

202

Maîtrise d'usage



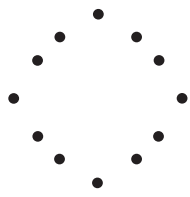
9 771638 477601

*Journal de la Maison de l'Architecture
Occitanie-Pyrénées*

Mai 2023
4€



Elmgreen & Dragset, Queer Bar/Powerless Structures, Fig. 221, 2018, Corian, MDF, stainless steel, beer taps, stools / Corian, panneaux en MDF, acier inoxydable, robinets à bière, tabourets, 159,5 x 375 x 220 cm. Courtesy of the artists and Perrotin. Photographie © Claire Dorn



Maison de l'Architecture
Occitanie-Pyrénées

1, rue Renée Aspe
31000 Toulouse
05 61 53 19 89
contact@maop.fr

Entrée libre
du lundi au vendredi
de 10h à 12h
et de 14h à 18h

Abonnement :
www.planlibre.eu

Plus d'informations
sur les actions de la
Maison de l'Architecture
Occitanie-Pyrénées
www.maop.fr

Plan Libre
Journal de la Maison de l'Architecture
Occitanie-Pyrénées
Dépôt légal à parution
N°ISSN 1638 4776

Direction de la publication
Joanne Pouzenc
Rédaction en chef
Sébastien Martinez-Barat
Comité éditorial
Benjamin Lafore,
Fanny Vallin,
Colombine Noëbès-Tourrès,
Laëtitia Toulout
Direction Artistique
Pierre Vanni
Mise en page
Documents
Impression

Centre d'impression Midi-Pyrénées
C.I.M.P. (Riccobono imprimeurs)

Pour participer à la rédaction de Plan Libre,
contactez le bureau de rédaction à la Maison de
l'Architecture Occitanie-Pyrénées. La rédaction
n'est pas responsable des documents
qui lui sont spontanément remis.

Plan Libre est édité tous les mois
à l'initiative de la Maison de l'Architecture
Occitanie-Pyrénées avec le soutien du Ministère
de la Culture / DRAC Occitanie, de la Région
Occitanie Pyrénées-Méditerranée, du Conseil
Départemental de la Haute-Garonne, de Toulouse
Métropole, du Conseil Régional de l'Ordre
des Architectes et de son Club de partenaires.



toulouse
métropole

Un comptoir de bar circulaire: les tabourets, piégés à l'intérieur, sont inaccessibles. Les tireuses à bières, à l'extérieur, sont à portée de tous-tes. À travers leur série des *Powerless Structures*, amoindissant le pouvoir coercitif de divers objets, les artistes Elmgreen et Dragset renversent les hiérarchies d'usages, inversent les interactions **(1)**. Ici la bière devient accessible à tous-tes, coule à flot, on ne la paye plus, tout le monde se sert. Ainsi, la forme bouleverse les usages. Elle provoque une interaction spontanée et explicite entre un environnement et ses usager-ères.

«Comment passer de la conception d'espaces physiques, à la conception de relations entre les personnes et les espaces?» interroge Wendy E. Mackay en introduction de l'enquête de ce numéro. Ces deux conceptions ne sont pourtant pas opposées mais bien impliquées l'une dans l'autre. Cette tension entre une architecture de relations – changeantes – et une architecture de formes – permanentes – trouve dans les écrits d'architectes des formulations récurrentes. Bernard Tschumi évoque le paradoxe du labyrinthe et de la pyramide pour qualifier la double attraction pour l'expérience de l'espace – relationnelle – et la nature de l'espace – formelle –. **(2)**

Le terme «maîtrise d'usage» formulé en creux du terme «maîtrise d'œuvre» corrige la culture du projet. Il s'agit désormais de nommer, théoriser et accueillir la complexité d'une architecture pensée comme relations au-delà du bâti. À travers le récit de la transformation d'un îlot haussmannien en plein cœur de Paris, Mathilde Pujade précise que les méthodes et les pratiques de conception du projet sont renouvelées par cette approche modifiant considérablement les coutumes, les temporalités et les échanges entre les acteur-rices du projet. Les recherches d'Edouard Cabay interrogent le rôle de l'architecte, l'automatisation et les processus créatifs, entre «l'intention d'un dessin et son exécution», faisant par là même advenir des usages et mouvements jusqu'alors invisibles.

La démarche de projet devient marquée par «une poétique des attentions» données aux autres. Il s'agit d'accueillir la complexité dans un processus de «déprise d'œuvre» selon le terme d'Édith Hallauer. L'ouverture du projet à l'imprévu, à l'hétérogénéité, promet un accomplissement au-delà de sa forme.

N'y voyons pas une démission ou une déresponsabilisation de la part des architectes et des concepteur-ices. La maîtrise d'usage consiste à intégrer dans le processus l'expertise des communautés interprétatives que sont les usager-ères et annonce pour les concepteur-ices un partage d'autorité ●

Benjamin Lafore & Sébastien Martinez-Barat

(1) Elmgreen & Dragset, *Sculptures*, Hatje Cantz, 2019 **(2)** Bernard Tschumi, 1975: *The Pyramide and the Labyrinth (or the Architectural Paradox)*, in *Studio International*, Cambridge, Mit Press



Cartographie des lignes d'erre des trajets d'enfants autistes, réalisées par le réseau de Fernand Deligny. Le Serrat (Thoiras, Cévennes), 25 septembre 1974. Carte tracée par Jacques Lin © L'Arachnéen et Giséle Durand-Rutx (archives Fernand Deligny)

Edouard Cabay

Protocoles machiniques

Artiste, architecte, chercheur et enseignant

Edouard Cabay questionne le processus créatif en étirant l'espace entre l'intention d'un dessin et son exécution. Il élabore des processus collaboratifs et automatiques utilisant la machine, l'algorithme, ou la main pour cultiver l'indétermination et faire naître des émergences. Recherches initiées au sein de l'Institut d'Architecture Avancée de Catalogne, à Barcelone.

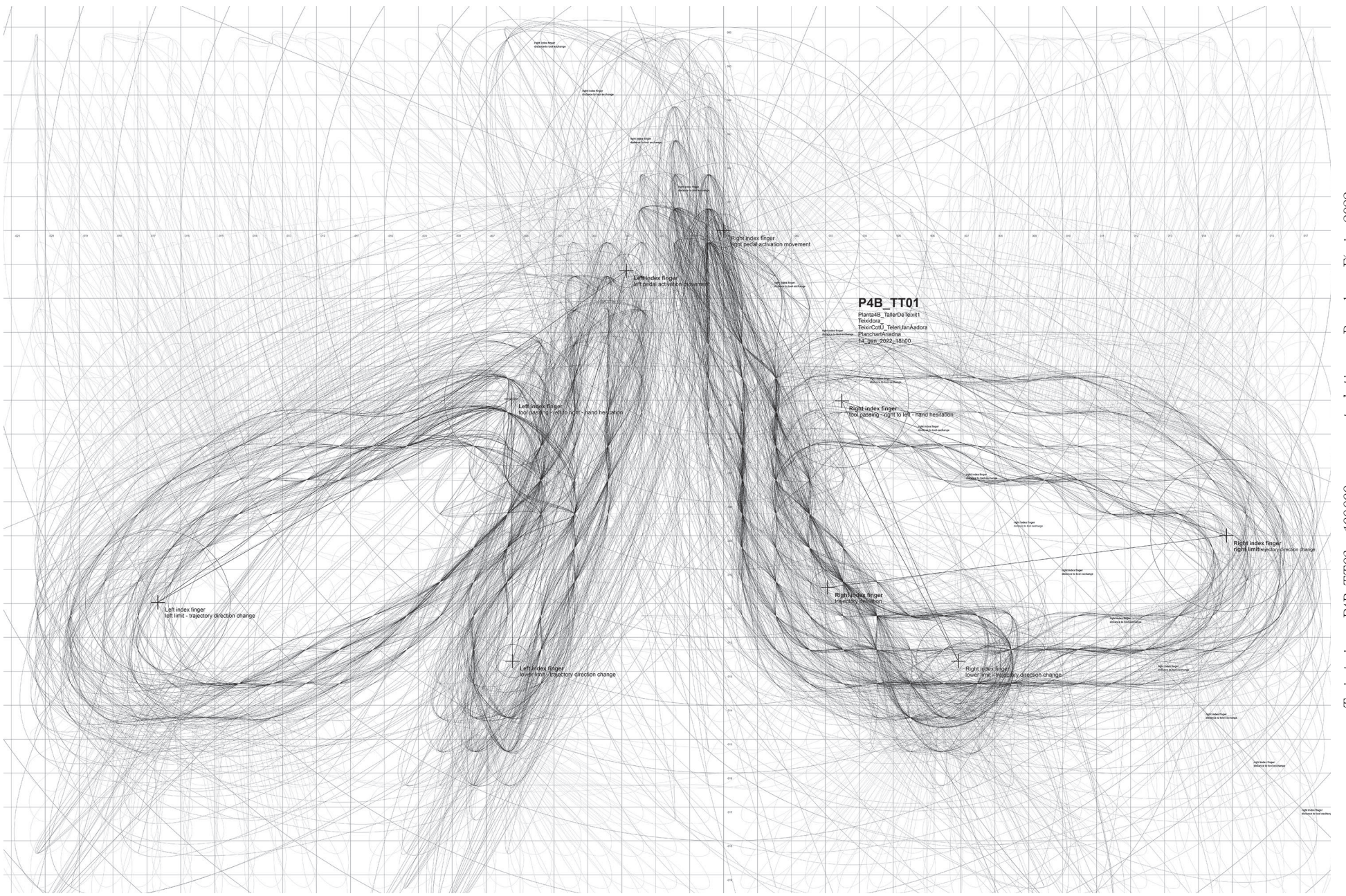
202 p.3

PORTFOLIO

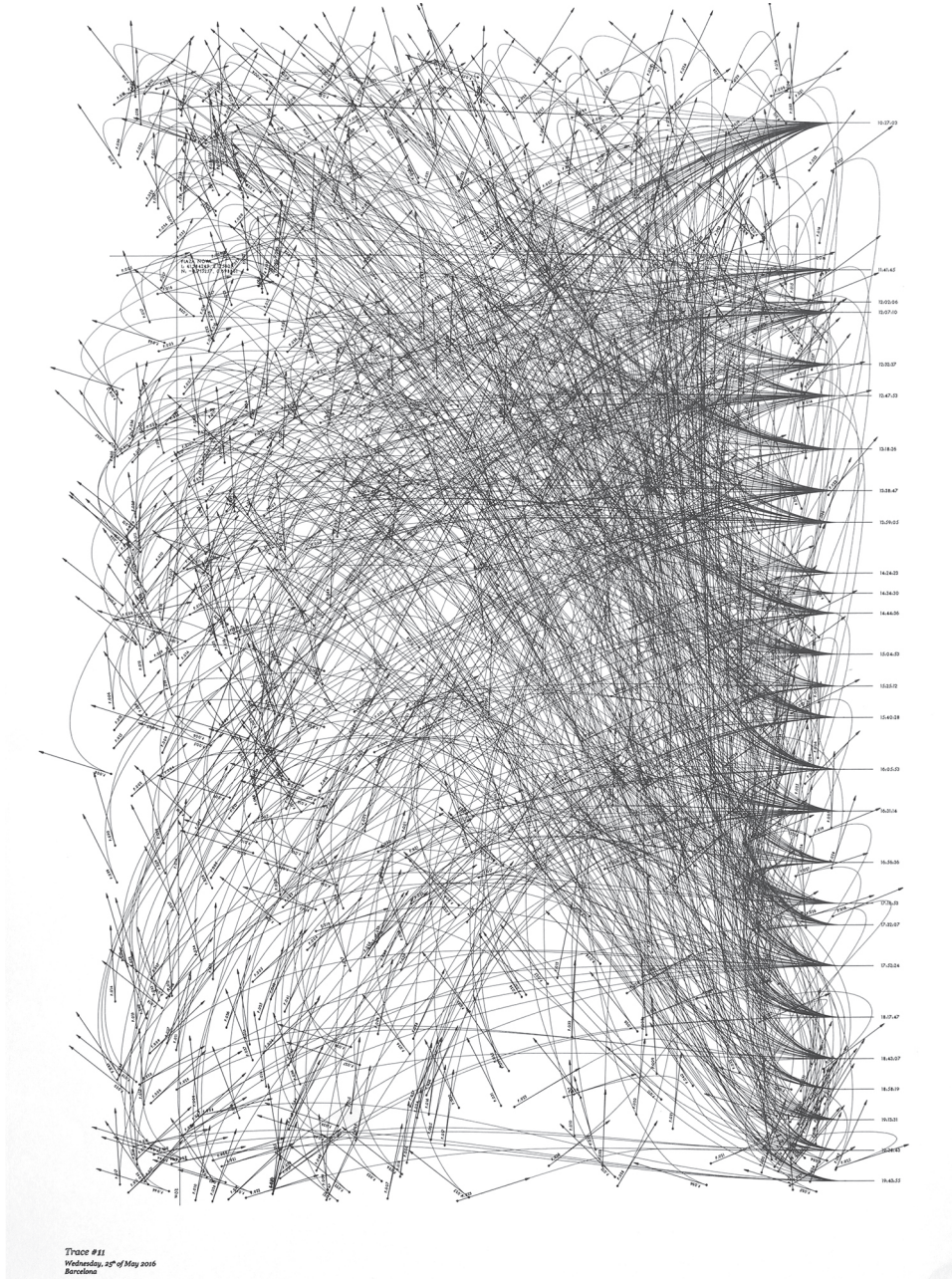
Mai 2023



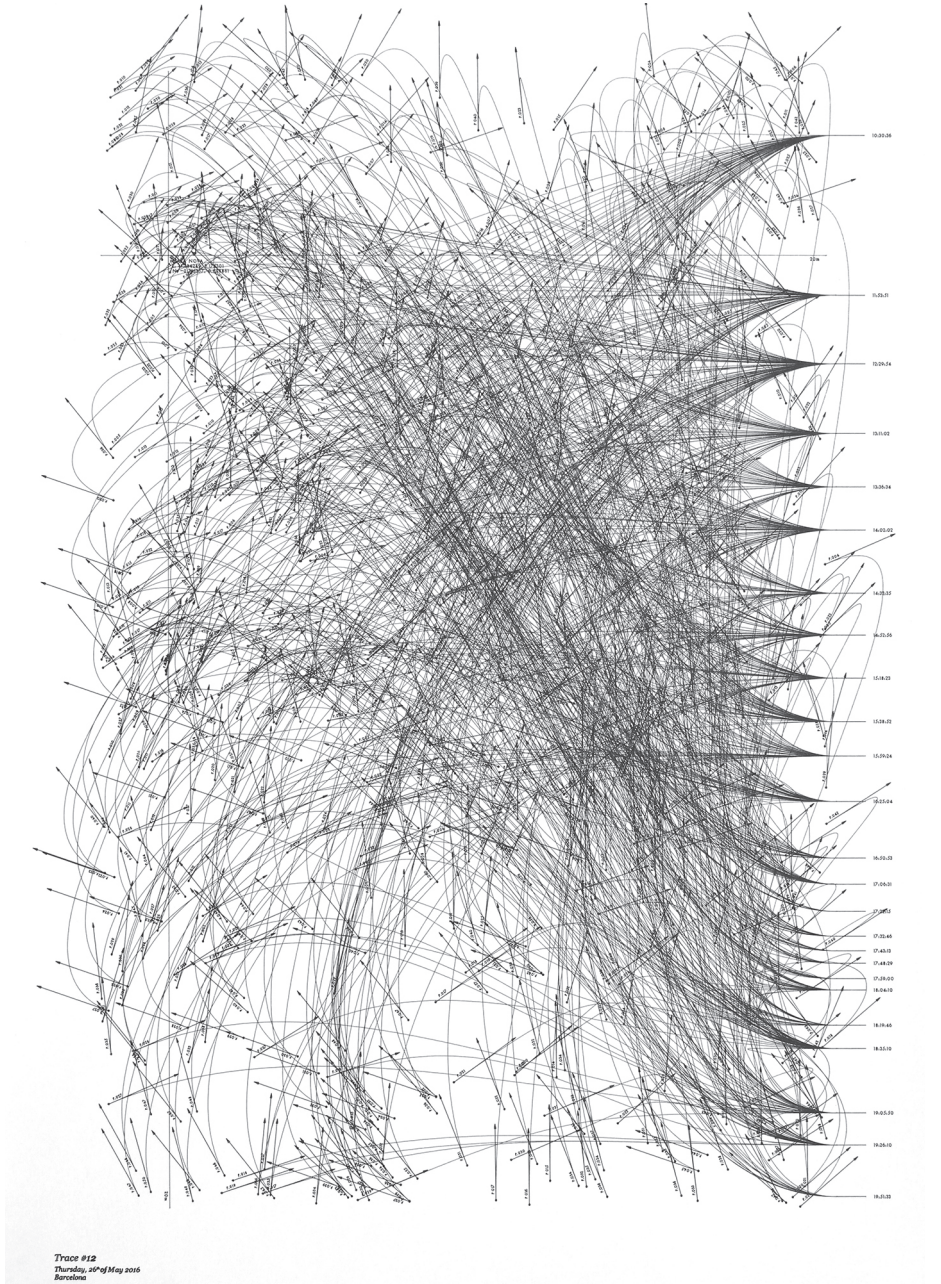
*Desdoblamiento - Jour 1 - 16 heures - Barcelone, 19 septembre 2022
Encre sur papier - 150cm x 98 cm, en collaboration avec Juan Escudero et Michelle Bezik
Desdoblamiento - Jour 2 - 16 heures - Barcelone, 21 septembre 2022
Encre sur papier - 150cm x 98 cm, en collaboration avec Juan Escudero et Michelle Bezik*



