

  Université de Lille  CONCEPTION / TERRITOIRE / HISTOIRE / MATÉRIALITÉ 7 décembre 2022 14h30-17h30 salle Jean Challet (1^{er} étage) et visio-conférence	Séminaire doctoral 2022-23 domaine Conception Changements de paradigmes Expérience(s) Organisation, conception : Catherine Grout Pr Hdr en esthétique, ENSAP de Lille, Lacth Chercheuse invitée : Céline Bonicco-Donato professeure en sciences humaines et sociales à l'ENSA Grenoble, chercheuse dans l'UMR Architectures, Ambiances, Urbanités, équipe Cresson Doctorant-e-s LACTH : Rosane Lebreton, architecte Martin Fessard, architecte Discutantes : Anne Boissière, philosophe, professure émérite de l'université de Lille Céline Barrère, sociologue, MC Ensap de Lille, co- directrice du LACTH
---	--

lien zoom :

<https://univ-lille-fr.zoom.us/j/98272354007?pwd=REJncXVRVnRKQm5zYTN2RWltU05lZz09>

ID de réunion : 982 7235 4007

Code secret : 189626

Continuant d'aborder la thématique transversale des changements de paradigmes, cette séance poursuit la relation à la notion d'expérience commencée l'année dernière. Celle-ci est comprise aussi bien au sein de la recherche comme une méthode qu'en tant qu'objet d'étude et d'analyse. Ces deux approches peuvent être distinguées et conjuguées au sein d'une même recherche (par exemple avec l'engagement ou l'implication du chercheur ou de la chercheuse en des actions ou projets par ailleurs étudiés).

Une des questions posées concerne ainsi les références méthodologiques et les champs disciplinaires venant des sciences humaines et sociales et la manière de se situer dans la construction de sa propre méthode. Une autre concerne la manière de définir l'expérience et, par exemple, avec des jeux vidéos. Une autre encore envisage le passage entre une expérience au présent et ce qu'elle devient dans la mémoire ou la transmission.

Mots clés : expérience, méthode, sciences humaines et sociales, recherche impliquée, expérience vidéo-ludique, recherche expérimentale.

Interventions

« L'architecture à l'épreuve de l'expérience, l'expérience à l'épreuve de l'architecture »

Céline Bonicco-Donato

« L'architecture à l'épreuve de l'expérience, l'expérience à l'épreuve de l'architecture ». Je présenterai la manière dont mes recherches en philosophie de l'architecture, notamment dans le mémoire inédit de mon HDR, *Se mouvoir et être ému*, convoquent la notion d'expérience à la fois comme objet mais aussi comme méthode d'enquête. Il s'agira de souligner comment ce double mouvement engage un changement de paradigme en philosophie dans la manière d'aborder tant l'architecture que l'expérience esthétique de l'espace. Mon travail sur les atmosphères architecturales dans le sillage des théories de l'empathie, telles qu'elles s'élaborent en Allemagne à la fin du XIXème, début XXème, et de l'esthétique des atmosphères d'Hermann Schmitz et Gernot Böhme, me conduit à considérer de manière plus large l'architecture comme espace vécu. Je m'intéresse avant tout à la manière dont l'architecture est non seulement sentie mais également ressentie par le corps qui en fait l'expérience et suis donc attentive à la processualité de sa manifestation en tant que telle et aux modalités somatiques qui la sous-tendent. A l'aune de cette circularité entre objet et méthode d'analyse, l'architecture apparaît moins comme un art de la forme ou de la matérialité que comme *un art de la relation*, et son expérience esthétique moins comme une contemplation attentive et désintéressée que comme *une expérience en mouvement des mouvements de l'espace*.

