

Session 4 : Expérimentation et recherche inductive par le projet

Coordinateur : Jean-François COULAIS

Travaillant sur les protocoles d'action et les objets relationnels, et sur leur rôle dans une pratique de design transversal, je me suis attachée à explorer leur pouvoir médiateur au sein d'un groupe d'acteurs et leur aptitude à nourrir un processus d'intersubjectivité constituante. Il existe des œuvres passionnantes qui ont expérimenté des protocoles, processus, règles de jeu, pour mettre en mouvement les corps dans la cité, interroger la place de chacun et ouvrir de nouvelles perspectives, comme les 7000 chênes de Joseph Beuys à Kassel ou les dérives situationnistes. Ici, mon étude s'appuie sur ce que j'ai pu observer et tirer de ma propre pratique professionnelle qui fait appel sur le terrain à des protocoles d'action et à des objets relationnels, en tâchant de discerner ce qu'ils mettent en lumière et ce qu'ils permettent comme avancées.

Ces expériences ont été menées avec Polimorph, une plateforme de recherche-action ayant la triple vocation d'expérimenter des outils et des démarches intégratives, de les mettre en œuvre dans des projets architecturaux et urbains et de contribuer aux échanges sur des démarches de production de l'espace auprès d'un public plus large. Dès la fondation de Polimorph, il y a eu la volonté d'associer l'ensemble des parties prenantes à toutes les étapes de projet. Cette volonté a été motivée par le constat que des apprentissages mutuels entre professionnels et usagers de l'espace au quotidien peuvent produire une dynamique de projet là où une démarche conventionnelle peut être confrontée à des difficultés. La diversité des acteurs, les perceptions différentes de l'espace, des attentes et des intérêts souvent opposés, des vocabulaires également différents, nous ont obligés à développer des situations de rencontre. Il fallait donc imaginer des façons de faire, des outils, avec des objectifs précis et transversaux pour les différentes étapes d'un projet spatial. Les protocoles d'action et les objets relationnels interviennent pour produire de la rencontre entre les parties prenantes et prennent des formes différentes selon l'étape du projet.

Les études de cas explorées ici correspondent à deux moments distincts des projets de design transversal : Le premier se situe durant l'établissement d'un inventaire partagé où nous avons expérimenté trois supports complémentaires, « Odyssée de l'espace, voir ce qu'on ne cherche pas », « Ce qui nous transporte » et « Ici, ailleurs », pour appréhender les situations, les pratiques et les idées rencontrées sur un territoire. Le second se situe lors de la mise en jeu des hypothèses de développement : pour simuler des réalités possibles sous forme de narrations fictionnelles, nous avons expérimenté le protocole « Tabula Rosa », un jeu urbain, durant lequel des données réelles sont traitées et reconfigurées pour générer des visions nouvelles. Entre 2004 et 2014 nous avons mis en œuvre l'« Odyssée de l'espace » à treize reprises, « Tabula Rosa » à sept reprises.

Les défis d'une pratique transversale

Alors que la conception d'un projet opère souvent comme une série de séquences successives où les parties prenantes interviennent l'une après l'autre, le design transversal cherche à convoquer simultanément les parties concernées tout au long du processus de transformation pour ancrer le projet dans le territoire, nourrir l'échange des compétences et des savoirs et entretenir un lien entre la petite et la grande échelle. Conceptuellement, ce changement de perspective où l'on passe d'une création séquentielle et linéaire entre créateur actif et public passif à un processus de création