Trajectories — P4B_TT02 — 100000 mouvements de tissage, Barcelone, Février 2022, avec la collaboration de Peter Gedmyden Magnus et Soroush Garivani

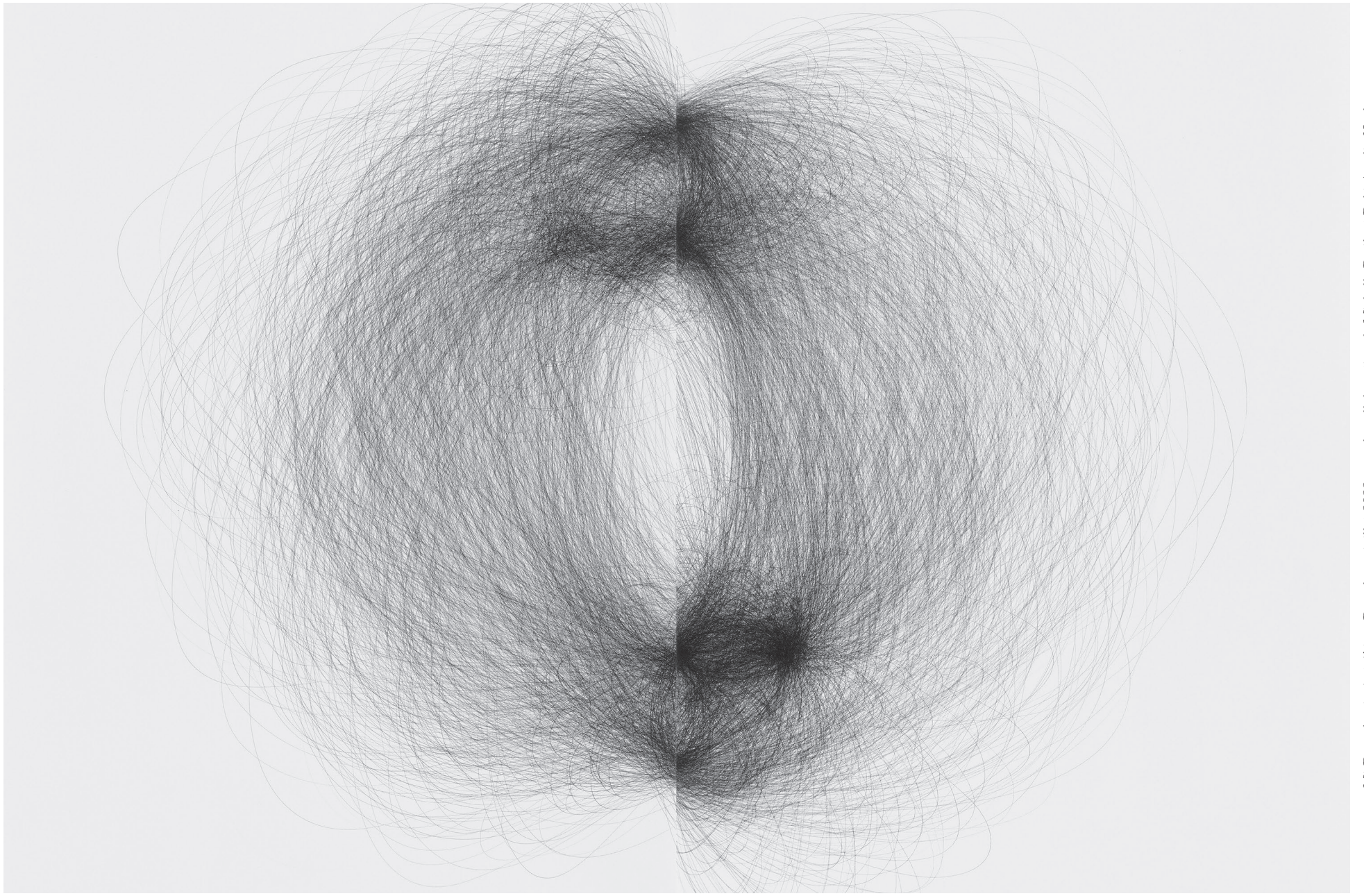


Trace #11
Wednesday, 27th of May 2016
Barcelona

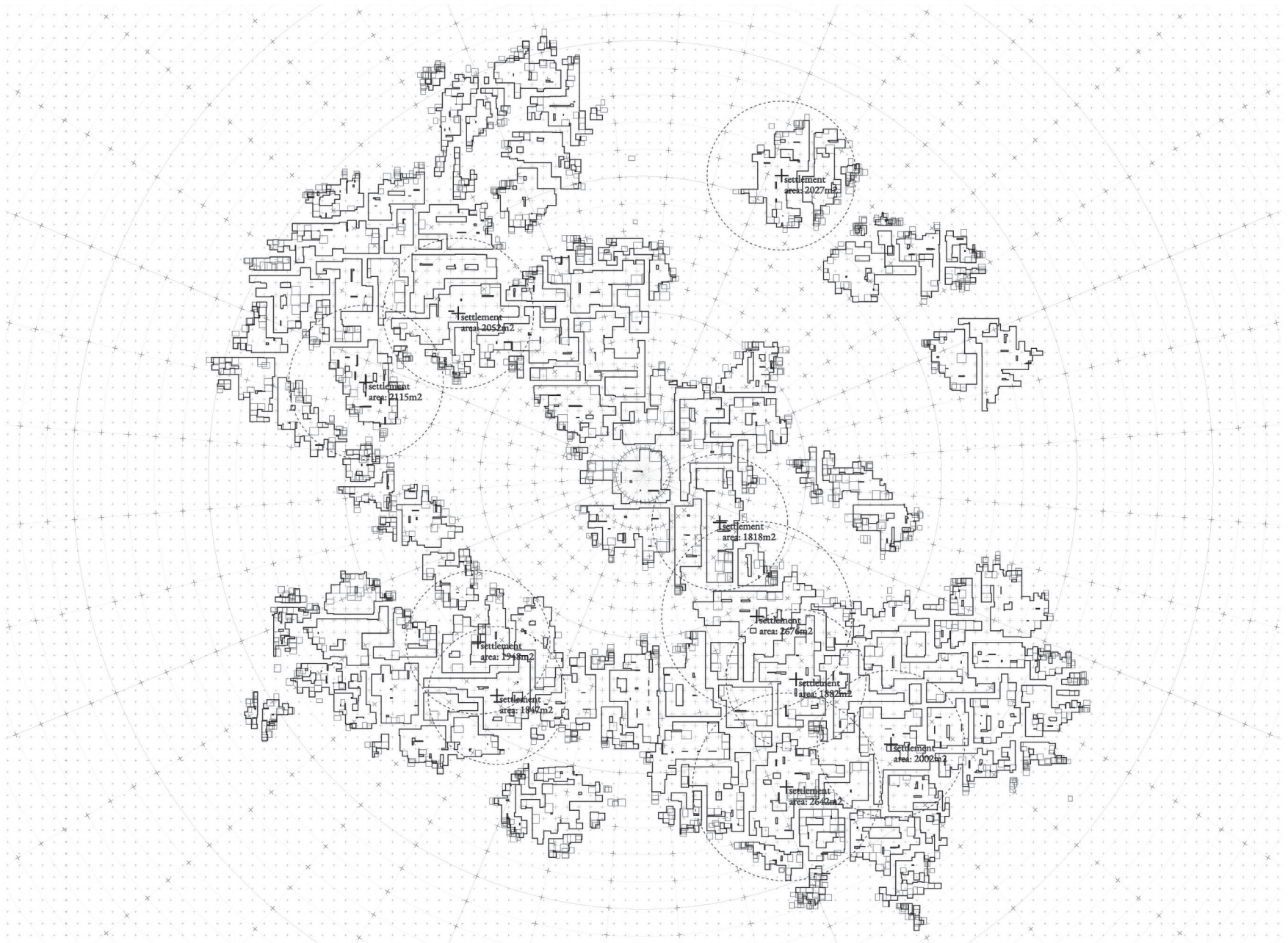


Trace #12
Thursday, 28th of May 2016
Barcelona

314 moments — dep 11 and 12, Barcelone, mai 2016, avec la collaboration de Rodrigo Aguirre, Alexandre Dubor, Alejandro Rondon et Lina Salamanca



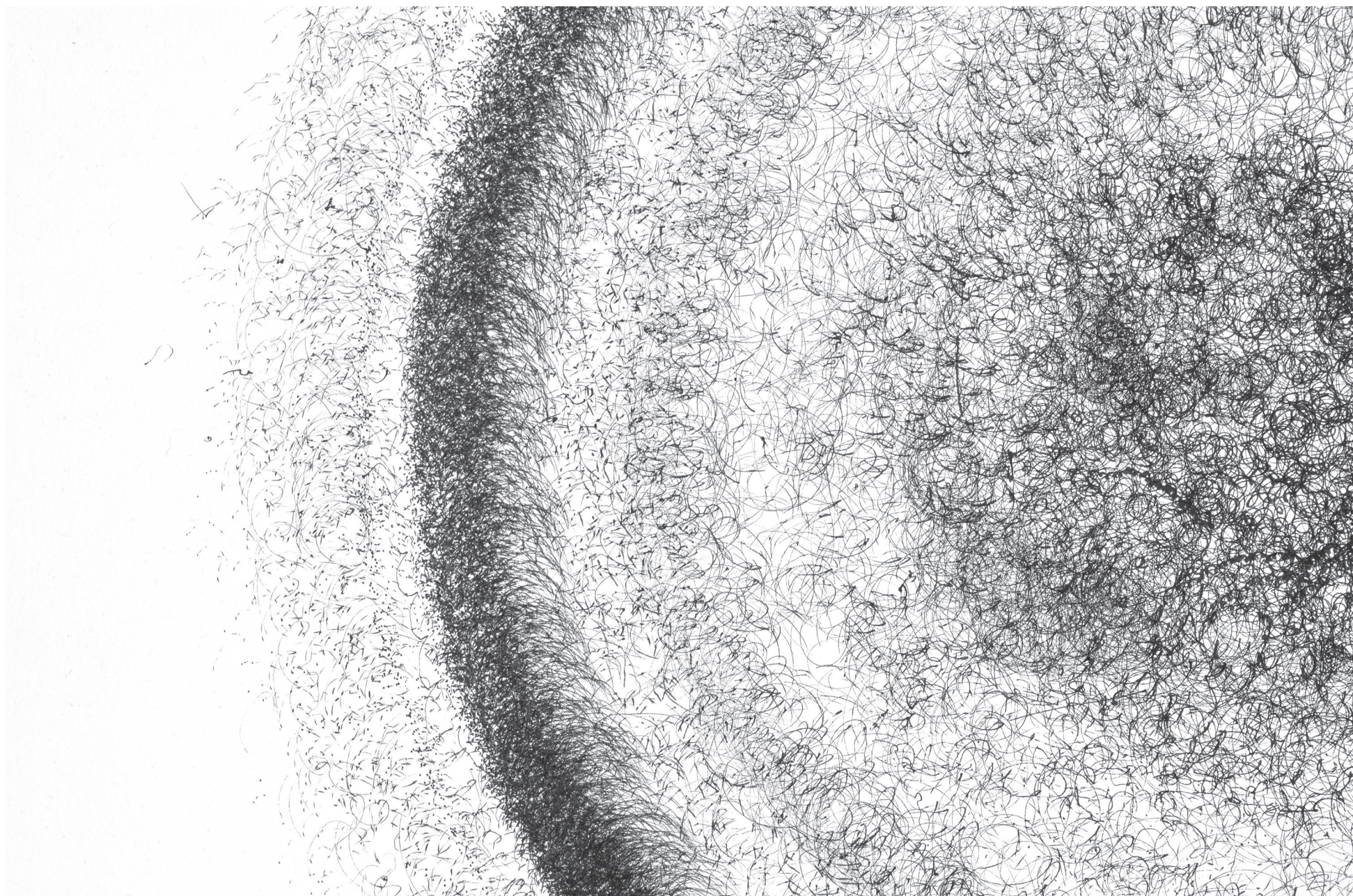
Mf-Ru — dessin 4 et 4'.jpg, Barcelona, juillet, 2022, avec la collaboration de Michelle Bezik et Rubi Amelia Neal



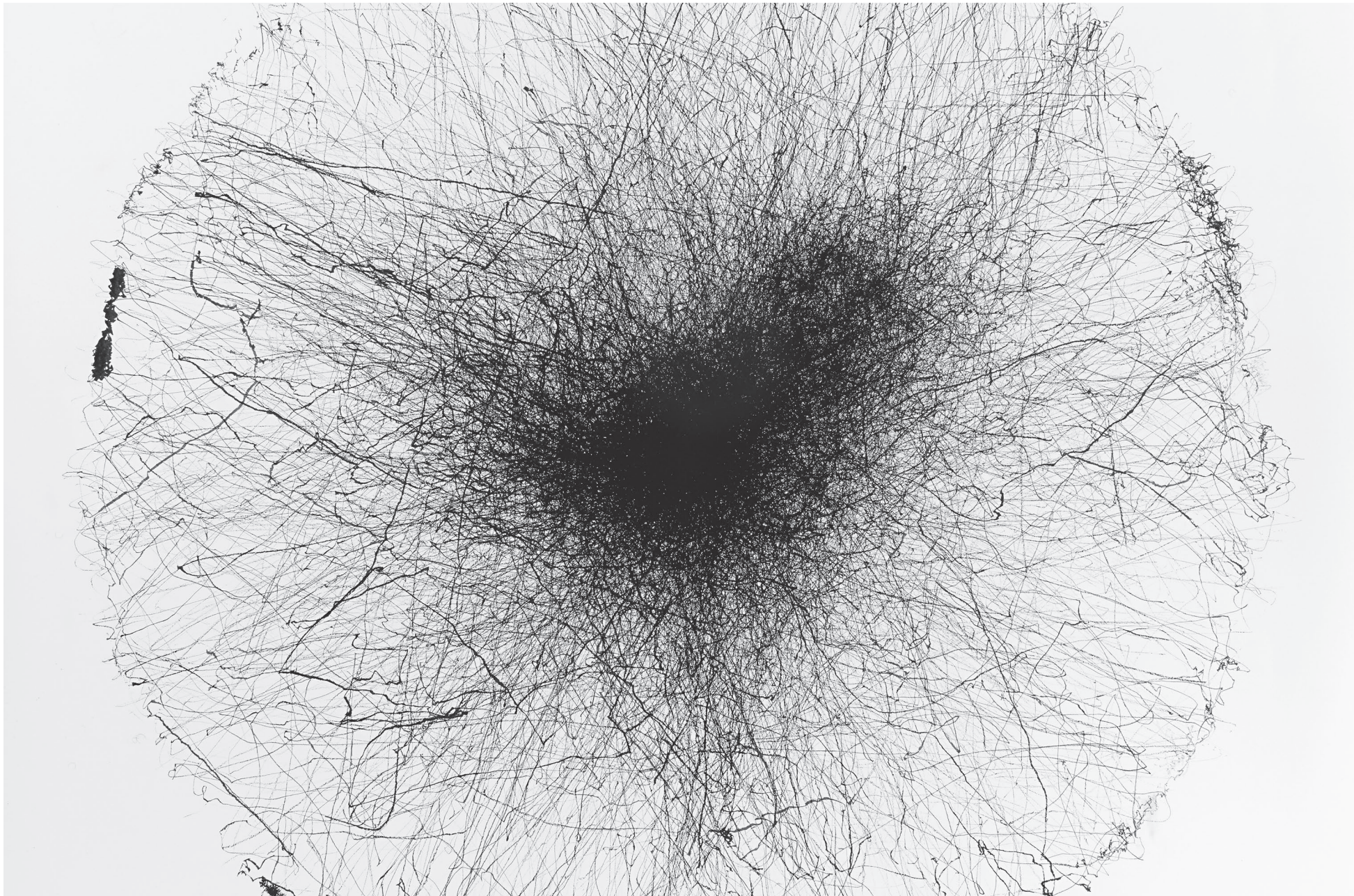
Perpetual Unknowns — Baylyn, Paris, juin, 2019, avec la collaboration de Peter Geelmuysden Magnus, Rodrigo Aguirre et IAAC