« L'expérience architecturale au prisme de ses représentations : le cas de l'image vidéoludique »

Rosane Lebreton

Le tournant numérique de la représentation de l'architecture, et notamment la popularisation dans les agences de technologies de visualisation 3D, a pu être considéré comme un changement de paradigme bouleversant les modalités de réception de l'architecture. C'est en relation avec ces discours que se situe l'objet d'études de notre thèse : le jeu vidéo, et plus particulièrement l'image vidéoludique. Le statut de l'image vidéoludique et de sa réception nous amène à nous poser la question de l'expérience architecturale, notamment dans la manière dont elle dialogue avec l'expérience esthétique de ses représentations. Nous considérons ici l'expérience architecturale comme pouvant être informée par des images. Au-delà du double virtuel et de la question de la *mimesis*, nous montrerons que l'image vidéoludique, en tant qu'« image performée » (Bonhomme, 2013) et « espace navigable » (Manovich, 2001) met l'accent sur l'expérience de déplacement dans un lieu. Ce mouvement intègre également une jouabilité et une narrativité qui ouvre à des réflexions autour de la part de jeu et de récit dans l'expérience architecturale. En présentant les différentes approches que nous mettons en relation dans notre travail de recherche, nous nous interrogerons sur la pertinence de qualifier ce qui se joue avec cette image de changement de paradigme. Nous évoquerons également la question de l'expérience esthétique comme méthode et point de départ pour l'analyse des images.

« L'interminable rénovation énergétique à l'épreuve des finitions biogéosourcées »

Martin Fessard

Cette présentation aborde deux questions : existe-t-il un paradigme de la rénovation énergétique ? Comment est-il remis en cause par un art climatique lié à l'efficacité des finitions biogéosourcées ?

La rénovation énergétique fait l'objet de nombreux plans gouvernementaux (PREH, 2013 ; PREB, 2020) ou associatifs (Negawatt, Shift Project), qui appellent à son accélération, qualification et massification. Dans ce contexte, sa pertinence est rarement remise en cause et elle fait l'objet de peu de débat, notamment au sein de la communauté scientifique. Elle suscite de nombreux travaux scientifiques issues de disciplines variées (sciences de l'ingénierie, de la conception, de la sociologie, de l'anthropologie, de l'économie), qui semblent faire apparaître une forme de consensus scientifique : très peu remettent en cause l'efficacité de la rénovation énergétique, à savoir sa capacité à faire effectivement baisser les dépenses énergétiques d'un bâtiment existant tout en les décarbonant.

Quelques chercheurs notamment issues des sciences de l'ingénierie et de la conception tentent néanmoins de la problématiser. Ils s'interrogent sur son efficacité, sa durabilité, sur ses outils, et expérimentent des alternatives ou des prolongements selon des enjeux techniques, économiques, écologiques, sociaux, normatifs, architecturaux et patrimoniaux. Existe-t-il ainsi une forme de paradigme de la rénovation énergétique, aujourd'hui remis en cause ?

Le travail de thèse aujourd'hui présenté s'appuie sur cette remise en cause. Par une démarche expérimentale, il éprouve un nouvel art climatique, lié à l'efficacité des finitions biogéosourcées, qui émanerait à la fois des professionnels du bâtiment et des habitants. Cet art climatique considère notamment des finitions aux propriétés climatiques, décoratives et sociales, les phénomènes de rayonnement thermique ou le confort adaptatif mobile et questionne ainsi les méthodes et normes actuelles de la rénovation énergétique. Ce travail de recherche participe-t-il à la mise à l'épreuve du paradigme de la rénovation énergétique ?

Bio-bibliographies

Céline Barrère est sociologue et urbaniste, docteur en urbanisme, maître de conférences en sciences humaines et sociales à l'Ecole Nationale Supérieure d'Architecture et de Paysage de Lille, co-directrice du Lacth. Ses travaux portent sur les narrations urbaines, les stratégies discursives, les pratiques sociales et la production de valeurs liées au « faire mémoire », questionnant les formes de résistance des cultures populaires et leurs ressources spécifiques. Elle est l'auteure de « Des récits troués pour une impossible forme urbaine : Beyrouth par-dessus les ruines », in *Récits de ville*, sous la dir. de Loïc Vadelorge et Corinne Jacquand, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, A paraître 2022 ; avec Caroline Rozenholc de *Les Lieux de mobilité en question, Acteurs, enjeux, formes, situations*, Paris, Ed. Karthala, coll. du CIST, 2018 ; de « Territorialité et narrativité de la disparition : une mémoire en travail. La Maison Manquante de Christophe Boltanski », *Les Cahiers Thématiques* n°16 : L'architecture et la Disparition, Ed. Esanpi-MSH, 2017.