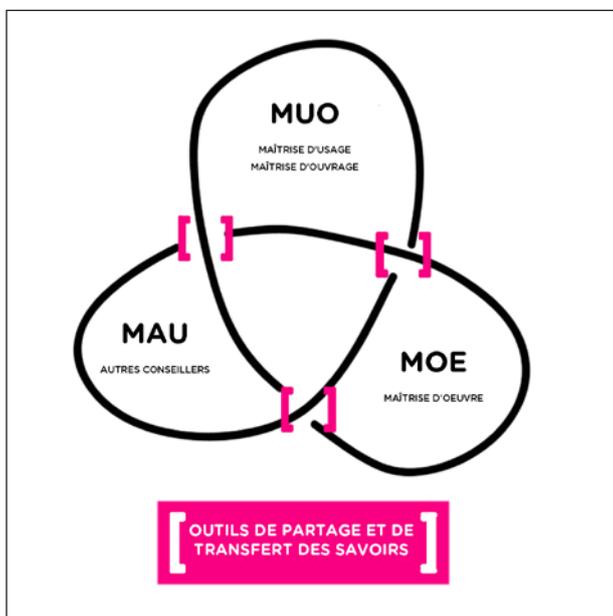


Fig. 1 : Principe méthodologique de l'entrelacement des acteurs de l'espace : des outils de partage et de transfert de savoirs sont introduits entre maîtres d'œuvre (MOE), maîtres d'usage et d'ouvrage (MUO) et maîtres d'autres conseils (MAU) pour faciliter l'échange en faveur d'un projet. Ce principe a été suivi entre autres dans l'étude de projet participative pour l'éco-hameau du Champ Foulon, une extension de village dans le Vexin français. (Polimorph)

plus interactif a été rendu merveilleusement avec l'installation 33 1/3 par John Cage en 1969. Dans la pratique transversale cette focale est privilégiée, quelle que soit la phase dans laquelle se trouve le projet. Si un acteur peut apparaître au premier plan à un moment particulier du projet en raison d'une expertise ou d'une disponibilité, ce qui compte, c'est que son intervention s'inscrive dans une perspective d'interaction possible avec l'ensemble des acteurs du territoire. Cela demande une réflexion en amont sur les moyens à mettre en œuvre pour que chaque acteur puisse intervenir et interagir de manière constructive dans un processus déjà en cours.

“Structure without life is dead, but life without structure is not perceivable”, John Cage

Des supports d'activités qui concrétisent le terrain de la rencontre

Dans un processus de design transversal, pour

permettre aux acteurs aux profils différents d'identifier les étapes du processus, les fédérer pour faciliter le passage d'une situation à une autre et avancer dans une direction, des éléments structurants ont été nécessaires, des éléments qui ne relevaient pas de la compétence exclusive d'une des parties mais qui étaient des objets pouvant être appréhendés et investis par toutes. Des protocoles d'action et objets relationnels ont été institués à l'entrée de chaque étape pour mettre en mouvement les acteurs et ouvrir des perspectives, et à l'issue d'une étape pour rassembler, expliciter et organiser des résultats. En concrétisant le terrain de la rencontre, ces protocoles d'action et objets relationnels ont permis de rendre la progression d'un travail en commun perceptible et de faciliter le partage des déplacements et acquis qui se sont opérés entre les acteurs. Dès lors, il s'agissait aussi d'instaurer des pauses opérantes : Comment le professionnel de l'espace se met-il en retrait pour permettre un échange équilibré de s'instaurer, vaincre les timidités et donner une chance à l'enrichissement mutuel ? Il y a une chorégraphie à inventer à chaque fois, un équilibre à trouver entre des consignes données et un espace à ouvrir qui permette l'écoute de ce qui est là, l'émergence de l'imprévu qui n'était pas envisagé a priori, de la surprise, de l'impensé.

« Odyssée de l'espace », une cartographie collective pour voir ce que l'on ne cherche pas

Outil de diagnostic, le protocole d'action « Odyssée de l'espace » demande en premier lieu aux participants, non ce qu'ils pensent ou ce qu'ils désirent, mais ce qu'ils perçoivent dans un périmètre donné, de géolocaliser et de décrire des situations avec leurs mots et une photo. Les observations sont ensuite rassemblées dans une cartographie. La collecte d'une masse critique de situations réelles crée une représentation du territoire perçu à travers une multitude d'yeux. Ce qui est primordial, c'est que cette représentation soit fondée d'abord sur des faits avant de l'être sur des idées. Il s'agit d'un travail d'investigation.