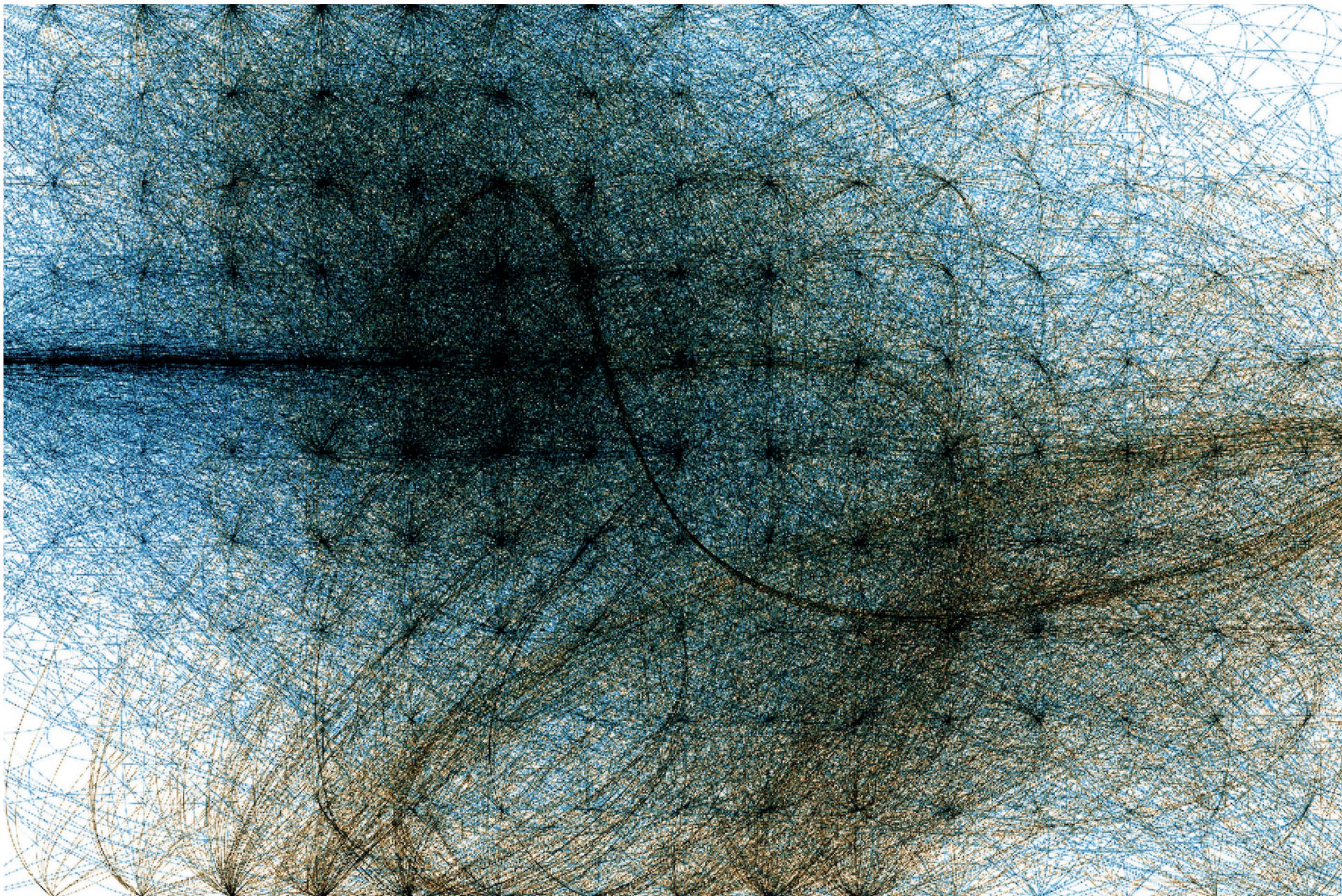
Perpetual Unknowns – Zaira, Paris, mai 2019, avec la collaboration de Peter Geelmuyden Magnus, Rodrigo Aguirre et IAAC



Traces – Sea – 120 minutes, Barcelone, octobre 2015, Machinic Protocols, IAAC, dessin par Mercedes Swiecicki et Connor Stevens



Viento Alisios 01, Tenerife, mai 2018, en collaboration avec Mehmed Berk Bostancy



Ten to One, Dubai, juin 2021, en collaboration avec Samer Yamani, Iwan Maktabi, Peter Geelmuyn den Magnus, Soroush Garivani et House of Artisans of Abu Dhabi. Curateur: Samer Yamani

Auvergne -Rhône- Alpes

JUSQU'AU 09/06/2023
DE 9H À 18H
**ARCHITECTURE
DE BELFORT**
MA Franche-Comté

La Maison de l'Architecture de Franche-Comté est partie sur les routes du territoire de Belfort à la recherche de constructions remarquables à faire découvrir. Elle a mené précédemment les mêmes investigations dans le Doubs, dans le Jura et en Haute-Saône qui avaient, chacune, abouti à la publication d'un guide de l'architecture moderne et contemporaine par département. Avec le quatrième et dernier opus de cette collection, les membres de la Maison de l'Architecture de Franche-Comté ont choisi de montrer le même intérêt pour des réhabilitations, des restructurations et des extensions que pour des bâtiments neufs et se sont intéressés autant à des projets modestes qu'à des constructions plus prestigieuses. Et même si globalement l'accent a été mis sur la création architecturale récente, ces guides ont toujours bâti un lien avec le passé en montrant des projets plus anciens, inconnus, oubliés ou cachés. Inauguration le jeudi 11 mai 2023 à 18h. <https://www.maisondelarchi-fc.fr/activites/architecture-moderne-contemporaine-du-territoire-de-belfort/> Adresse: 2 av. de l'Espérance 90000 BELFORT

LE 16/06/2023 À 14H
**L'IUL
À 50 ANS!**

Cité anthropocène 1973-2023, l'Institut d'urbanisme de Lyon fête ses 50 ans! À cette occasion, l'Institut d'Urbanisme de Lyon vous invite à fêter cet anniversaire autour d'une programmation spécifique. Au programme: ■ un temps d'échange autour des enjeux de la formation aux métiers de la ville ■ la présentation en exclusivité d'une performance proposée par les étudiant.e.s «Lyon 1973-2023» ■ à partir de 19h, un cocktail pour célébrer cet anniversaire. Inscription et information: <https://urlz.fr/10kV> Adresse: Palais Hirsch, 18 quai Claude Bernard 69007 LYON

Bour- gogne- Franche- Comté

DU 30/05 AU 20/06/2023
**RÉSIDENCE
LIVING LAB
CARAVANE**
MA Franche-Comté

Le binôme lauréat de la résidence d'architecture questionnera la thématique de l'espace commun sur l'ilot urbain cible afin de faire émerger des idées, des utopies de développement. Sur la base de trois échelles, il s'agira de proposer, d'esquisser, des intentions de projet, portant sur les usages, le fonctionnement, la qualification architecturale et paysagère ou les modes de programmation urbaine, au service du «commun» dans l'espace et dans le temps. Le travail de restitution comblera carnet de recherches, d'intentions, de dessins à main levée et une vidéo. [Plus d'infos: https://www.maisondelarchi-fc.fr/activites/living-lab-caravane/](https://www.maisondelarchi-fc.fr/activites/living-lab-caravane/) Adresse: Quartier Palente 25000 BESANÇON

DU 09/06 AU 13/07/2023
**ELECTRICAL
WALKS**
MA Franche-Comté

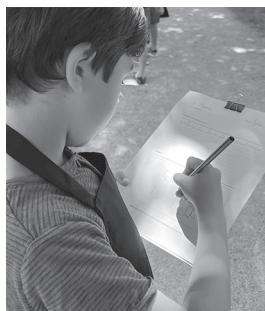
Une proposition de *Juste ici* avec l'Espace Gantner pendant le festival *Bien urbain*. Electrical Walks est une invitation de l'artiste Christina Kubisch à une enquête spéciale. Avec un casque magnétique et une carte des environs, sur laquelle les itinéraires possibles et les champs électriques particulièrement intéressants sont marqués, le visiteur peut partir seul ou en groupe. Les marches électriques ont été présentées dans plus de 75 villes du monde entier. Ici, vous trouverez une collection complète de cartes produites et des promenades dans toutes les villes où le projet a été présenté à partir de 2004. [Plus d'infos: https://www.maisondelarchi-fc.fr/activites/electrical-walks/](https://www.maisondelarchi-fc.fr/activites/electrical-walks/) Adresse: MA Franche-Comté, 2 rue de Pontarlier 25000 BESANÇON



LE 21/06/2023
DE 14H À 17H
**SURPRISE
(ENCORE)!**

MA Franche-Comté

Avec Jean-Denis Mignot et Maria Angeles Pallares Peres, architectes de Deparisacadiz-studio. Les intervenants des ateliers à succès «Le métier d'architecte» et «Concours d'Architecture» reviennent partager leur expérience avec enthousiasme, énergie et goût du défi. À partir de 8 ans. [Plus d'infos: https://www.maisondelarchi-fc.fr/activites/surprise-encore/](https://www.maisondelarchi-fc.fr/activites/surprise-encore/) Adresse: MA Franche-Comté, 2 rue de Pontarlier 25000 BESANÇON



Bretagne

DU 30/06 AU 02/07/2023
**L'EAU DANS
TOUS SES ÉTATS**
Fédération Française
du Paysage

Chaque année, la FFP nationale organise son assemblée générale et son congrès annuel dans l'une des dix antennes régionales. Cette année, c'est en Bretagne que les paysagistes vont se réunir, une région forte de ses traditions et de son identité. La thématique de cette année: *l'eau dans tous ses états*. L'eau dans les projets paysagers, l'eau comme vecteur d'attractivité pour les activités touristiques, l'eau bien précieux et source de risques et d'enjeux pour notre planète. Les 30 juin, 1^{er} et 2 juillet 2023, la ville de Rennes et ses territoires seront mis à l'honneur. Venez rencontrer les acteurs de cette transition au travers de conférences, de tables rondes, un itinéraire à travers la ville et jusqu'à la mer! Le partage d'expériences sera enrichi par le témoignage d'acteurs locaux et nationaux. Programmation en cours d'élaboration. [Plus d'infos: https://urlz.fr/10kh](https://urlz.fr/10kh). Adresse: RENNES

Centre- Val-de- Loire

À PARTIR DU 14/04/2023
**LES AILES
DU DÉSIR**
Frac
Centre-Val de Loire

Le Frac Centre-Val de Loire réunit un ensemble de chefs-d'oeuvre de sa collection dans un parcours à la fois poétique et didactique autour du thème de «l'envol». Les projets architecturaux ainsi présentés ont pour point commun le rêve de pouvoir quitter la Terre. Qu'elles s'assument comme utopiques ou qu'elles se considèrent expérimentales, ces recherches d'alternatives à la vie terrestre nous invitent à questionner leur bien-fondé: relèvent-elles d'un idéal ou d'une impasse? Le titre de l'exposition est un hommage au célèbre film de 1987 réalisé par Wim Wenders, dans lequel un ange décide de se couper les ailes pour pouvoir ressentir le bonheur de la vie terrestre, aussi éphémère soit-il. Les œuvres exposées adoptent ici une narration inverse dans une quête obsessionnelle et ancestrale d'ailes, quête qui souligne en creux notre incapacité à chérir la Terre. [Plus d'infos: https://urlz.fr/10iN](https://urlz.fr/10iN) Adresse: 88 rue du Colombier 45000 ORLÉANS

Hauts- de- France

JUSQU'AU 24/07/2023
**PAYSAGE.
FENÊTRE SUR
LA NATURE**

Musée Louvre-Lens

Qu'est-ce qu'un paysage? C'est la question que le Louvre-Lens pose dans cette exposition, en l'abordant sous l'angle artistique. Afin de le décrypter, l'exposition plonge aux sources des représentations artistiques et suit

l'artiste dans les étapes de son travail, depuis l'esquisse préparatoire jusqu'à l'oeuvre achevée. Elle explore ainsi différents types de paysages et de points de vue sur la nature, du petit dessin jusqu'au gigantesque panorama, de la plaine paisible jusqu'aux volcans menaçants, de l'instant éphémère jusqu'à la vision d'éternité, de la figuration jusqu'à l'abstraction. [Plus d'infos: https://urlz.fr/10hp](https://urlz.fr/10hp) Adresse: 99 rue Paul Bert 62300 LENS

LE 10/06/2023
DE 9H À 20H
**BRADERIE DE
L'ARCHITECTURE**
WAAO centre d'Archi-
tecture et d'Urbanisme

La Braderie de l'Architecture est un événement gratuit organisé chaque année par le WAAO. Il permet de mettre en lien les professionnels de l'architecture, du paysage, de l'urbanisme, les artisans, les designers, les associations et le grand public. Des stands d'information, des brochantes, des tables rondes, des installations artistiques seront organisés pour évoquer les sujets de la fabrique de la ville et de l'aménagement des territoires. Différentes activités seront proposées pour initier le jeune public aux sujets communs. Cet événement sera également l'occasion d'introduire la nouvelle exposition de la saison du WAAO, qui se déroulera également au Bazaar (06/07). Elle présentera des initiatives communes autour du prisme du réemploi, du recyclage urbain, et de comment faire la ville sur – et à partir de l'existant. Cette 11^e Braderie de l'Architecture vise à réunir et à sensibiliser les différents acteurs, participants à l'occasion d'une journée conviviale. <https://waaofr/hello@waaofr> Adresse: Bazaar St-So, 292 rue Camille Guérin 59000 LILLE

Île-de- France

JUSQU'AU 07/06/2023
**DANS LES
ENTRAILLES
DE LA GARE**

Galerie Archilib

Gare de Vitry-Centre, ligne 15 du futur métro du Grand Paris Express. À mi-chemin de sa

réalisation, l'atelier d'architecture king kong et la galerie Archilib proposent une immersion au sein de cette spectaculaire infrastructure souterraine, véritable cathédrale de béton «inversée» baignée d'une lumière irréaliste, de matières étonnantes et de jeux d'ombres magiques. Cette étape de la construction, éphémère, a été captée par le photographe Olivier Brunet dont les photos immortalisent la mémoire du lieu et de ceux qui l'ont façonné. L'exposition dévoile la série de photographies, des maquettes et des dessins préliminaires. [Plus d'infos: https://urlz.fr/10Gn](https://urlz.fr/10Gn) Adresse: 49 bd de la Villette 75010 PARIS

JUSQU'AU 20/08/2023
**ESPACES
FERROVIAIRES**
Pavillon de l'Arsenal,
SNCF Immobilier

Le développement du rail et la construction des gares édifiées pour la plupart dans la seconde moitié du XIX^e siècle ont transformé le paysage urbain parisien. Avec l'optimisation de l'activité ferroviaire, de vastes emprises foncières se libèrent au cœur de la capitale et offrent un potentiel exceptionnel pour produire une nouvelle génération de ville. L'exposition présente la transformation menée par Espaces Ferroviaires, filiale d'aménagement urbain et de développement immobilier du Groupe SNCF, de trois anciens sites ferroviaires majeurs de la capitale – Jardin des Mécanos (18^e), Hébert (18^e) et Les Messageries (12^e), lieux pionniers en termes d'écologie urbaine, de transformation de patrimoine, de renaturation et de création des sols vivants en ville, de préservation des ressources, de qualité architecturale et de richesse des espaces à vocation sociale et culturelle (...). <https://urlz.fr/10cB> Adresse: 21 bd Morland 75004 PARIS

LE 31/05/2023 À 8H30
**RÉGÉNÉRATION
URBAINE**
Pavillon de l'Arsenal,
SNCF Immobilier

Cette matinée professionnelle s'articulera autour de la transformation de trois anciens sites ferroviaires parisiens, Hébert (18^e), Jardin des Mécanos (18^e) et Les Messageries (12^e), et réunira l'ensemble des acteurs engagés dans ces projets: aménageur, architectes, urbanistes, paysagistes, élus, promoteurs. Comment repenser des sites artificialisés et coupés de la ville pour en faire des lieux de vie et de nature? Quelle démarche de concertation et de dialogue citoyen? Quels leviers pour intensifier le recyclage et le réemploi? Quelle offre de logements accessibles à tous? Comment régénérer la biodiversité et préserver les

ressources naturelles? Comment prendre en compte les inégalités sociales et les populations fragiles? Quelle place pour la santé et le bien être? Comment concevoir des quartiers exemplaires pour une ville sensible, désirable et inclusive? *Plus d'infos: <https://urlz.fr/1Odm>* ◦ Adresse: 21 bd Morland 75004 PARIS

LE 31/05/2023 À 19H
**LA LIBERTÉ
DES ANIMAUX**

Pavillon de l'Arsenal

Dans cette conférence organisée à l'occasion de l'exposition *Paris Animal* et de l'ouvrage éponyme auquel il a contribué, le jardinier Gilles Clément questionne notre relation au vivant, sa place dans notre société, la possible liberté des animaux dans nos villes. «Partout dans le monde, on peut voir les habitants d'une ville se rencontrer sur la base d'un jeu. Les écureuils gris de Central Park à New York attendent les habitués du sous-bois qui distribuent les graines; les merles et les migrateurs de passage se posent sur le jardin perché de l'île Derborence au parc Matisse, à Lille, espace libre au cœur de la ville où aucun humain ne peut se rendre, paradis pour les animaux qui peuvent nous regarder d'en haut sans craindre d'être chassés pour occupation illégale de territoire urbain. Les oiseaux n'ont pas de pass sanitaire; les cafards, les mites, les souris et les renards ne sont pas encore pucés. Par le seul fait de leur existence, ils expriment le principe de liberté.» *https://urlz.fr/1Ink3* ◦ Adresse: 21 bd Morland 75004 PARIS