Anne Boissière est Professeure émérite de l'Université de Lille, membre du Centre d'Étude des Arts Contemporains (CEAC) qu'elle a dirigé de 2008 à 2012. Ses recherches s'organisent à la jonction de la théorie critique, de la phénoménologie et de la psychanalyse. Elle est l'auteure de *Le mouvement à l'œuvre, entre jeu et art*, Sesto San Giovanni, Mimésis, 2018 ; *Chanter Narrer Danser, Contribution à une philosophie du sentir*, Sampzon, Delatour France, 2016 ; *Musique Mouvement*, Paris, Manucius, 2014 ; *La pensée musicale de Theodor W. Adorno, l'épique et le temps*, Paris, Beauchesne, 2011. Elle a entre autres co-dirigé : avec Mathieu Duplay, *Vie, Symbole, Mouvement* ; *Susanne Langer et la danse*, Éditions De l'Incidence, 2012 ; avec Véronique Fabbri, Anne Volvey, *Activité artistique et spatialité*, Paris, L'Harmattan, 2010 ; avec Catherine Kintzler *Approche philosophique du geste dansé, de l'improvisation à la performance*, Presses Universitaires du Septentrion, 2006.

Céline Bonicco-Donato est professeure en sciences humaines et sociales à l'ENSA Grenoble, chercheuse dans l'UMR Architectures, Ambiances, Urbanités, équipe Cresson. Elle développe ses recherches en philosophie de l'architecture, autour et à partir de la notion d'atmosphères, en articulant enjeux esthétiques et politiques. Dernier ouvrage publié : *Heidegger et la question de l'habiter. Une philosophie de l'architecture* (Parenthèses, 2019).

Martin Fessard est architecte HMONP, charpentier, doctorant au LACTH de l'ENSAP de Lille et au LGCGE de l'Université d'Artois, enseignant à l'ENSAP de Lille. Son travail de thèse s'inscrit dans la chaire « Acclimater les territoires post-miniers » et est financé par la région Hauts-de-France et le Ministère de la culture. Il considère un nouvel art climatique de rénovation lié aux finitions en matières vivantes.

Catherine Grout est professeure HDR en esthétique à l'ENSAP de Lille et chercheuse au LACTH. Ancienne lauréate de la villa Kujoyama (1994-95, Kyôto), elle est co-responsable scientifique du réseau scientifique Japarchi et co-directrice de la recherche « L'Hôpital comme milieu ». Ses recherches portent sur le paysage, l'espace public, l'apparaître (entre autres, d'œuvres d'art) et l'expérience située, et ce, à partir du sentir et de la spatialité (Erwin Straus). Elle est l'auteure de *Écouter le paysage*, (Strasbourg, École supérieure des arts décoratifs de Strasbourg, coll. Confer, 1999), *Pour une réalité publique de l'art*, (Paris, L'Harmattan 2000), *L'Émotion du paysage, ouverture et dévastation* (Bruxelles, La Lettre Volée, 2004), *L'horizon du sujet. De l'expérience au partage de l'espace* (Bruxelles, La Lettre Volée, 2012). *Le Sentiment du monde. Expérience et projet de paysage* (Bruxelles, La Lettre Volée, 2017).

Rosane Lebreton est architecte en agence d'architecture et doctorante en architecture en cotutelle entre le laboratoire LACTH de l'ENSAP-Lille sous la co-direction de Catherine Grout, et le Liège Game Lab, à l'Université de Liège sous la co-direction de Björn-Olav Dozo. Sa thèse se veut réfléchir sur les liens entre architecture et jeu vidéo à travers la question de l'expérience architecturale et ses transformations par le medium vidéoludique. Elle est intervenue dans divers colloques consacrés au jeu vidéo – dont la DiGRA 2022 International Conference – ainsi qu'à l'esthétique. Elle a également publié en 2021 dans la revue *GUD* un article sur les paysages de *Promesa* (Julián Palacios Gechtman, 2020) et en 2022 un chapitre sur l'analyse de *Death Stranding* (Kojima Productions, 2019) dans l'ouvrage collectif *Habiter les espaces autres de la fiction contemporaine : Utopies, dystopies, hétérotopies*.