Pour aboutir à un diagnostic du territoire, on distingue et on croise la collecte des situations sur le terrain, les pratiques qu'on y trouve et les idées qui y circulent. La restitution sous forme d'un objet partageable, que ce soit une exposition, une carte, une maquette, une installation, un montage vidéo ou son, est un moment important de prise de conscience collective de la multitude des regards sur le territoire. C'est là que des déplacements commencent à opérer, quand les participants constatent que, tout en regardant la même situation, ils ne perçoivent pas la même chose, les significations et valeurs qui en découlent peuvent être même radicalement opposées. Par exemple, un carré de pelouse dans un ensemble d'immeubles a été apprécié différemment par le bailleur, par les propriétaires de chiens et par les parents de jeunes enfants. Ces techniques nous ont permis de juxtaposer des données qualitatives et quantitatives, et de révéler collectivement des tendances et des enjeux de l'environnement étudié.



Fig. 2 : Divers outils supports d'activités mis en œuvre pour l'étude de définition du projet participatif pour l'éco-hameau du Champ Foulon (de haut en bas) : Ce qui nous transporte, Ici-ailleurs, Odyssée de l'Espace, Tabula Rosa, immersions à échelle réelle, expositions, maquettes, blog, vidéo making-of. (Saint-Cyr-en-Arthies, 2011-12)

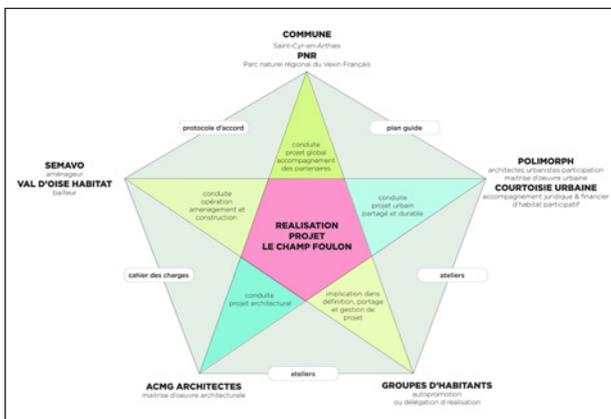


Fig. 3 : Illustration de l'interaction entre les parties prenantes pour fabriquer un projet partagé en phase opérationnelle du Champ Foulon. (Saint-Cyr-en-Arthies, 2015)

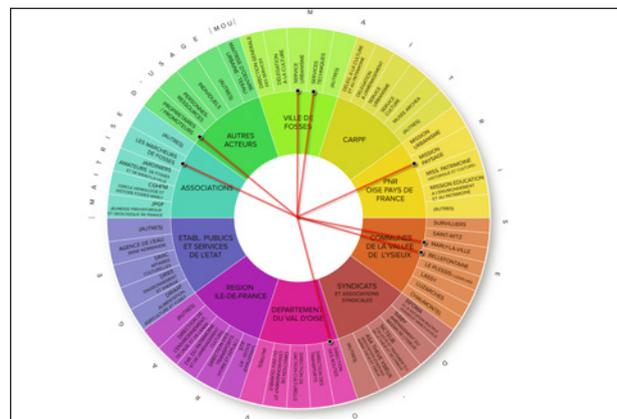


Fig. 4 : Diagramme comme support de travail en atelier pour concevoir la mobilisation des structures et acteurs pour un projet. Ici, la boucle piétonne et les mobilités dans le cadre du projet de « revitalisation du centre-village de Fosses », mené avec le collectif ter.a.u. (Fosses, 2016)

« Tabula Rosa », un jeu urbain pour spéculer sur des réalités alternatives

Nous avons expérimenté un protocole sous forme de jeu urbain, Tabula Rosa. Il a pour vocation de mettre à l'épreuve des hypothèses de développement et de tisser des perceptions du réel et des imaginaires dans des scénarios écrits à plusieurs voix. Quatre joueurs aux profils différents (habitant, professionnel de l'espace, représentant de la collectivité, commerçant, etc.) sont assis autour d'un plateau de jeu. À partir d'une situation réelle observée sur le terrain, le groupe développe un récit, un peu comme un cadavre exquis, avec un défi qui tourne autour d'une question réelle, dont les joueurs doivent tenir compte dans le développement du scénario. Par exemple : « Et si le village de cent maisons s'agrandissait d'une cinquantaine de maisons, comment la vie du village évoluerait-elle ? », « Et si le centre médico-social introduisait des appartements pour les couples en situation de handicap mental ? Et si des bébés naissaient dans l'établissement ? ».