DU 01/06 AU 12/06/2023
**EXPOSITION ET
CONFÉRENCE
ALLAIN PROVOST**

Fédération Française du Paysage, ENS de Paysage Allain Provost, 50 ans de paysage, 50 ans d'archives. À l'occasion de la *Semaine internationale des Archives*, l'école nationale supérieure de paysage présente le fond d'archives confié à l'école par Allain Provost, Grand Prix du Paysage 1994. Exposition à la Plateforme (bâtiment la Figuerie). Conférence inaugurale par Allain Provost, le jeudi 1^{er} juin à 17h30, à l'amphithéâtre de la Figuerie. *Plus d'infos: archives@ecole-paysage.fr* ◦ Adresse: Amphithéâtre de la Figuerie de l'ENSP, 10 rue du Maréchal Joffre 78000 VERSAILLES

LE 03/06/2023 À 14H30
**WRIGHT
ARCHITECTURE
À HABITER**

IFMA France et Cantercel Conférence de Jean-Pierre Campredon, architecte, fondateur du site Cantercel. Le corps abrite l'esprit comme la maison

abrite le corps. La façon dont nous concevons notre habitat influence notre équilibre, notre santé physique et psychologique. L'œuvre de Frank Lloyd Wright comporte de nombreuses maisons individuelles incitant à devenir des habitants habités. Cet architecte est à l'origine de propositions inhabituelles, novatrices et d'actualité vis-à-vis du bien-être. Quelles questions, quels thèmes conceptuels et quelles stimulations pouvons-nous rencontrer en portant un regard attentif sur cette œuvre? Au travers d'exemples de maisons, sera abordée l'architecture «domestique» de Wright, sa conception humaniste et les innovations sociales proposées dans un nouveau mode d'habiter. Quelques exemples d'architecture civile présenteront aussi sa vision urbanistique et organique. *Plus d'infos: <https://www.ifma-france.org/evenements/colloque-frank-lloyd-wright-architecture-a-habiter-3-juin-2023/>*, *conferencesetformations.ifma@gmail.com* ◦ Adresse: Le Phare Lighthouse, 11 rue Neuve Popincourt 75011 PARIS

LES 03/06 ET 04/06/2023
À 15H30

**LA VILLE
VÉGÉTALE**

*Cité de l'architecture
et du patrimoine*

Atelier jeux de construction en famille (4-104 ans). Des jardins suspendus aux cités-jardins, partez en famille à la découverte d'initiatives audacieuses d'architectes pour intégrer la nature à l'architecture. La visite permet d'aborder de grandes notions comme l'intégration au paysage, le respect de l'environnement, le choix des matériaux. Les familles imaginent ensuite leurs bâtiments en y intégrant savamment végétation et plantations: elles réalisent une maquette végétalisée en jeux de construction! Sous la conduite d'une médiatrice vous découvrez autrement les collections du musée et vous bâtissez vos créations à l'aide de jeux d'architecture connus ou inédits comme LEGO®, Anker, K'NEX®, Magformers®, KAPLA®, notamment et des matériaux de récupération. *https://urlz.fr/1Oe7* ◦ Adresse: 1 place du Trocadéro 75116 PARIS

LE 15/06/2023 À 18H30
**CONFÉRENCE
DE PHILIPPE
PROST**

Académie d'architecture Philippe Prost (architecte DPLG, urbaniste, membre de l'Académie d'Architecture, Grand Prix National de l'Architecture 2022, membre IPRAUS/AUSser) donnera une conférence intitulée *L'architecture ou l'art de transformer le réel* à l'Académie d'architecture. *Inscription*

obligatoire: communication@academie-architecture.fr ◦ Adresse: 9 place des Vosges 75004 PARIS

DU 16/06 AU 18/06/2023
**RANDONNÉES
DE L'ATLAS
#1**

CAUE de Paris

Afin d'alimenter le futur Atlas de paysages de Paris, le CAUE de Paris propose, en partenariat avec la Ville de Paris et l'équipe mandataire de l'EPFL, deux sessions de promenades urbaines en mai et juin 2023. Tracés d'après le travail en cours mené par l'équipe de l'EPFL, avec l'appui du CAUE de Paris, les parcours proposés traversent les tissus de l'ensemble des arrondissements de Paris jusqu'à en dépasser ses limites administratives, pour rejoindre les communes limitrophes. Organisées par demi-journées, ces promenades, aux allures de randonnées paysagères, s'attacheront à caractériser les paysages traversés, à recueillir les perceptions des participants et si possible des habitants rencontrés le long du parcours. Chacune des promenades sera accompagnée par un ou plusieurs experts, afin de commenter les parcours traversés et de dialoguer avec les participants. *paysages-paris.fr* ◦ Adresse: PARIS

LE 23/06/2023 À 19H00
**CONVERSATION
DE L'ATLAS
#2**

CAUE de Paris

Le CAUE de Paris, en partenariat avec la FFP IDF organise les *Conversations de l'Atlas*, cycle de conférences autour du paysage parisien dans le cadre du travail en cours de l'Atlas de paysages de Paris mené par l'équipe du Centre de recherche Habitat de l'École Polytechnique Fédérale de Lausanne, mandatée pour réaliser l'Atlas. Après la conversation inaugurale consacrée au socle de Paris, cette seconde rencontre s'attachera à qualifier la notion de village à Paris au travers d'analyses historiques, sociologiques et morphologiques. *paysages-paris.fr* ◦ Adresse: Pavillon de l'Arsenal, 21 Bd Morland 75004 PARIS

Normandie

DU 13/05 AU 26/08/2023
**ÉCRIRE
L'ESPACE**

MA Normandie – le Forum Du blanc, du noir, du rouge, en dominante, des verticales, des courbes qui s'enroulent et se déroulent, d'autres verticales qui prolongent la marche, des formes qui dialoguent avec des plans. Une ponctuation, rigoureuse et ordonnée, faite de signes, les uns sur l'horizontale, d'autres allant vers l'éclatement, où la danse prime sur l'ordonnance tout aussi rigoureuse. Des contrastes, un travail en nuances qui se joue de la lumière, entre peinture, sculpture et architecture. Réalisé par deux plasticiennes, Annick Doideau et Nicole Fellous, qui ont conçu et créé l'exposition spécifiquement pour l'espace du Forum. Une écriture qui invite à appréhender l'espace, à l'éprouver et à en faire l'expérience. Une déambulation où le regard est sollicité par de multiples points de vue. Une récréation et re-création d'une libre géométrie. Une exposition de la Maison de l'architecture de Normandie – le Forum, Nicole Fellous et Annick Doideau. *Plus d'infos: <http://man-leforum.fr/maison-de-l-architecture/>* ◦ Adresse: 48 rue Victor Hugo 76000 ROUEN

Nouvelle-Aquitaine

JUSQU'AU 21/07/2023
**RE-
ARCHITECTURE**

Le 308

MA Bordeaux

Dans le cadre du cycle *Re-Sources* soutenu par l'ADEME, le Conseil régional de l'Ordre des architectes et son Club Partenaires, le 308 Maison de l'Architecture, en partenariat avec le salon Architect@work, présente l'exposition *Re-architecture* créée par le Pavillon de l'Arsenal en 2012. En proposant de porter un regard «10 ans après» sur les stratégies de fabrique de nos métropoles présentées dans l'exposition, le 308MA souhaite ré-interroger les enjeux associés aux différentes phases de conception des projets, tant du point de vue des conditions de la commande, que des défis écologiques ou encore des actions participatives qui

aujourd'hui sont devenues la norme. *Plus d'infos: www.le308.com, www.palmases.archi, www.mezzanine.archi, ma@le308.com, 05.56.48.83.25* ◦ Adresse: 308 Avenue Thiers 33100 BORDEAUX

JUSQU'AU 30/07/2023
EXPOSITION

« ARBORETUM »

MA de Poitiers

Dans le cadre du cycle *VÉGÉTAL*, la Maison de l'Architecture de Poitiers accueille l'exposition *ARBORETUM l'arbre comme architecture* conçue par arc en rêve centre d'architecture. Les arbres occupent une place importante dans l'histoire de l'architecture. Tantôt préservés, tantôt intégrés aux différentes opérations, les arbres entrent souvent en résonance avec les intentions des architectes, des urbanistes et des paysagistes. De nos jours, leur déploiement massif dans des projets architecturaux et d'aménagements urbains répond à de nouveaux programmes sociaux et politiques. Une forêt abstraite de projets parfois construits, parfois simplement rêvés, une invitation à découvrir ce qui devient subitement possible si l'on considère les arbres comme architecture et inversement... *Plus d'infos: <https://ma-poitiers.fr/>*, *Du mercredi au dimanche, entrée libre de 14h à 18h.* ◦ Adresse: MA de Poitiers, 1 rue de la Tranchée 86000 POITIERS

DU 31/05 AU 04/06/2023
**RENCONTRES
DE LA CLASSE
DEHORS**

*Fabrique des Communs
Pédagogiques*

Poitiers accueille la première édition des *Rencontres internationales de la classe dehors*. L'évènement rassemble élèves, familles, enseignants, élus, professionnels, institutions et associations autour de cette pratique d'apprentissage hors les murs, relancée par la crise sanitaire et le défi climatique et environnemental. Ces acteurs travaillent aujourd'hui à faire de la classe dehors une réalité pédagogique et éducative vivante, efficace et bénéfique pour tous. La Maison de l'Architecture de Poitiers, partenaire de l'évènement, propose une balade urbaine-lecture de paysage et des visites commentées de l'exposition *ARBORETUM l'arbre comme architecture*. Les *Rencontres internationales de la classe dehors* sont initiées par la Fabrique des Communs Pédagogiques en collaboration avec une coalition d'organisations, sous le haut patronage du Ministre de l'Éducation nationale et de la Jeunesse. *Plus d'infos: <https://rencontres-internationales.classe-dehors.org/>* ◦ Adresse: POITIERS



DU 08/06 AU 10/06/2023
DE 9H30 À 17H30

**STAGE
PERCEPTION
DE L'ESPACE**

Association

Sens Espace Europe

Aux analyses traditionnelles des lieux, la perception de l'espace, intégrant les ressentis sensoriels et une analyse spatiale, favorise une perception différente pour habiter de façon plus attentive. Ainsi la topoesthésie introduit la dimension humaine dans la lecture des lieux. Elle permet d'expliquer et de communiquer sur les relations qui peuvent s'établir entre les lieux et leur habitation, cette capacité et adaptation de l'humain pour habiter et à en être stimulé, c'est-à-dire habité. Elle permet de concevoir et d'aménager les lieux en fonction de leur spécificité, de révéler leur nature et d'introduire l'habitabilité que l'humain peut partager avec ces lieux. Ce changement de paradigme nous interroge sur ce que nous apportons et révélons en aménageant un lieu. Cette attitude est du même ordre que celle du jardinier qui cherche à fertiliser la terre avant de la faire produire. Une introduction en distanciel puis trois jours en présentiels sur le site de Cantercel. *Plus d'infos: <https://cantercel.com/analyse-topoesthetique-sites/>*, *info@cantercel.com*, 04.67.44.60.06 ◦ Adresse: Cantercel 34520 LA VACQUERIE

LE 10/06/2023
DE 15H À 18H
**VISITE DE
CANTERCEL**

Association

Sens Espace Europe

Visite du site et des bâtiments accompagnée par un architecte. *Plus d'infos: cantercel.com/apprendre/visites/* ◦ Adresse: Cantercel 34520 LA VACQUERIE

LE 23/06/2023 À 20H
**ÉCRANS
URBAINS #5**

arc en rêve

arc en rêve centre d'architecture, propose le cycle de films *écrans urbains ville architecture paysage*. Organisé en partenariat avec le cinéma Utopia et la revue l'Architecture d'Aujourd'hui pour explorer les liens entre architecture et cinéma. Pour cette nouvelle session cinématographique venez voir et revoir le film de Philippe de Broca, *L'Homme de Rio*, véritable film d'architecture ethnographique réalisé en

1964 sur un scénario d'Ariane Mnouchkine et Jean-Paul Rappeneau. La projection sera suivie d'un débat avec Christophe Catsaros, critique d'art et d'architecture. *Plus d'infos*: <https://urlz.fr/jOQJ/> *Entrée*: 7€ *Adresse*: Cinéma Utopia, 5 place Camille Julian 33000 BORDEAUX

DU 28/06 AU 30/06
DE 9H À 17H
**STAGE
ENDUIT TERRE
ET CHAUX**

Association
Sens Espace Europe

La terre est un matériau ancestral à redécouvrir aujourd'hui. Le stage propose de maîtriser la technique des enduits à l'argile et à la chaux, d'acquérir les connaissances pour réaliser des enduits intérieurs adaptés à différents supports en rénovation et en neuf et de s'initier à quelques techniques décoratives. *Plus d'infos*: <https://cantercel.com/enduits-terre-chaux-decoratifs/>, info@cantercel.com, 04.67.44.60.06 *Adresse*: Cantercel 34520 LA VACQUERIE

une programmation foisonnante imaginée par la designer matali crasset dans des lieux emblématiques du quartier, dans l'espace public mais aussi dans des lieux plus insolites. À l'image du travail de matali, cette édition sera résolument collective et invitera le public à prendre part au processus créatif. *Plus d'infos*: www.lenouveauprintemps.com *Adresse*: Quartier Saint-Cyprien 31000 TOULOUSE



DU 03/06 AU 04/06/2023
DE 10H À 18H
JEUX D'EAU
Espace Patrimoine
de Toulouse

Une installation éphémère composée de jeux d'eau, à la frontière de l'atelier et de l'exposition, qui vous embarquera dans un univers onirique. Imaginé par l'association Parcours d'architecture, ce jardin à la fois ludique et sensoriel, évoluera au gré des interventions du public. <https://www.calameo.com/read/0067651055be9ac94f2b5>, Tél.: 05.36.25.23.12 *Adresse*: Espace Patrimoine, 8 pl. de la Daurade 31000 TOULOUSE

DU 03/06 AU 29/06/2023
JARDINER LA RUE
C.A.U.E. de l'Aveyron

Végétaliser l'espace public ne nécessite pas forcément de grands investissements. Bordures, pieds de murs et bas-côtés sont autant de micro-espaces à conquérir pour les plantes. Ces touches de nature s'avèrent être de véritables atouts pour la reconquête des rues et révèlent une ville, un village, un quartier. Que ce soit à l'initiative des habitants, des élus ou d'une association, cette exposition présente 10 bonnes raisons de « jardiner sa rue ». Il suffit parfois de peu de choses pour embellir nos lieux de vie: un peu de terre, quelques graines et de la bonne volonté! Inauguration de l'exposition le 03/06/2023. *Plus d'infos*: <https://urlz.fr/IMRL> *Adresse*: Tiers-lieu Pingpong, Toit 4bis rue de la Mégisserie (4^e étage de la Maison des entreprises) 12100 MILLAU

LE 08/06/2023
**PUBLICATION
ET PATRIMOINE**
MA Occitanie-Pyrénées
Dans le cadre de l'exposition anniversaire 200 Plan Libre et 20

ans de publication, la Maison de l'Architecture propose un cycle de rencontres pour discuter avec les acteur·rices et contributeur·rices de Plan Libre et mieux comprendre le contexte dans lequel le journal de la Maison de l'Architecture s'inscrit et la portée de la publication. La discussion du 8 juin portera sur *La maison* ronde de Serge Binotto et le rôle de la publication dans la reconnaissance du patrimoine avec les architectes Julie Porte-Traouque et Barthélémy Dumons (association Maison Ronde). *Plus d'infos*: www.maop.fr *Adresse*: TOULOUSE

LE 08/06/2023
**RDV
D'ÉTÉ DE
L'ARCHITECTURE**
CROA Occitanie

Les Rendez-vous de l'architecture d'été auront lieu à Sète, save the date! L'événement incontournable de la profession: les Rendez-vous de l'Architecture organisé par le Conseil Régional de l'Ordre des Architectes Occitanie rassemble élus locaux, architectes, exposants, jeunes diplômés et professionnels de la construction autour d'une journée de conférences et table-rondes. Cette édition qui se déroulera aux Chais du Moulin de Sète aura pour thème « Architecture et Méditerranée », le tout dans un esprit méditerranéen et festif dont vous trouverez le programme en détail prochainement. Le Conseil de l'Ordre des Architectes Occitanie, son Président, Christian Combes et leurs partenaires seraient honorés de votre présence. *Inscription*: <https://urlz.fr/IXSF> *Adresse*: Chais du Moulin de Sète, 52 Quai des Moulins 34200 SÈTE



LE 10/06/2023 À 10H
**PROMENADE
PAYSAGÈRE**
CAUE 31

En juin, randonnez au fil de la Garonne du Volvestre avec le CAUE! La Communauté de Communes du Volvestre, le CAUE 31 et l'Office de Tourisme intercommunal du Volvestre vous invitent à des promenades paysagères commentées gratuites le long de la Garonne. Portez un regard inédit sur le fleuve, Et découvrez les diverses relations qui lient le fleuve et les humains en façonnant les

paysages alentours. Balade « La Garonne encaissée aux portes de l'aire métropolitaine » De Noé à Montaut – Distance: 6,5km – Départ et arrivée: parvis de l'église. *Gratuit, inscriptions obligatoires auprès de l'Office de Tourisme intercommunal du Volvestre: par mail officetourisme@cc-volvestre.fr ou au 05.61.87.63.33* *Adresse*: Parvis de l'église 31410 NOÉ

LES 10/06 ET 24/06/2023
À 11H ET À 16H30
**VISITES
COMMENTÉES
GALERIE 24**
CAUE 31

Durant toute la période d'ouverture de l'exposition *Terre Terrain Territoire*, le CAUE anime des médiations sous la forme de visites commentées. *Réservation sur caue31.org* *Adresse*: Galerie 24, 24 rue Croix Baragnon 31000 TOULOUSE



© Lise Delbos

CLÔTURE
LE 15/06/2023
HORIZONS
Maisons Daura

Horizons est un programme de résidence proposé par la Maison des arts Georges et Claude Pompidou en collaboration avec les quatre écoles supérieures d'art d'Occitanie: l'institut supérieur des arts et du design de Toulouse, l'école supérieure des Beaux-Arts de Montpellier, l'école supérieure des Beaux-Arts de Nîmes et l'école supérieure d'art et de design des Pyrénées à Pau et Tarbes. Ce programme propose l'accompagnement de jeunes artistes diplômé·e·s de ces établissements dans le cadre d'un projet de résidence aux Maisons Daura à Saint-Cirq-Lapopie (Lot), lieu de résidence de la Maison des arts Georges et Claude Pompidou, centre d'art contemporain d'intérêt national. *Horizons* est destiné aux diplômé·e·s de 2018 à 2022 des écoles supérieures d'art de Montpellier, Nîmes, Pau-Tarbes et de l'institut supérieur des arts et du design de Toulouse. *Plus d'infos*: www.magcp.fr/residence-horizons-2023/ *Adresse*: 46330 ST-CIRQ-LAPOPIE

LE 15/06/2023
**FORMATION
TERRE-
CHANVRE**

De la Tête au Toit

À l'occasion d'une formation terre-chanvre projetée, l'association De la Tête au Toit propose une soirée découverte: ■ 18h30: démonstration des techniques

et présentations des matériaux ■ 19h30: visite du domaine de Fallot, lieu d'écotourisme dans le Gers ■ 20h30: concert de iUteurki. Restauration sur place. *Plus d'infos*: <https://urlz.fr/IOF4> *Adresse*: Fallot 32380 ISLE BOUZON

LE 17/06/2023 À 10H
**BALADE
AU QUARTIER
ST-PIERRE**
Maison de l'Architecture
Occitanie-Pyrénées

Découvrez un nouveau parcours des balades architecturales! Une guide-conférencière et une architecte vous guident depuis l'Arsenal à travers le campus universitaire, à la découverte du patrimoine moderne et de bâtiments contemporains comme la TSE – Toulouse School of Economics, jusqu'à la cité administrative à Compans-Caffarelli. Une balade pour voir autrement des bâtiments modernes et contemporains, et comprendre la ville à travers les grands courants architecturaux qui la composent. *Gratuit, jauge limitée. Réservation en ligne: toulouse-tourisme.com. Contact par mail: infos@toulouse-tourisme.com ou téléphone: 05.17.42.31.31. Sans réservation, nous ne pouvons vous garantir de places. Se présenter au lieu de rendez-vous 10 min avant le départ.* *Adresse*: rdv au pied du plus vieux platane de Toulouse, place Anatole France 31000 TOULOUSE

LE 17/06/2023 À 13H
**PROMENADE
PAYSAGÈRE**
CAUE 31

Découvrez la Garonne du Volvestre autrement avec une promenade paysagère commentée à Carbonne proposée par le CAUE 31 en partenariat avec la Communauté de Communes du Volvestre et l'Office de Tourisme intercommunal du Volvestre. Balade *La Garonne du Volvestre à Carbonne* – Distance: 4km – Départ et arrivée: Pl. de la République, Carbonne. *Gratuit, inscriptions obligatoires auprès de l'Office de Tourisme intercommunal du Volvestre: au 05.61.87.63.33 ou par mail officetourisme@cc-volvestre.fr. Volvestre Tourisme au 05.61.87.63.33 ou par mail officetourisme@cc-volvestre.fr* *Adresse*: Place de la République 31390 CARBONNE



Lohe Carbonne © CAUE31

LE 22/06/2023
**VISION
DE NUAGES**

Maison de l'architecture
Occitanie-Pyrénées

Dans le cadre de l'exposition anniversaire 200 Plan Libre et 20 ans de publication, la Maison de l'Architecture propose un cycle de rencontres pour discuter avec les acteur·rices et contributeur·rices de Plan Libre et mieux comprendre le contexte dans lequel le journal de la Maison de l'Architecture s'inscrit et la portée de la publication. La discussion du 22 juin est une invitation à la Truant School (Tiphaine Abenia, Max Bondu, Uri Wegman) autour du Plan Libre n°199, *Vision de Nuages* réalisé par le collectif, à l'image d'une « école buissonnière » prospective et vaporeuse. *Plus d'infos*: www.maop.fr *Adresse*: Cour Sainte-Monique de l'hôpital de la Grave 31000 TOULOUSE

LE 27/06/2023
**DU PAYSAGE
AU PROJET**

C.A.U.E. de l'Aveyron

Plusieurs paysagistes présenteront leur démarche et méthode pour intégrer l'identité des paysages à leurs projets d'aménagements et de territoires. L'après-midi sera consacrée à la visite des aménagements récents du centre-bourg de Laguiole ainsi que de l'éco-lotissement du Frêne. Au programme: ■ le matin, intervention de plusieurs paysagistes. Ils partageront avec nous leur expérience et leur méthode de travail pour intégrer l'identité paysagère des lieux dans les projets d'aménagements, d'urbanismes et de territoires ■ l'après-midi, deux visites commentées à Laguiole: l'éco-lotissement du Frêne et les aménagements récents du centre bourg. *D'ores et déjà vous pouvez réserver votre journée en vous inscrivant ici: https://urlz.fr/IMSL* *Adresse*: 12210 LAGUIOLE

LE 29/06/2023
**PLAN LIBRE.
À SUIVRE**

Maison de l'Architecture
Occitanie-Pyrénées

Dans le cadre de l'exposition anniversaire 200 Plan Libre et 20 ans de publication, la Maison de l'Architecture propose un cycle de rencontres pour discuter avec les acteur·rices et contributeur·rices de Plan Libre et mieux comprendre le contexte dans lequel le journal de la Maison de l'Architecture s'inscrit et la portée de la publication. La discussion du 29 juin *Plan Libre, à suivre*, sera l'occasion d'inviter Pierre Vanni graphiste, directeur artistique du journal, les équipes de l'atelier documents et de la Maison de l'Architecture Occitanie-Pyrénées

Occitanie

LE 02/06/2023 À 17H30
& LE 14/06/2023 À 16H
**BALADES
NATURE**
CAUE 31

Boris Presseq, botaniste au Muséum d'histoire naturelle de Toulouse et spécialiste d'écologie urbaine nous emmène en balade dans les quartiers du centre ville à la découverte de la nature en ville et de l'appropriation des sols urbains par les plantes. Durée: 1h, prévoir d'arriver 15 minutes en avance. *Réservation sur caue31.org* *Adresse*: Galerie 24, 24 rue Croix Baragnon 31000 TOULOUSE

LE 02/06/2023 À 18H
**ÉDITION
PAR MATALI
CRASSET**

Le Nouveau Printemps

Expositions, rencontres, projets collaboratifs, ateliers, performances, concerts... en juin Le Nouveau Printemps prend ses quartiers à Saint-Cyprien! Pendant un mois, Le Nouveau Printemps propose

qui réalisent chacun des numéros. Ensemble ils présenteront la suite au numéro 200 et les perspectives éditoriales à venir. Surprise à la clef! Plus d'infos: www.macp.fr
 Adresse: 1 rue Renée Aspe 31000 TOULOUSE

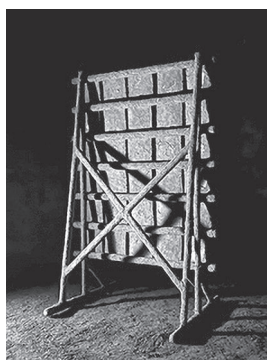
limitation de l'étalement urbain et de renforcement de l'attractivité des centres-bourgs, avec une qualité de vie et d'habiter désirée part tous-tes? Plus d'infos: <https://www.lardepa.com/expeditions-urbaines-2023-grand-debat-fabrique-de-nos-villes/> Adresse: BOUGUENNAIS, SAUTRON

DU 29/06 AU 03/09/2023

TRIBU LOIRE

MA Pays de la Loire

Tribu Loire décrypte la manière dont l'être humain cherche à ménager son rapport avec les milieux humides sensibles du fleuve depuis la nuit des temps. Le visiteur découvrira des exemples contemporains d'accès et de renaturation du fleuve ainsi qu'une collection d'artefacts réalisée avec la vase de Loire, témoins de la présence d'une civilisation ancienne fictive vivant sur les berges à l'époque néolithique. Plus d'infos: www.ma-paysdelaloire.com Adresse: 28 rue Fouré 44000 NANTES

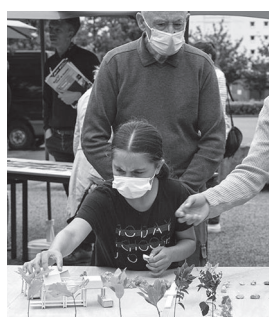


TRIBU LOIRE © Barreau & Charbonnet

Pays-de-la-Loire

LE 13/05/2023
 DE 9H30 À 12H
(A)MÉNAGER LE TERRITOIRE
 Ardepa

La saison 2023 des expéditions urbaines de l'ardepa s'inscrit dans le cadre du grand débat proposé par Nantes Métropole aux citoyen.nes afin de questionner collectivement la «Fabrique de nos villes». Ce second parcours propose de découvrir les expérimentations alternatives dans la quartier du Breil. Comment accompagner la transformation du territoire sur le temps long, par le déploiement d'expérimentations transitoires et collectives comme alternative à un urbanisme planificateur? Plus d'infos: <https://www.lardepa.com/expeditions-urbaines-2023-grand-debat-fabrique-de-nos-villes/> Adresse: Quartier Breil 44300 NANTES



© J.-F. Fagnolles

LE 24/06/2023
 DE 9H30 À 12H00
DENSITÉ EN CŒUR DE BOURG
 Ardepa, Maison de l'architecture

La saison 2023 des expéditions urbaines de l'ardepa s'inscrit dans le cadre du grand débat proposé par Nantes Métropole aux citoyen.nes afin de questionner collectivement la «Fabrique de nos villes». Pendant cette dernière expédition, nous verrons comment, à l'ère de la ville durable, concilier compacité du tissu urbain dans un souci de

En ligne et Ailleurs

CLÔTURE
 LE 04/06/2023
PRIX MIES VAN DER ROHE 2024
 Fondation Mies van der Rohe, CNOA, UNSFA

Le prix Mies van der Rohe, initié en 1987 par le commissaire européen, Carlo Ripa di Meana et le maire de Barcelone, Pascal Maragall, (...) est devenu officiellement en 2001 le prix de l'architecture contemporaine de l'Union Européenne. Il met à l'honneur tous les deux ans des œuvres architecturales exemplaires. Une mention spéciale

«Architecte émergent» est aussi décernée à une seule œuvre architecturale. Pour l'édition 2024, le CNOA et l'UNSF EA sont mandetés par la Fondation Mies van der Rohe pour proposer sept nominations françaises. Ils lancent pour cela un appel à candidatures spécifique: les projets soumis doivent avoir été livrés entre le 1^{er} mai 2021 et le 30 avril 2023. Ils doivent être réalisés par des architectes français sur le territoire européen ou par des architectes européens (dont les Français) sur le territoire français. Les candidatures seront étudiées par un jury qui sélectionnera les sept nominations françaises parmi les propositions reçues. Plus d'infos: <https://urlz.fr/1OgO>

LE 01/06/2023 À 18H
COMMUNS
 Frugalité heureuse et créative, Territoires frugaux

Le logement n'est pas un produit, mais un bien essentiel. Le groupe thématique transversal Territoires frugaux cherche à adresser les questions de la frugalité aux échelles de l'aménagement – ou du «ménagement» – des territoires et des paysages. Nous nous réunissons, en visio, tous les derniers jeudi du mois environ, de 18h à 19h45, autour d'une présentation qui peut être consacrée à un projet, un parcours, une thématique, une recherche, une rencontre, etc.; et prendre la forme soit d'un échange informel entre praticiens de diverses postures, soit d'une conférence susceptible d'être enregistrée et rediffusée. Vos propositions sont les bienvenues! Pour participer et recevoir nos actualités, inscrivez-vous au groupe sur la page Territoires frugaux. Lien: <https://urlz.fr/1Oes>

LE 12/06/2023
RESTAURER NOTRE-DAME
 École de Chaillot

La cathédrale Notre-Dame de Paris et ses architectes. La conférence du lundi 12 Juin qui sera consacrée à la restauration de la cathédrale Notre-Dame de Paris après l'incendie qui l'a ravagée le soir du 15 avril 2019, sera modérée par Benoît Melon avec l'intervention de l'Architecte en Chef des Monuments Historiques en charge de la cathédrale, Philippe Villeneuve, et de ses deux collègues: Pascal Prunet et Rémi Fromont. Le thème portera sur le rôle central de l'architecte sur ce chantier d'envergure au milieu des interventions d'une maîtrise d'ouvrage très présente, de multiples bureaux d'études, d'une foule d'entreprises hautement spécialisées, de chercheurs dont le rythme de travail doit être en phase avec les travaux. Nous aborderons les questions

de respect d'un calendrier de travaux, les contraintes financières et réglementaires, ainsi que le respect de l'œuvre dans sa diversité historique et des orientations données dans l'étude qui a fait l'objet d'une approbation en commission nationale de l'architecture et du patrimoine en juillet 2020. Les architectes détailleront le cadre de leurs interventions respectives ainsi que leurs rapports avec l'ensemble des acteurs du chantier. Ces conférences sont gratuites et sur inscription obligatoire. Adressez un mail à juliette.mazars@citedelarchitecture.fr avant le 07/06/2023 à 16h afin de recevoir le lien pour vous connecter. Le lien sera envoyé le jour de la conférence.

CLÔTURE
 LE 13/07/2023
CONCOURS BIOME 2
 DREAL Grand Est

BIOME 2 – Imaginer une nouvelle nature en ville pour le Grand Est. Le concours Biome vous invite à imaginer, dans une sélection de petites et moyennes villes de la région Grand-Est, un projet architectural, urbain ou paysager capable de faire dialoguer ville et nature. Face aux problématiques globales liées au réchauffement climatique comment imaginer des ensembles urbains résilients? Les petites et moyennes villes du Grand Est sélectionnées sont engagées dans des dynamiques de projets. Elles sont au nombre de 68 (entre 5000 et 50000 habitants). Pour toute question complémentaire concernant les sites, vous pouvez vous adresser par mail à: concours.biome2022@developpement-durable.gouv.fr / Plus d'infos: <https://urlz.fr/1Ogd>

CLÔTURE
 LE 08/09/2023
ÉQUERRE D'ARGENT 2023
 AMC et le Moniteur

L'Équerre d'Argent / Les prix d'architecture du Moniteur ont pour objectif de faire connaître le meilleur de la production architecturale réalisée sur le territoire français. Ces prix constituent des distinctions d'envergure nationale attribuées par un jury indépendant à des ouvrages, des ouvrages d'art et des aménagements urbains et paysagers. Ils récompensent, pour leurs qualités de conception, de réalisation et d'usage, les architectes qui les ont conçus et les maîtres d'ouvrage qui leur ont fait confiance, quelle que soit leur nationalité. les candidatures pour l'édition 2023 sont ouvertes. Catégories proposées: ■ Habitat ■ Culture, jeunesse et sport ■ Espaces publics et paysagers ■ Première œuvre. Plus d'infos: <https://urlz.fr/1OhY>

CLÔTURE
 LE 31/10/2023
TROPHÉE BÉTON ÉCOLES

Bétocib, CIMbéton, École Française du Béton

Le Trophée béton Écoles est organisé par les associations Bétocib, CIMbéton et la Fondation École Française du Béton, sous le patronage du ministère de la Culture, en partenariat avec la Maison de l'architecture Île-de-France, la revue AMC, et l'association AAIIA. Il a pour but de révéler les futurs professionnels, de les parrainer et de leur offrir une visibilité à l'orée de leur vie professionnelle. Le concours est doté de quatre prix: ■ trois prix pour le Trophée béton PFE ■ un prix spécial pour le Trophée béton STUDIO. Plus d'infos et inscription: <https://urlz.fr/1QfP>

Une nouvelle ère de jeu

*Chercheuse en Interaction Humain-Machine, directrice de Recherche à l'Inria
Architecte, designer et ébéniste*

Ce texte rassemble un avant-propos de Wendy E. Mackay sur la conception participative, et une recherche d'Alexandre Beaudouin sur le jeu, issue de sa thèse faite avec Sarah Wagner à l'Institut de technologie du Massachusetts (MIT). A. Beaudouin poursuit actuellement ses recherches en concevant des mobiliers qui façonnent les possibilités d'interaction avec les utilisateurs.

¶ 202 p.9

ENQUÊTE

Mai 2023

Avant-propos de Wendy E. Mackay

À PROPOS DE CONCEPTION PARTICIPATIVE

L'Interaction Humain-Machine (IHM) est une branche de l'informatique qui étudie l'interaction entre les personnes et les systèmes numériques interactifs. Ce domaine s'intéresse non seulement à la conception de ces systèmes en tant qu'objets à part entière, mais aussi à la manière dont les gens interagiront avec eux dans des contextes réels. Ainsi, au-delà de l'évaluation de l'efficacité des fonctionnalités individuelles, il s'agit d'étudier la manière dont les gens adoptent et utilisent ces fonctionnalités au fil du temps et l'impact de ces systèmes sur les utilisateurs à moyen et à long terme.