Tabula Rosa est une tentative d'adapter des techniques de scénarisation à des situations réelles pour croiser des publics, professionnels de l'espace inclus, qui appréhendent le territoire avec d'autres regards et d'autres mots. Proposer une structure

de jeu à des acteurs réels qui ne partageaient pas les mêmes positions a ouvert un cadre de négociation alternatif et ludique. Des conflits sous-jacents ont été joués et des idées inattendues de transformation du territoire ont émergé et ont été disputées dans le scénario. Vu comme un outil de conception spéculative pour le développement de projet, Tabula Rosa donnait à lire des histoires fictives comme des reconfigurations possibles de la ville. De ces fictions, visions d'avenirs possibles, nous avons extrait des propositions de projets qui ont ensuite été développées et remises au débat publiquement.

Restitution des résultats d'interactions sous forme d'objets relationnels

Dans ces processus de design transversal, il a été important de rendre les acquis explicites à l'issue de chaque interaction, de les partager et de les valider ensemble. Ce sont ces restitutions et validations des acquis par étapes qui ont permis de construire une adhésion de toutes les parties prenantes aux dynamiques de projet et une expérience de progression collective.

Dans le cadre de l'éco-hameau du Champ Foulon, le projet a été confronté à deux positions opposées, entre un élargissement du village considérable afin de le revitaliser, et une extension à plus petits pas

pour ne pas perturber l'écosystème environnemental et social du lieu. Ces divergences de vues pouvaient constituer un frein important pour le projet même. La démarche transversale a permis à des propositions spatiales novatrices et fédératrices d'émerger comme des évidences : l'une d'entre elles est le mini-hameau, une entité d'habitation qui regroupe plusieurs maisons sur un seul terrain autour d'une infrastructure commune, par exemple un jardin de phytoépuration. Cette entité permet de dépasser les modèles d'aménagement par lots individuels ou par lotissement mené par un promoteur, caractéristiques des territoires périurbains. Le mini-hameau réinterprète le patrimoine de l'habitat vexinois au regard des modes de vie contemporains. Par ailleurs, les enjeux d'une commune non connectée au réseau de traitement des eaux et subissant régulièrement des inondations, sont devenus un moteur du projet, qui est désormais porteur d'améliorations pour l'ensemble du village. Le mini-hameau tel qu'issu de l'étude de définition constituait un principe d'organisation spatiale et opérationnelle, qui devait guider la maîtrise d'œuvre en phase de réalisation. L'organisation spatiale proposée incarnait une grande partie des réponses aux questions qui ont été soulevées au cours de l'étude de définition à laquelle ont participé dans sa durée la communauté villageoise, des résidents futurs, les décideurs et les professionnels de l'espace. Les conclusions de l'étude sont le fruit d'une intense négociation, portant sur le nombre de nouveaux venus que le village pourrait accepter, sur une solution viable pour le traitement dysfonctionnel des eaux, sur le type d'architecture contemporaine qu'un village traditionnel, inscrit dans un parc naturel régional, pourrait intégrer sans perdre son identité. La proposition incarnait aussi des avantages sur plusieurs échelles qui débordent le périmètre et des solutions simples pour bien vivre dans le nouveau quartier, par exemple par le traitement paysager pour maîtriser le ruissellement des eaux. Traduire les acquis d'un échange en des mises en forme qui font l'objet de restitutions dans un langage qui se veut accessible, permet à tout le monde de s'y référer. Ces mises en forme, que j'appelle des objets relationnels, ont une fonction médiatrice pour permettre à toutes les parties prenantes de jouer pleinement leur rôle, quel que soit leur statut, quelle que soit leur familiarité avec un projet de transformation urbaine. Ils donnent à chacun le moyen de saisir son implication dans le projet, la prise en compte de son engagement, l'évolution du projet et les propositions mises en débat, de se forger une opinion et de devenir partie prenante des décisions à prendre.