Pour y parvenir, il faut impliquer activement les utilisateurs dans le processus de conception, dans le cadre de ce que l'on appelle la «conception participative». Plutôt que de simplement demander à quelques personnes ce qu'elles veulent au début et de tester le produit final avec elles à la fin, il s'agit d'impliquer activement les utilisateurs dans une variété d'activités de conception collaborative. Celles-ci sont conçues non seulement pour leur permettre d'exprimer leurs besoins et leurs désirs, mais aussi pour communiquer les contextes dans lesquels ils utiliseront la technologie, ce qui fournit une mine d'informations supplémentaires et une source d'inspiration pour la conception. On utilise des méthodes faciles à maîtriser et amusantes, comme le «brainstorming» ou le prototypage papier et vidéo, que l'on adapte à chaque groupe d'utilisateurs. Ces méthodes leur permettent d'exprimer leurs propres idées et de réagir aux nôtres dans le cadre d'une collaboration étroite et continue.

Il est important de souligner que l'objectif n'est pas de transformer les utilisateurs en designers ou d'abdiquer nos responsabilités en tant que concepteurs. Au contraire, il s'agit d'impliquer activement les utilisateurs dans un

processus hautement itératif qui constitue une source permanente d'inspiration et d'idées qui influencent notre propre définition du problème de conception. Nous utilisons nos compétences et notre compréhension en tant que concepteurs pour transformer ces idées en prototypes et en systèmes auxquels les utilisateurs peuvent réagir et avec lesquels ils peuvent interagir, créant ainsi un processus permanent de focalisation et d'élaboration. Ce processus aboutit à de nouvelles idées de conception qui vont au-delà des stéréotypes et sont au contraire profondément ancrées dans les besoins et les désirs réels des utilisateurs.

Au fil des ans, le domaine de l'IHM s'est considérablement élargi, allant au-delà des ordinateurs de bureau pour inclure un large éventail d'objets et d'espaces interactifs. Ainsi, cette même approche de conception participative a été appliquée aussi bien à la conception d'expositions d'art interactives que d'environnements critiques en matière de sécurité. Dans de nombreux cas on peut observer que le travail et les processus des chercheurs et praticiens de l'IHM se recourent de plus en plus avec les questions soulevées par les architectes : comment passer de la conception d'espaces physiques à la conception d'interactions entre les personnes et ces espaces ? Le travail d'Alexandre Beaudouin et de Sarah Wagner au sein du programme d'architecture du MIT offre un bon aperçu de l'application d'une approche de conception participative à l'architecture. Ils se sont intéressés à la conception d'objets et d'espaces innovants pour le jeu, mais ont également utilisé le jeu comme une méthodologie de conception qui leur permet d'impliquer activement les enfants dans le processus de conception. La série de projets qui en résulte est non seulement innovante en soi, mais elle a aussi permis de créer des formes d'interaction nouvelles et convaincantes, qui sont autant d'objets de jeu réussis.

Pour en savoir plus : Wendy E. Mackay. *Reimaginer nos interactions avec le monde numérique*. Paris. Collège de France. Fayard, Collection «Leçons inaugurales», n°310, November 2022, 80 pages.

Alexandre Beaudouin

LE CERCEAU, L'OBSTACLE ET LA CABANE

Comme les imaginaires que nous engageons dans nos processus de création, la conception du jeu a toujours été intrinsèquement liée à la politique de son époque. Aujourd'hui, le «jeu», tel que nous le connaissons, est contrôlé par une industrie obsédée par l'aversion du risque. Les espaces de jeu sont standardisés et génériques, ils ne sont pas ouverts mais relégués dans des zones clôturées, protégées du danger. De même, nos processus de conception sont souvent isolés, peu attentifs au potentiel des communautés externes pour ouvrir de nouvelles possibilités. Au milieu des appels pour une ère nouvelle et équitable, les architectes peuvent revenir au jeu, non seulement comme un sujet mais comme une méthode, une façon de travailler et une forme de recherche à travers la conception. Dans un monde où les tensions et l'isolationnisme augmentent, l'architecture doit trouver de nouvelles façons de s'adapter à son environnement. Pour que l'architecture puisse réinventer le jeu, elle doit à son tour apprendre du jeu pour réinventer ses procédés de conception.

Cependant les architectes n'ont pas encore pleinement exploré les possibilités d'expansion inhérentes à une compréhension plus politique du jeu. Dans le travail de thèse rapporté dans cet article, nous avons mené cette exploration à la fois comme un moyen d'étendre et de développer notre propre capacité de créativité et comme une critique de notre propre formation en architecture, qui s'est nécessairement concentrée sur la maîtrise d'œuvre. En considérant le jeu comme une méthodologie, les architectes peuvent engager d'autres usagers dans des processus créatifs avec l'ambition de mettre en œuvre des stratégies de conception nouvelles, significatives et imaginatives. Le jeu n'est pas sans but mais productif ; c'est la manière dont nous apprenons à exister dans le monde. Il change la façon dont nous percevons

notre environnement, ainsi que notre appréhension de nous-mêmes. Il crée des collaborations et des moments de solitude; il peut être dynamique ainsi que statique.

“AUTHORSHIP” OU MAÎTRISE D’USAGE

Notre travail teste de nouvelles méthodologies de conception à travers une série de trois exercices autour du jeu réalisés en collaboration avec des enfants de 9 à 12 ans, volontaires et enthousiastes à la Margaret Fuller Neighborhood House de Cambridge, Massachusetts, aux États-Unis. Au cours de douze sessions d’une heure, nous avons testé et remis en question différentes formes de maîtrise d’usage. Chaque exercice confère aux enfants une capacité d’action spécifique. En anglais nous utilisons le terme «authorship», non pas au sens juridique du droit d’auteur ou de paternité, mais pour donner aux utilisateurs et participants un droit d’appropriation, une maîtrise de l’usage.

Nous avons défini plusieurs catégories de maîtrise d’usage pour guider nos exercices. Ils explorent différentes relations entre le soi, le corps, le collectif et l’environnement. Bien que nous n’ayons pas l’intention d’en faire des catégories prescriptives, nous avons utilisé leur intitulé pour évoquer une nouvelle compréhension de la maîtrise d’usage. Plutôt que de nous limiter à suivre les «idées» énoncées par les enfants, nous voulions tenir compte de leur expérience, de la façon dont ils se déplaçaient, dont ils définissaient et s’appropriaient les objets testés dans l’espace.

Chaque exercice impliquait les enfants à différentes étapes du processus de conception, ce qui leur donnait un aspect spécifique à contrôler. Le moment précis de leur implication a en partie déterminé leur responsabilité d’auteur revendiqué sur le projet. Nous avons soigneusement conçu et guidé chaque session, accueillant les dissonances qui poussent les élèves et nous-mêmes à sortir de l’ordinaire.

Les idées émergentes ont ensuite été transformées pour fabriquer des prototypes à l’échelle un. Ces prototypes n’étaient pas destinés à un ou une élève en particulier, mais chaque exercice visait à créer quelque chose de collaboratif entre les enfants et nous-mêmes. La collection d’activités réalisées avec la participation des élèves permet d’explorer différentes formes de jeu et de maîtrise d’usage, valorisant à la fois l’apport et la connaissance incarnée et expérimentale des enfants comme une contribution significative aux processus de conception.

Ainsi les quatre catégories d’usage ci-dessous furent appliqués lors des différents exercices, afin de spécifier la contribution des usagers: ① *Chorégraphique*: l’appropriation à travers des interactions entre les personnes et les choses, qui dictent les règles et l’ordre. Par exemple: jeu de rôle. ② *Opérationnel*: une appropriation par le fait d’être celui qui a tout mis en place, par l’organisation et la fixation des objets. Par exemple: LEGO®, KAPLA®. ③ *Réciproque*: la création co-dépendante d’une expérience, affectant et contrôlant l’expérience de l’autre. Par exemple: bascule, balançoire, roue tournante. ④ *Corporel*: l’action revendiquée par le corps, par le mouvement, par des actions qui ne sont que les siennes. Par exemple: figures de skateboard, dribble au football.

EXERCICE 1 “THROUGH THE HOOP” À TRAVERS LE CERCEAU

Pour cette première expérience, intitulée *Through the Hoop*, («À travers le cerceau»), nous voulions commencer par donner aux enfants une forme directe de collaboration sur un projet. Afin de créer un cadre à la fois pédagogique et ludique, nous distribuions un énoncé composé d’une introduction, de questions ouvertes, de tâches à effectuer et un large éventail de matériaux. Dans ce cas-ci, nous avions commencé par le basket-ball, un sport qu’ils connaissaient déjà, leur demandant simplement, qu’est-ce que le basket?

Quelles sont les règles spécifiques qui rendent le jeu plus attrayant? Quel est l’équipement minimal nécessaire pour pratiquer ce sport? Peut-on jouer au basket sans panier? Sans ballon? L’idée était de passer de l’évidence à des sujets plus ouverts, leur permettant de questionner cette évidence. Grâce à cette approche, le basket n’était plus perçu comme un sport pratiqué par des professionnels ou celui sur un terrain de quartier, mais comme une compréhension d’un jeu pas si évident à définir et offrant donc la possibilité d’en réinventer une version personnelle.

En groupe de deux ou trois, ils avaient accès à une bibliothèque de matériaux et d’objets, ainsi qu’une balle en mousse, avec la consigne de modifier et de créer un nouveau jeu avec des règles spécifiques, différentes de celles du basket. Après cette partie création, la phase de test, qui est réellement une session de jeu, fut toute aussi importante. Le design des prototypes étant brut, l’usage de chaque objet n’était pas évident et c’est à ce moment-là que nous, designers-observateurs, étudions les différents comportements, et la façon dont un élève déclenchait, accidentellement ou non, un nouvel usage. Nous devions alors dessiner et analyser leurs créations, en extrayant de leur travail des principes que nous appliquerions à la création de nouveaux prototypes. Par exemple, *Synchrony*, nommé d’après une idée de synchronisation et de simultanéité, combinait deux prototypes distincts des élèves: le premier, une balle en mousse, perforée, accompagnée de plusieurs manches afin de se transmettre la balle – en somme un objet similaire à un bilboquet mais sans corde – avec le deuxième, une balle rattachée par une ficelle à un cerceau de réception. De l’association de ces deux systèmes de jeu résultait une collection de manches en bois accompagnés d’une balle en silicone perforée. Le nouveau jeu proposait des façons immédiates et familières d’attraper et de tenir la balle; les manches s’inséraient dans les trous et la balle s’insérait dans le cerceau. Nous avons également intégré un code couleur pour permettre la création et la modification des règles en fonction du nombre de personnes





Une collection d'embases, d'éléments rigides et flexibles tous interconnectés par des fixations sur-mesure permettent une diversité infinie de montage

jouant au jeu, et pour permettre une redéfinition continue des objets selon leur interprétation. Au moment de tester le prototype, le jeu est devenu non seulement un moyen de se passer la balle, mais aussi un jeu d'équilibre. Parfois, il s'agissait d'un jeu individuel, parfois collectif.

EXERCICE 2
 "UP, DOWN AND AROUND"
 DESSUS, DESSOUS, ALENTOUR

Dans ce deuxième exercice *Up, Down and Around* («Dessus, Dessous, Alentour»), nous avons commencé par discuter du *Parkour*, l'activité favorite des élèves, dans le but d'explorer l'usage du mouvement et du corps. Alors que les objets conçus dans la première activité avaient certaines implications spatiales, nous voulions élargir notre compréhension de l'espace de jeu par le biais d'un exercice qui commencerait non pas avec un objet, mais avec un arrangement de plusieurs objets.

Notre première session a commencé avec une approche assez libre et sculpturale. Équipés de matériaux tels que de la pâte à modeler, du tissu, des cordes, les élèves ont reçu des indications d'actions à effectuer telles que «esquiver, ramper, rebondir», pour créer une série d'obstacles. Nous avons constaté que beaucoup d'enfants utilisaient par défaut des structures qu'ils connaissaient déjà, comme des toboggans et des murs d'escalade, un point de départ nécessaire pour beaucoup d'entre eux, mais que nous voulions rapidement dépasser. Lors de la deuxième session, nous avons proposé un catalogue d'objets aux formes ambiguës aux élèves, ainsi qu'une maquette du jardin voisin. Au-delà de la création de formes géométriques, nous voulions encourager la création de séquences et de scénarios sur un site par le biais d'un système de *plug-and-play* (littéralement «connecter et jouer»), laissant les élèves organiser et positionner les différents objets pour créer un circuit. Enfin, à l'aide de ruban adhésif coloré, ils devaient indiquer le chemin à parcourir à travers leur circuit et fournir

les règles qui lui étaient associées. L'objectif était de les amener à spéculer à travers ces maquettes le mouvement du corps qu'il soit en équilibre, en mouvement ou en agilité par exemple. Ensuite, nous avons déconstruit ces éléments en pièces détachées, durant la troisième session, ouvrant ainsi la voie à de multiples possibilités d'assemblages. Un objet pouvait alors être augmenté d'un autre, ou relié à lui afin de créer de nouveaux potentiels d'usages. Lors de la création de ces parcours d'obstacles, la contrainte de certaines pièces déclenchait de nouvelles formes suggérant des interactions non-conventionnelles, exigeant à la fois un équilibre dans sa réalisation mais aussi dans les possibilités ludiques. Par exemple, une chaîne constituée de cerceaux interconnectés, laisse plusieurs interprétations possibles; on peut passer dessus ou au travers, y marcher en équilibre, le désassembler et en changer ses proportions.

Après ces trois sessions de travail, nous avons fabriqué un prototype à échelle réelle pour tester notre création hybride avec les élèves. Le système est constitué d'éléments permettant de (re)concevoir un obstacle à chaque étape du circuit. Un mélange de pièces flexibles et rigides conduit à des contraintes et libertés, tant dans l'assemblage que dans l'interprétation. La spécificité de l'espace généré venait entièrement de ceux qui l'avaient assemblé. Des attaches imprimées en 3D reliaient des chevilles en bois, des tubes en plastique. Par ailleurs, des bases en mousse fournissaient à la fois un support pour maintenir verticalement et horizontalement divers éléments et un système de tremplins sur lesquels on pouvait sauter ou que l'on pouvait enjamber. Pendant notre session de jeu, l'un des participants a déclaré: «*J'ai une idée, et si nous avons chacun notre propre façon de traverser la course d'obstacles*». Ce commentaire confirmait la validité de notre hypothèse: nous avons démontré une compréhension singulière et subjective de l'espace à travers l'expérience physique que l'on en fait. Ensuite, les élèves ont chacun développé leur propre parcours dans l'espace qu'ils avaient collectivement construit.

EXERCICE 3
 "SPACE IN, SPACE OUT"
 DEDANS, DEHORS

Alors que les jeux de balles suggèrent un jeu collectif et la course d'obstacles, un accomplissement individuel, notre troisième exercice, la cabane, celle que l'on construisait dans le salon à l'aide d'oreillers et de couvertures, peut être comprise comme un espace qui tient compte de plusieurs personnes aux motivations différentes. La cabane laisse une place pour des modes d'interactions variés mais mutuels.

Nous avons proposé un simple exercice à base de collage pour lancer les conversations. Une fois de plus, nous avons constaté que notre exercice initial d'introduction était le moins abouti dans l'engagement critique des participants. Nous abordions le sujet avec notre propre imagination architecturale et les élèves nous aidaient à élargir notre approche. Pour certains, la cabane était un lieu de refuge, isolé des adultes, pour d'autres c'était un lieu de discussions, de commérages; certains y voyaient un jeu de construction, de définition d'espace personnel, ou enfin l'opportunité de créer un lieu d'épouvante, que ce soit dans l'obscurité ou dans le déséquilibre de la structure.

À l'issue de cette discussion, trois idées ont ensuite guidé nos séances: une cabane à secrets, une cabane à limites et une cabane à sensations fortes. Pour chacune de ces cabanes, une première session de travail nous a permis d'amener un premier prototype, à usage non défini et de tester avec les enfants les interactions possibles, en poussant le potentiel de l'objet au plus loin afin de préciser certains usages. Ensuite la deuxième session a servi de test grandeur nature, avec de nouveaux utilisateurs, afin de les observer interagir avec ces curieux objets. Les moments-clés sont apparus lorsque les usagers allaient au-delà des affordances de l'objet, en transformant son usage.

CABANE À LIMITES

La première des deux cabanes décrites étudie la relation entre une cabane et la pièce qui l'abrite. «L'extérieur» et «l'intérieur» définis sont compris comme deux mondes distincts et l'objet cabane délimite ces deux espaces. Cet exercice propose aux utilisateurs de façonner cette limite intérieure/extérieure, en la tirant, la poussant, en l'ouvrant ou en l'étirant. On a placé au centre de la pièce une forme cylindrique en tissu maillé avec un élève à l'intérieur, et le restant des participants utilisaient des cordes et des crochets afin d'étirer et déformer le tissu pour sculpter l'espace interne. Selon les attaches effectuées, comment se sent la personne à l'intérieur? Comment la sculpture affecte nos mouvements corporels à l'intérieur et à l'extérieur? Quelles sont les façons dont les deux parties peuvent interagir? Au fur et à mesure du jeu, la figure évoluait continuellement, se transformant parfois en parcours d'obstacles, bloquant le passage dans la pièce, et répondant aux contraintes de la pièce environnante. Le jeu n'avait pas de but fixe, il offrait un cadre flexible pour amener d'autres jeux en son sein.

L'objet final reprenait les aspects principaux du premier prototype, un tissu flexible et translucide, en y ajoutant des éléments pour le déformer, tels que des poteaux en bois, des cordes réglables, et des sacs de sable au sol. La structure engageait automatiquement la pièce qui l'entourait et inspirait une nouvelle perspective sur les chaises, les tables et les autres objets de la pièce environnante pour assurer sa stabilité. Le tissu évoluait avec le jeu, les ouvertures qui étaient des entrées devenaient des lucarnes, les crochets étaient détachés et relocalisés et les poteaux qui tombaient étaient repositionnés. Au fur et à mesure de l'usage, l'objet évoluait, il s'étendait et rétrécissait, sa forme n'était jamais figée mais en mouvement perpétuel. La limite de l'aire de jeu avec l'espace dans lequel on vit s'estompait, le jeu n'était plus délimité mais s'intégrait à l'espace de vie. Lors de nos séances, certains participants travaillaient en symbiose

avec un objectif commun, pendant que d'autres entravaient cette expansion. Chaque installation était unique et dépendait à la fois de la pièce dans laquelle elle se trouve et de ceux qui la construisent.

CABANE À SENSATIONS FORTES

Cette session a commencé avec le désir d'explorer une expérience collective à travers le mouvement du corps tout en introduisant une notion de risque. Nous avons fabriqué et apporté trois planches montées sur des bases instables dans un grand gymnase. À travers ces trois modèles nous souhaitions étudier la façon dont les participants se stabilisaient dessus, s'ils pouvaient se déplacer avec, ou quelle était la capacité maximale d'une planche. À partir d'un objet *a priori* assez individuel, nous cherchions à savoir comment les participants pouvaient collaborer et se faire confiance mutuellement, afin de limiter et surtout de contrôler le risque. Les actions d'une personne façonnaient les expériences d'une autre, que ce soit en se balançant, en marchant sur les planches, ou même en se catapultant (avec un risque limité). Il y avait une envie de tester les limites de l'objet, de tenter des figures de skateboard, ou de se reposer dessus comme un fauteuil à bascule. Ces sessions nous permirent d'envisager des usages plus larges que prévu, et d'adapter nos designs afin de contenter les types d'utilisateurs.

À partir de cette étude sur les trois planches à bascules, nous avons développé un objet géométriquement étudié qui basculait de gauche à droite et d'avant en arrière de façon imprévisible, sortes de montagnes russes, mais sur place. Au sol, l'objet parcourait une trajectoire en forme de «S» avant de buter et de revenir en arrière. Une personne extérieure à l'objet était nécessaire pour guider le mouvement, et ceux qui se trouvaient à l'intérieur devaient contrôler le mouvement de leur corps pour s'équilibrer. La structure en mousse pouvait accueillir une ou plusieurs personnes, selon leur taille et leur volonté d'expérimenter l'objet. Le mouve-

ment de ce dernier suggérait des interactions au-delà du manège. À l'extérieur, les usagers tentaient d'éviter la trajectoire imprévisible de l'objet. Parfois, l'inertie du balancement conduisait à une chute à faible risque mais à sensations fortes. Ce mouvement activait l'espace de la pièce, qu'il soit petit ou grand, pour rendre possibles de nouvelles formes de jeu. Ce manège introduisait le goût du risque, exigeant la coordination des corps pour créer une expérience désorientante et générant des mouvements imprévisibles.

VERS UNE CULTURE DE LA CURIOSITÉ

Dans l'espace de jeu que nous avons défini à la Maison Margaret Fuller, chacun de ces exercices a permis de développer des objets dotés de certaines règles et de certains assemblages. Cette richesse va au-delà de la conception des objets en eux-mêmes et s'inscrit dans une culture de la curiosité développée au sein de ces expériences. En tant que designers, nous nous retrouvons à élaborer des outils pour nous engager dans un espace créatif, à créer ensemble un lieu de réflexion autour d'actions audacieuses, imaginatives et ludiques touchant notre environnement.

Ces processus présentent des possibilités d'élargir nos recherches sur le jeu pour suggérer une architecture qui contient en elle les aspirations que nous avons pour une société plus inclusive. Ces aspirations ne sont pas normatives mais ouvertes, permettant à l'imagination et au jeu de devenir une méthode de conception à la fois lorsque nous travaillons avec nos voisins et lorsque nous résistons à des formes qui exigent des interactions spécifiques. L'objectif de ce travail n'est pas seulement de réinventer et de transformer nos façons de jouer, mais aussi d'inspirer la discipline architecturale à travers le potentiel du jeu. Nous utilisons le conventionnel pour atteindre le non-conventionnel, nous résistons à tout ce qui est exclusif, nous célébrons l'énigmatique, l'ambigu, par et pour le développement de méthodes de jeu et de conception inattendues ●



Mathilde Poujade

Récit d'une transformation haussmannienne par l'usage

Urbaniste, directrice de projet chez Le Sens de la Ville

Le Sens de la Ville est une coopérative de stratégie urbaine, de programmation et d'ingénierie de projets qui rassemble des architectes, urbanistes, ingénieur-es et chercheur-es.
Récit d'un projet de transformation d'un bâtiment haussmannien, dont Le Sens de la Ville coordonne l'assistance à la maîtrise d'usages (AMU).

202 p.13

PROJET

Mai 2023

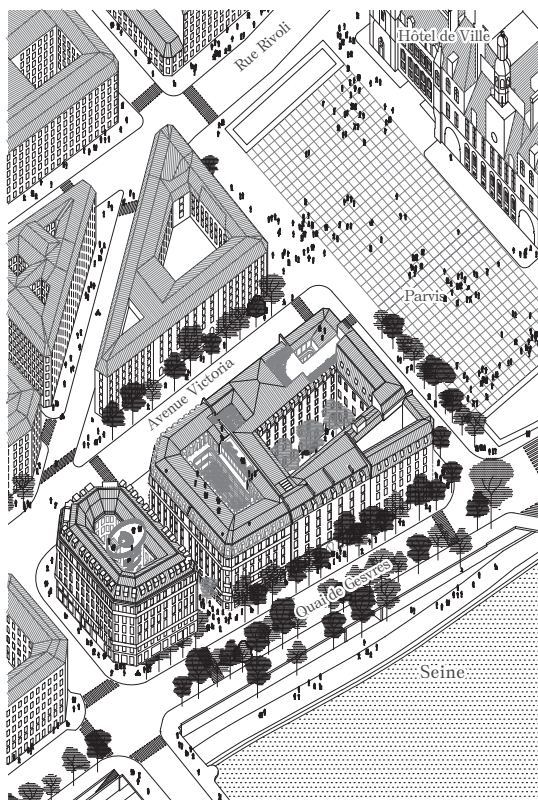
LA VILLE COUSUE MAIN

Pourquoi faire appel à l'assistance à maîtrise d'usages (AMU) pour reconvertir l'ancien siège des Hôpitaux de Paris, en face de l'Hôtel de Ville? Le Sens de la Ville propose une méthode sur mesure pour une ville «cousue main»: en se situant au plus près du terrain, et en étant guidé-e par l'idée que l'on transforme des lieux pour leurs futurs usager-es. Notre équipe est constituée en coopérative, pour des missions de stratégie urbaine, de programmation et de montage de projets. Nous défendons une fabrique de la ville ouverte aux non professionnel-les de l'urbain, s'appuyant sur des processus de conception réellement horizontaux. L'AMU nous semble ainsi être le meilleur outil pour une nouvelle fabrique du projet urbain. Elle est vertueuse à trois titres. Elle est avant tout un outil de *diagnostic*, celui-ci étant basé sur les usages historiques du lieu, les atouts et les carences de l'offre aux alentours immédiats. Elle constitue bien sûr un outil de *programmation*, car elle crédibilise les pistes programmatiques en créant un système de portage, de gouvernance et de gestion permettant d'associer le bon usage, le bon acteur, à la bonne cellule. Enfin, elle est un outil d'*appropriation* des espaces, en ce qu'elle permet de concevoir des lieux en lien direct avec les usager-es, ou d'activer des lieux à court terme par l'occupation transitoire.

RÉPARER
ET ADAPTER
L'HAUSSMANNIEN

Le site symbolique du siège de l'APHP mérite une intervention délicate, par sa localisation hautement symbolique, son caractère patrimonial, et par la mémoire des usages qui y ont été hébergés. Le grand défi posé par le concours «Réinventer Paris 3» est la reprogrammation d'un espace administratif, historiquement autarcique et patrimoniallement remarquable, en un lieu résidentiel, mixte et ouvert

sur la ville. L'approche de projet par la maîtrise d'usages permet cette transition vers la ville haussmannienne de demain. Elle accompagne avec finesse l'adaptation du patrimoine haussmannien, en créant des espaces plus capables et polyvalents, ainsi qu'une intervention architecturale fine et toujours justifiée, au bilan carbone plus sobre.



Les bâtiments Saint-Martin et Victoria, entre la Préfecture de Police, l'Hôtel de Ville de Paris et la Seine © DPA, H2O, MBL, NDBA, Atelier Roberta

LA VILLE À PLUSIEURS MAINS : LE « NOYAU » DU PÔLE AMU

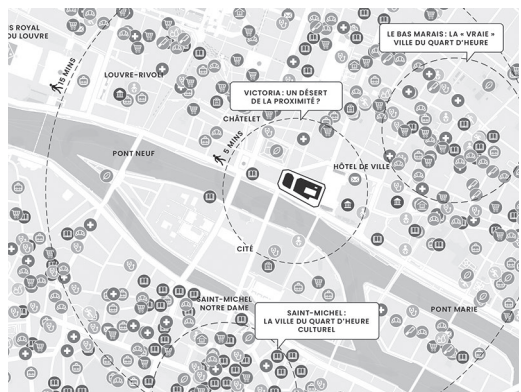
Concevoir à partir de l'usage ne peut être un exercice solitaire. Tout au long de la consultation, Le Sens de la Ville porte la casquette de coordination d'un «pôle AMU». Il est

composé de partenaires convaincu-es comme nous des vertus de la maîtrise d'usage pour ce projet de réhabilitation: les designers de Vraiment Vraiment, pour le prototypage des espaces communs et des mobiliers à déployer sur les espaces publics pour concrétiser l'ouverture du socle sur la rue; Plateau Urbain, les incontournables de l'occupation transitoire de bâtiments vacants; Base Commune, foncière solidaire, émanation du Sens de la Ville et de Plateau Urbain, qui crédibilise la présence de programmes solidaires et créatifs en garantissant le portage de leurs murs, la décote des loyers sur le long terme, et l'animation des espaces mutualisés et communs. Ce «noyau» joue un rôle essentiel pour pousser la pratique de la maîtrise d'usage aux instants clés du projet: au moment de réinterroger les projets de creusement des cours communes des maîtres d'œuvre les plus interventionnistes, ou lorsqu'il s'agit de défendre auprès des maîtres d'ouvrage des programmes créatifs peu rentables et pouvant fragiliser le modèle économique du projet. Elle permet de toujours réinterroger les pratiques traditionnelles et de ramener la conception à l'usage recherché, avant le geste architectural, et en préalable du montage économique.

SPATIALISER FINEMENT
LES PROGRAMMES
AVEC LES MAÎTRES D'ŒUVRE

Ce noyau fait équipe avec les partenaires traditionnels et indispensables du projet urbain: maîtres d'œuvre et maîtres d'ouvrage. Cinq agences de maîtrise d'œuvre sont chargées de la conception: DPA, H2O, NDBA, MBL architectes et Atelier Roberta. La diversité des cultures de projet mène à des débats intenses concernant les interventions nécessaires sur le patrimoine haussmannien. L'apport des agences à l'écoute des usages et prêtes à dépasser le geste architectural est fondamental pour la démarche de maîtrise d'usages. Ce travail commun de conception aboutit au choix d'une architecture «en accompagnement»: partir des qualités

existantes du bâti haussmannien pour guider une transformation ciblée, avec des mises à jour douces, sans effectuer de renouvellement architectural superflu. Cette posture s'accompagne d'interventions plus singulières et réversibles, permettant d'adapter le bâtiment à ses nouvelles fonctions résidentielles. Le soutien de Zefco est par ailleurs déterminant pour défendre les programmes en faveur de la transition écologique: mieux s'alimenter et mieux consommer, se déplacer moins et mieux grâce à l'offre de proximité et aux programmes d'accompagnement des mobilités douces.



Le diagnostic du « déjà là » : le no man's land de l'hyper-proximité © Le Sens de la Ville et Travaux Pratiques

ACCULTURER LES MAÎTRES D'OUVRAGE

Trouver une culture commune de conception... et de programmation: voilà l'enjeu pour concilier programmes classiques et solidaires et pour équilibrer le modèle économique global. Il faut parfois dépasser quelques « chocs des cultures » entre Apsys, chargé des programmes commerciaux classiques et plus rentables (restaurant-brasserie, commerces de proximité...) et Base Commune, foncière porteuse des usages créatifs et solidaires n'ayant pas la capacité de payer les loyers de marché. Cette acculturation des maîtres d'ouvrage est rendue possible par le soutien fondamental de la pilote du projet chez BNPRE, mandataire du projet. De nombreux ateliers de programmation

entre le pôle AMU et la maîtrise d'ouvrage permettent de trouver des consensus, en s'appuyant à la fois sur des références de lieux mixtes à fort impact social et sur des modèles économiques favorisant la péréquation. Au total, 10% des espaces sont réservés à des programmes solidaires et créatifs (ateliers d'artistes, café associatif, espace polyvalent au service du quartier...) grâce à un système de péréquation économique permettant l'acquisition décotée de 1000 m² de rez-de-chaussée par Base Commune, pour des porteurs de projet bénéficiant d'une décote de loyer et d'une animation ad hoc.

HOSPITALITÉS CITOYENNES

Partir du « déjà là » est le premier réflexe de l'AMU, en confrontant la cartographie de l'offre de commerces et services à nos arpentages et à notre connaissance du terrain. Très contraint par le trafic routier, peu habité, marqué par les grandes administrations et pauvre en services abordables du quotidien, le site et ses abords immédiats constituent une maille manquante dans la « ville du quart d'heure » de Paris-Centre. L'objectif est alors de rendre plus habitable et de relocaliser cet îlot très métropolitain, sorte de « no man's land » de l'hyper-proximité. Le travail programmatique poursuit alors l'objectif suivant: permettre à différents publics et usages de cohabiter en un seul et même lieu d'accueil, de refuge et d'échange, en redonnant notamment une place à des publics vulnérables qui sont d'ordinaire invisibilisés dans le Paris métropolitain, touristique et majestueux.

SOIN, SOLIDARITÉ, PROXIMITÉ

Plutôt qu'une proposition de type « ville à thème », le diagnostic du déjà là pousse l'équipe à envisager une grande richesse programmatique, sans perdre le fil rouge des hospitalités citoyennes, incarnées par les trois valeurs clés qui



La future cour commune des « Hospitalités citoyennes » © L'Autre Image

orientent les quinze programmes des socles: le soin, en écho à la mission historique de l'AP-HP et pour répondre aux difficultés de l'accès au soin dans Paris-Centre, les solidarités, pour recentraliser au cœur de Paris la prise en charge des plus précaires; et la proximité, pour offrir des services et commerces du quotidien pour les habitants. Dans les étages, une cinquantaine de logements sociaux familiaux cohabitent avec une résidence jeunes actives pouvant accueillir des personnels soignants et une Maison des femmes, gérée par l'association Aurore, pour héberger les femmes sans abri victimes de violences. Des rencontres avec des acteurs du quartier permettent d'imaginer des liens vertueux entre les futurs programmes et l'existant, à l'instar des ponts imaginés entre la future Halte Solidaire d'Aurore et les services de soin de l'Hôtel Dieu, de l'autre côté de la Seine, comme le centre de santé sexuelle ou le service d'accueil d'urgence, ouvert 24h/24h.

202 p.14

SORTIR DE LA LOGIQUE DE CATALOGUE DE PROGRAMMES

Plus que la pérennité d'un programme figé avec son catalogue de programmes et de porteurs de projet (souvent présente dans les projets « clé en main » des premières éditions d'appels à projet innovants), l'équipe de maîtrise d'usages défend la pérennité d'un système et d'une méthode. L'objectif de cette méthode est en effet d'initier à court terme une vie de quartier grâce à la préfiguration, d'enrichir et d'adapter la programmation grâce à une présence sur le terrain; et à plus long terme, de disposer d'outils et d'acteurs, notamment Base Commune, permettant un renouvellement des occupations, tout en maintenant les valeurs d'« hospitalité citoyenne » dans le temps.