Quelques enseignements pour ma pratique

Ma pratique du design transversal et de l'utilisation des protocoles d'action et objets relationnels m'a conduite à identifier quatre préoccupations majeures qui sont aujourd'hui constitutives de mon travail d'architecte, d'urbaniste et d'enseignante : Transformer le présent avec ce qui est là ; Donner du jeu pour pouvoir se déplacer et mieux se dépasser ; Penser le langage comme un enjeu pour l'appropriation et la légitimation ; Restituer une parole donnée et établir une traçabilité.

Transformer le présent avec ce qui est là : Les techniques intégrant des perspectives multiples non seulement produisent de l'épaisseur à la connaissance d'une situation en s'appuyant sur ce qui est déjà là, elles permettent également de concevoir un



Fig. 5 : « Odysée de l'espace » produit sous forme de distribution de confettis géants lors des balades de découverte ; Les participants font découvrir les espaces extérieurs de la cité et relèvent tout ce qui attire leur attention, une carte à échelle réelle apparaît. (Projet « Côté Cour Côté Tour », Paris 13e, 2014)



Fig. 6 : Chantier public pour construire ensemble un terrain de jeu et redéfinir la transformation de la cour de la cité Chevaleret. (Projet « Côté Cour Côté Tour », Paris 13e, 2015)

champ d'intervention élargi et ainsi d'augmenter le pouvoir transformateur du projet. Faire collaborer des professionnels de l'espace, des usagers, des décideurs et des personnes extérieures pour croiser leurs expertises, permet d'aboutir à des propositions ancrées dans le territoire dans lesquels toutes les parties peuvent se projeter.

Donner du jeu pour pouvoir se déplacer et mieux se dépasser : Les outils comme le protocole d'action et l'objet relationnel provoquent un déplacement physique et intellectuel qui introduit de l'ouverture. Cette ouverture permet à chacun de sortir des codes, des rôles et des réponses

convenus d'avance. L'expérience de relations nouvelles, de faire geste ensemble stimule et légitime les imaginaires de toutes les parties. L'introduction du jeu entre les acteurs permet de mettre sur la table à moindre coût des questions supposées problématiques ou conflictuelles. Il reste dans cette démarche un défi : comment développer la dimension ludique face au risque de gamification, qui est un jeu de dupe ? C'est-à-dire, comment donner un cadre de jeu qui soit libérateur d'une expression et d'une créativité, et non pas un cheminement contraint vers des solutions déjà imaginées, généralement par une poignée de décideurs ?

Penser le langage comme un enjeu pour l'appropriation et la légitimation : Le langage dans lequel présenter les objets relationnels pour traduire les acquis du processus et construire dessus est une question majeure : nous touchons là au défi de l'appropriation d'un projet par toutes les parties prenantes. Il ne s'agit pas seulement de donner à voir, mais aussi de construire une intersubjectivité constituante : donner à toutes les parties la légitimité à intervenir, même à ceux qui d'habitude n'ont pas de poids dans la prise de position. Construire un langage du projet qui soit partagé reste un défi à relever en permanence.

Restituer une parole donnée et établir une traçabilité : Dans une démarche intégrative et transversale, on demande aux participants un engagement personnel important. En retour il est important de présenter à tous les données collectées et la manière dont elles sont interprétées et exploitées de façon claire et compréhensible. La restitution est essentielle pour l'appropriation du projet, la compréhension des conclusions et la participation aux décisions. Des objets relationnels sont ainsi conçus pour la restitution de la parole échangée, de l'expérience éprouvée à plusieurs. Ce sont en quelque sorte les archives vivantes, la trace du processus de design transversal, accessibles à tous, sous forme d'acquis intermédiaires. Je les appelle objets relationnels parce qu'ils transposent concrètement dans le territoire les données recueillies, les interprétations qui en sont faites, ainsi que les options et les choix qui s'offrent : ils ne permettent pas seulement à chaque participant de devenir acteur, ils sont pour moi, en tant qu'architecte, des leviers opérationnels efficaces pour partager la construction des savoirs et progresser dans la construction du cadre de vie.