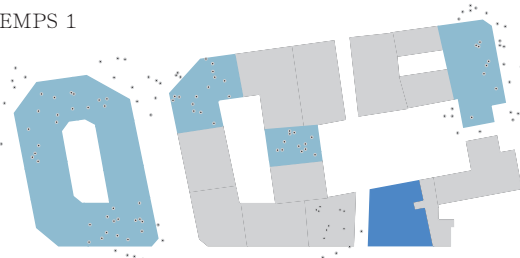
LA CHASSE À LA VACANCE TEMPORELLE

Le pôle AMU s'attache à pousser les mutualisations d'espaces au maximum, et joue le jeu des chronotopies: un même espace est capable d'héberger une multitude d'usages. C'est par exemple le cas de la nef du Centquatre, qui accueille tantôt des badauds, des répétitions de danse, tantôt de grands événements artistiques et culturels. L'objectif poursuivi est ainsi la « chasse à la vacance temporelle »: chaque espace doit être utilisé au maximum, pour encourager la mixité des publics et pour réduire l'impact carbone du bâtiment. Un lieu central et en rez-de-chaussée, proche de la petite rue de la Tacherie, nommé « L'Attacherie », devient un laboratoire: espace polyvalent au cœur des deux bâtiments, il est tour à tour un lieu domestique, accueillant par exemple un atelier d'aide aux devoirs, et une destination plus rayonnante, pour une exposition des artistes présents dans les ateliers. Ces espaces très capables deviennent des communs, à l'image de la Lingerie des Grands Voisins. Mais ces communs ne se décrètent pas, leur fonctionnement s'anticipe: la foncière Base Commune, dont le modèle économique permet la présence de « super concierges », est chargée de leur gestion.

PROJET

Mai 2023

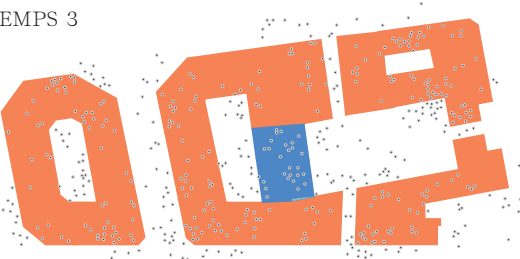
TEMPS 1



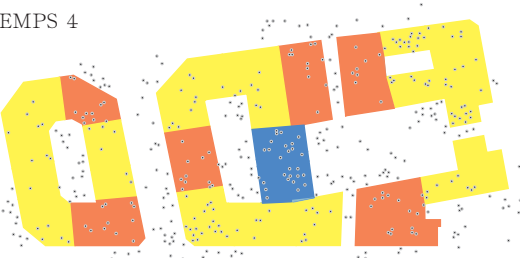
TEMPS 2



TEMPS 3



TEMPS 4



● occupation par l'AP-HP ● la permanence
● testé en préfiguration ● en chantier ● projet livré

OCCUPER IMMÉDIATEMENT LE BÂTI : LES ARCHES CITOYENNES

Entre le départ progressif de l'AP-HP et le lancement des premiers travaux, le calendrier du projet urbain inclut une période de latence d'environ deux ans, nécessaire pour finaliser l'ensemble des études et autorisations. Cet interstice ne laisse pas le bâtiment inerte et fermé, mais devient une phase du projet à part entière, pendant laquelle les bâtiments deviennent « Les Arches Citoyennes ». Loin de se réduire à une seule occupation éphémère, cette phase de préfiguration est la première mise en usages des bâtiments. Elle permet d'initier l'ouverture du site sur son quartier et sur la ville, d'affiner le projet pérenne en testant des activités, d'accueillir sans délais des programmes solidaires, et d'assurer des liens physiques entre les phases du projet grâce à des lieux qui restent ouverts pendant toute la durée du chantier et animent le site en continu.

L'ÉQUIPE PÉRENNE MOBILISÉE DÈS LA PHASE TRANSITOIRE

Plateau Urbain pilote l'occupation transitoire pour une durée de dix-huit mois, jusqu'à l'automne 2024. Mais les professionnel-les du transitoire ne mènent pas la barque seul-es, et c'est bien l'une des singularités de l'équipe mobilisée. Dans la mise en place de l'occupation transitoire, les membres de l'équipe-projet pérenne deviennent eux aussi maîtres d'usages: la RATP pour installer une « Centrale des Mobilités » transitoire, Aurore pour préfigurer sa future Halte solidaire, Base Commune pour tester les futurs ateliers-boutiques. La maîtrise d'œuvre pérenne s'engage aussi – et à notre connaissance, c'est une première dans les projets de préfiguration – en dessinant les plans des AT ERP, les autorisations de travaux auprès de la Préfecture pour créer un « établissement recevant du public ».

Accueil du public tout au long du projet © Travaux Pratiques



Activation de l'Attacherie © Vraiment Vraiment

POUSSER LA LOGIQUE
DE PRÉFIGURATION

Les Arches n'ont pas pour simple rôle d'occuper les bâtiments Saint-Martin et Victoria, mais bien de tester les programmes pérennes pressentis, d'expérimenter sur le terrain, tant sur les usages que sur la conception architecturale. Ainsi, les traditionnels appels à candidatures de Plateau Urbain sont orientés vers les trois valeurs de soin, de solidarité et de proximité: les occupant-es des ateliers, bureaux et boutiques transitoires ont vocation à tester, expérimenter, et affiner la programmation envisagée. Plus de 300 artistes, associations et entreprises de l'économie sociale et solidaires s'installent donc dans le bâtiment Victoria, qui devient le plus grand tiers lieu de Paris. En rez-de-ville, un café-buvette vient fédérer et mixer les publics, aux côtés de la Centrale des Mobilités opérée par la RATP, et d'un espace polyvalent, version bêta de la future «Attacherie». La Permanence, sorte de guichet du projet en rez-de-chaussée, a vocation à rester active sans interruption jusqu'aux usages pérennes, tel un fil rouge. Elle ouvre ses portes dès le début de l'occupation transitoire, et de manière continue pendant le chantier et jusqu'à livraison du chantier. En phase transitoire, elle accueille à la fois les équipes de Vraiment Vraiment présentes sur place et les maîtres d'œuvre pérennes qui affinent leur connaissance du bâti.

RIGIDITÉ RÉGLEMENTAIRE :
LES ARCHES SANS HÉBERGEMENT
D'URGENCE

L'ambition donnée à la mixité des usages se confronte malheureusement à la réalité réglementaire. La transformation des bâtiments nécessite une grande quantité d'autorisations administratives... surtout lorsque les occupations transitoires consistent en la mutation de bureaux en des lieux rassemblant une grande diversité d'usages. Ces

projets ne rentrent toujours pas dans les cases réglementaires, et à l'heure où cet article est rédigé, la Préfecture de Police vient de rendre un avis négatif pour la transformation du bâtiment Saint-Martin en un lieu mêlant un centre d'hébergement d'urgence de 300 places, qui devait être opéré par Aurore, des ateliers de création et des boutiques ouvertes au public. Face à la crise du logement et à la pourtant indispensable mise à l'abris des personnes les plus vulnérables, c'est une immense déception pour l'association Aurore et pour l'ensemble de l'équipe d'AMU. C'est également une leçon: en prévision de ces aléas réglementaires, il vaut peut-être mieux jouer la sécurité, en dédiant un bâtiment à l'hébergement «pur», nécessitant moins d'autorisations, et pour donner priorité à l'accueil social, avant la mixité des usages. Surtout, ce projet, et cet échec réglementaire, plaident en faveur de l'adaptation des règles d'urbanisme et des délais d'instruction des autorisations aux occupations temporaires et aux ambitions sociales et de mixité d'usages.

EXPÉRIMENTER
POUR ACTIVER
LES ESPACES PUBLICS

Enfin, en vue d'une ouverture des bâtiments sur la ville, la vie transitoire au sein des Arches a vocation à déborder à l'extérieur, sur les trottoirs, les rues, les parvis... qui ne sont pas n'importe lesquels: l'imposante avenue Victoria, qui accueillera le départ du marathon des Jeux Olympiques et Paralympiques 2024, le parvis de l'Hôtel de Ville, les quais de Seine, la rue Saint-Martin et ses innombrables voitures de police. Ces espaces publics deviennent le support de nouvelles fonctions: marchés des créateur-ices, ateliers de réparation de vélo, voire cours de football féminin sur le parvis! L'occupation par plus de 600 personnes chaque jour sature le peu d'arceaux vélos présents aux alentours: le mobilier public doit s'adapter. C'est là tout le travail de Vraiment Vraiment: prototyper des bancs avec d'anciennes étagères de l'AP-HP, fabriquer des kiosques mobiles pour faire connaître

le projet hors de son enceinte... Ainsi, toute une boîte à outils d'activation pourrait se pérenniser dans le temps si elle fait ses preuves. De même que pour la mixité des usages, toutes ces actions d'ouverture du bâtiment vers l'extérieur nécessitent de nombreuses autorisations. Pour le simple dépôt des grilles des cellules en rez-de-chaussée en vue de créer des boutiques et des enseignes: deux déclarations préalables, un avis des Architectes des Bâtiments de France, des délais d'instruction souvent incompatibles avec l'impératif d'activation rapide... Il semble alors nécessaire d'adapter la règle à l'expérimentation transitoire, en créant un régime d'autorisations spécifique à l'urbanisme transitoire, ou *a minima* en généralisant le caractère précaire de certaines autorisations existantes, comme les déclarations préalables.

PROGRAMMER EN DENTELLE,
FABRIQUER LA VILLE
AUTREMENT

Il y a moins d'un an, le 4 avenue Victoria accueillait les équipes de Martin Hirsch: il était l'épicentre administratif de tous les hôpitaux de Paris. Il a été le lieu de nos oraux de jury, il héberge aujourd'hui des dessinatrices, des artisans luthiers, des créatrices de jeux de société, des associations d'insertion. Il deviendra demain une nouvelle pièce résidentielle de Paris-Centre, accueillant des familles dans des logements sociaux, au socle poreux et ouvert sur la rue... preuve s'il en faut de l'immense capacité de réversibilité de l'haussmannien, qu'il convient d'accompagner en douceur. La maîtrise d'usage – par ses trois vertus (*diagnostic, programmation, appropriation*) – permet une programmation en dentelle, favorable à la transition écologique et au plus près des besoins des territoires et des usager-es. Elle accompagne le changement de paradigme dans la fabrique urbaine: pour dépasser les grands projets bâtisseurs et aller vers une réhabilitation plus douce, respectueuse du patrimoine et de la mémoire des murs, en faisant émerger de nouveaux lieux ancrés, solidaires et de rencontre ●

Maîtrise d'usage, déprise d'œuvre

Agrégée d'arts appliqués, docteure en urbanisme et enseignante

La thèse d'Édith Hallauer porte sur les revendications vernaculaires dans le champ urbain (1). Elle y esquisse une théorie de la déprise, proposant d'autres paradigmes pour un urbain soutenable : faire avec, laisser faire, faire faire. Le vernaculaire, la permanence et la déprise y apparaissent comme des figures théoriques pour penser le projet en milieu complexe – et en crise.

❧ 202 p.16

CRITIQUE

Mai 2023

EXISTANT
ET DÉJÀ-LÀ

Une réflexion préalable autour de la question vernaculaire (2) m'amène à instaurer l'existant – ou le déjà-là, comme le plus petit dénominateur commun des différents indices de pratiques qui s'en revendiquent. Plus exactement, ce sont bien les usages préexistants à tout projet qui permettent d'établir ses conditions de possibilités. Gilles Clément affirme dans ce sens qu'un projet de paysage ne peut débiter qu'à partir de sa livraison (3). John B. Jackson, quant à lui, développe une interprétation existentielle du paysage vernaculaire (4), qui «n'accomplit son identité qu'au fur et à mesure de l'existence. C'est seulement quand il cesse d'évoluer que nous pouvons dire ce qu'il est.» (5) Dès lors, la compétence primordiale du concepteur en devenant est de capter, entrevoir et comprendre les usages de ce milieu.

La permanence architecturale propose, pour comprendre et saisir la complexité d'un territoire, de s'y installer dans le temps long, et de ne rien y faire d'autre que d'y vivre (6). L'architecte ou l'urbaniste vient alors «tenir une permanence» du dit projet, mais d'abord et en même temps, habiter là, manger, boire, converser, lier des amitiés et des conflits, s'établir de la manière la plus commune qu'il puisse être. Ainsi apparaîtra le milieu, apologie du «déjà-là», et substance même du projet. «Avec un tout petit peu d'acuité et de disponibilité d'esprit, on est en capacité de mesurer la transformation. Précisément parce qu'on renonce. C'est parce qu'on ne se met pas en situation de chercher la nouveauté que tout à coup elle a lieu.» (7)

La déprise d'œuvre rejoue la notion de participation – habitante, participation des publics. En déjouant l'idée même de public, en faisant tourner les rôles, les chaises, les postures, en rebattant les cartes de celui qui joue, celui qui regarde, celle qui construit et celle qui apprend à celui-là, elles illustrent une des leçons de Simone et Lucien Kroll. Ils explorent dans leurs travaux (8) le fait de construire ni pour ni avec les habitants (comme l'énoncent les procédés

participatifs en urbanisme) mais en tant qu'habitants. Non pas «faire participer» donc, mais participer soi-même au vaste processus de conception, avec ses savoirs, ses habits, ses spécificités, ses contrariétés – et faire advenir ainsi des formes et des espaces complexes, exprimant le prisme de l'instant ayant permis de les voir advenir. Il s'agit là de faire reconnaître, par l'exemple même, le «savoir habitant» qu'on recherche tant, en prenant, un temps donné, cette place même. C'est donc en entrant dans la maîtrise d'usage que la déprise d'œuvre advient.

DÉPRISE D'ŒUVRE

Répondant à la maîtrise d'œuvre, la déprise d'œuvre tend, pour le concepteur, à se dépendre de son «œuvre», envers le vivant et envers l'autre, mais surtout à se dépendre de la maîtrise : s'ouvrir à l'imprévu, au non programmé, et même en générer les conditions – quitte à contredire l'idée même de programme. Dans l'une des pratiques étudiées pendant la thèse, l'architecte prônait son «inexpérience comme outil principal» (9) du projet dont il était question. Cette candeur revendiquée, à mille lieux de la posture de l'architecte expert, générerait en effet une qualité d'écoute essentielle à la teneur du projet. À l'inverse de la maîtrise d'œuvre, qui est l'idée d'être le garant d'une forme finale, rendue, exécutée, l'idée de la déprise d'œuvre est au contraire de ne pas être garant de la forme finale, ou même, de garantir de ne pas savoir ce que sera la forme – et de ne pas savoir non plus si fin il y aura. Pour cela, la confiance règne : sans confiance, pas d'imprévu («promis, pas de surprise», dira l'architecte à son client). Avec confiance et délégation, des brèches s'ouvrent. Par exemple, en disant au constructeur, au dessinateur ou à tous ceux à qui on demande d'habitude «d'exécuter» : «fait-le à ton idée», l'imprévu arrive nécessairement. Et avec lui, à force d'entraînement, peut-être que la main recouvrira confiance et grâce (10). Résorption d'orgueil et délégation de confiance pourraient donc être des adjutants d'une réadoption de savoirs.

La déprise d'œuvre ne nie pas la maîtrise – dans le sens de l'habileté, de la virtuosité si singulière et individuelle qu'elle soit. Si l'on parle de dialogue, c'est justement qu'il doit être enclenché, provoqué, engagé par quelqu'un. Autrement dit, la déprise ne nie pas l'autorité, elle le renforce plutôt dans ses singularités les plus pressantes. La déprise n'est pas un affadissement des choix, mais son élaboration par le complexe. Il ne s'agit pas non plus de renoncement à la question plastique, de mutisme formel ou d'humilité mal placée. Ces pratiques qu'exercent certains concepteurs, œuvrant à la recherche de trames plus que de projets – ou plutôt de trames comme projets – produisent des formes ouvertes, mutables (11), molles (12). On peut voir dans ce rejet de l'unicité une affirmation de certains paradigmes esthétiques, une réhabilitation du manqué, une libération des gestes ●

(1) Édith Hallauer, *Du vernaculaire à la déprise d'œuvre*, thèse en urbanisme sous la direction de Thierry Paquot, université Paris-Est, 2017 (2) Que je définis par le creux et le multiple dans la thèse, mais ici : pratiques et savoir-faire singuliers et localisés, transmis hors des canaux institutionnels. (3) Gilles Clément, *Le jardin en mouvement : De la Vallée au Champ*, Paris, Sens & Tonka, 2006, 307 p. (4) John Brinckerhoff Jackson, Jean-Marc Besse et Gilles A. Tiberghien, *À la découverte du paysage vernaculaire*, trad. Xavier Carrère, Arles, France, Actes Sud, 2003, 277 p. (5) *Ibidem*, p. 117 (6) Édith Hallauer, «Habiter en construisant, construire en habitant : la «permanence architecturale», outil de développement urbain?», *Métropoles*, décembre 2015 (7) Marie Richeux, «Épuiser le monument : rencontre avec Gwenaël Morin», *Pas la peine de crier*, France Culture, 2013 (8) Simone & Lucien Kroll : *une architecture habitée*, éd. Patrick Bouchain, Arles, France, Actes Sud, 2013, 355 p. (9) Margaux Milhade, «Entretien avec l'auteur», 2016. (10) Richard Sennett, *Ce que sait la main : la culture de l'artisanat*, trad. Pierre-Emmanuel Dauzat, Paris, France, Albin Michel, impr. 2009, 2009, 403 p. (11) Anne Durand, *De la mutabilité urbaine : une démarche pour fabriquer les villes*, université Paris-Est, 2015. (12) Simone et Lucien Kroll, *op.cit.*