

Du texte à l'image,
de l'auteur aux concepts.

STANDARDISATION & IDÉAL COMMUN

Guy LAMBERT

Quand l'habitant expérimente par la maquette la conception : une expérience de logements «à la demande», de Georges Maurios et du plan de construction

lu par :

PHAN Mélanie
PONS Marine
& TARDIVO Audrey



2018

Extraits choisis

« La première phase porte sur la réalisation du gros œuvre et des réseaux collectifs de fluides qui procurent des plateaux libres (ill. 4). La deuxième, consistant en l'aménagement des appartements à la demande des acquéreurs, reste sous la conduite du maître d'œuvre mais s'effectue pour ainsi dire au rythme des ventes. L'expérimentation « sociologique » porte plus spécifiquement sur ce second temps. La méthode de commercialisation élaborée par cette équipe s'appuie sur ses recherches préalables : tout en s'efforçant de faire face à l'inexpérience constatée d'un public qui « ignore quasi totalement la possibilité de réaliser des appartements conçus pour évoluer 7 », elle procède également d'une stratégie d'observation des futurs habitants « au travail » pour analyser les facteurs intervenant dans la manière dont ils imaginent leur cadre de vie.» *p 153*

« Partant de l'hypothèse que ces derniers « sont capables de déterminer concrètement leur logement 9 », les instigateurs de l'opération des « Marelles » ont cherché à élaborer des outils pouvant permettre aux habitants de mettre en œuvre les compétences qu'on leur prête. Mais la maquette occupe une place plus décisive encore dans le processus, puisque d'après le protocole de l'expérimentation « sociologique », elle doit permettre de concrétiser la « représentation imaginaire¹⁰ » que les futurs acquéreurs se font de leur logement» *p155*

« Cette maquette relève à la fois d'une volonté de montrer les enjeux de la flexibilité au public qu'il s'agit ici de sensibiliser et d'une recherche d'ergonomie dans la définition du dispositif matériel destiné à le faire comprendre concrètement.» *p155*

« Traduisant une volonté de s'accorder aux cultures de l'habiter des futurs acquéreurs, ce choix illustre le caractère particulier d'une démarche consistant à envisager la conception de l'espace domestique à partir des usages.» *p155*

« La maquette s'apparente effectivement quant à elle à un « jeu de construction » par son esprit et la nature même de ses composants» *p 158*

« Au gré de cette diffusion par l'image, de même que la publication contribue à étendre la portée de l'expérimentation, la maquette fait figure de moyen de communication bien au-delà du cercle de ses acteurs directs (architecte, acquéreurs, évaluateurs de l'expérimentation).» *p161*

Biographie de l'auteur

Guy LAMBERT



Guy Lambert, docteur en histoire de l'architecture, est maître-assistant à l'École nationale supérieure d'architecture de Paris-Belle-ville en histoire et culture architecturale. Il est également chercheur au centre d'histoire des techniques et de l'environnement (CDHTE-Cnam) ainsi qu'à l'IPRAUS.

Ses travaux de recherche portent principalement sur la pratique professionnelle des architectes, sur la culture architecturale ainsi que ses rapports avec la culture technique aux XIXe et XXe siècles.

Résumé du texte

Ce texte, écrit par Guy Lambert en 2011, est la synthèse d'un colloque en architecture qui portait sur l'expérimentation de la maquette dans la conception du projet architectural. La réflexion se tourne sur la place qu'occupe cet objet, tant dans sa représentation technique que sociologique.

A l'occasion de ce colloque, l'auteur s'attache à développer un discours porté sur la thématique du Plan Construction dans le processus de conception d'un projet expérimental: les «Marelles» au Val d'Yerres. Cette opération met en évidence un système constructif élaboré par Georges Maurios qui vise à concevoir des logements collectifs sur la base d'un nouveau modèle.

Il s'agit de s'émanciper du pouvoir des spécialistes pour laisser place à une expérience participative, c'est à dire que le projet serait conçu avec l'aide de différents acteurs et concepteurs. L'acquéreur se retrouve donc au centre du projet; la maquette devient alors un véritable objet de communication et d'échanges entre tous ces différents acteurs.

L'habitat serait alors d'ordre adaptable puisque le client est à même de réaliser son propre logement.

La modularité de la maquette qui permet une visualisation précise d'un projet non abouti, en cours, la manipulation de cette maquette par des futurs acquereurs vise à enrichir le projet.

Il s'agit d'un processus qui vise un certain réalisme de l'espace, une prévisualisation.

Conjointement, en confrontant les habitants aux réalités et aux outils de la pratique projectuelle, cette expérience s'apparente à une forme d'initiation à la conception architecturale.

Introduction

Si le texte de Guy Lambert a été l'occasion de constater que la maquette était à la fois un outil technique et sociologique, nous avons choisi de mener notre réflexion autour de cet outil. En effet, bien qu'elle occupe une place centrale dans le processus architectural «la maquette comme outil de conception», elle se révèle être également un outil de communication du projet «la maquette comme outil de dialogue».

Cependant, de nos jours, avec la mondialisation et la standardisation de nos modes de vie, nous assistons à une uniformisation des imaginaires qui se traduit par un idéal commun. En effet, on ne peut que constater que cet idéal se retrouve partagé par une majorité d'individus.

Aujourd'hui, on réalise que les projets architecturaux tendent vers les mêmes «normes», les modes de conception et de réflexion restent toujours très similaires. Cela nous a amené à nous interroger sur cette nouvelle manière de penser l'architecture de façon uniforme. Mais également, quelle serait la place de l'utilisateur dans ce processus, est-il vraiment capable de prendre possession et de s'approprier un lieu qui a été conçu sur un modèle commun.

L'étude se porte sur la cas de l'habitat particulier privé dans sa division des espaces intérieurs ainsi que de sa composition en terme de mobilier et d'agencement.

*Dans cette nouvelle ère,
n'assistons-nous pas à la
standardisation du rêve ?*

Le logement ne serait-il pas l'anti reflet de l'individu ?

*L'architecte n'est-il pas l'intermédiaire direct entre le rêve et
l'usager ?*

*Les compétences de l'architecte sont-elles une réelle nécessité
aux yeux de la société et de ses nouvelles attentes ?*

VISION

UTOPIE

SENS

IMAGINAIRE

ECHANGE

PROJECTION

ABSTRACTION

CONCRET

LIEN

COMMUNICATION

TEST

SUPPORT

DEMARCHE PROJECTUELLE

MAQU

PLURIDIS

INNOVATION

PR

USAGES

CONSTRUCTION

MATERIALITE

INTENTION

ESPACE

TECHNIQUE

COM

CONCEPT

HARMONI

SIBILISATION

RELATION CLIENT

SOCIOLOGIQUE

MODIFICATIONS

PHYSIQUE

EXPERIMENTATIO

ISATION

TECHNIQUE

PROCESSUS

DIALOGUE

PARTICIPATIF

JETTE

ADAPTATION

DISCIPLINAIRE

FLEXIBILITE

REVISUALISATION

DIVERSITE

CONCEPTION

EXPERIENCE

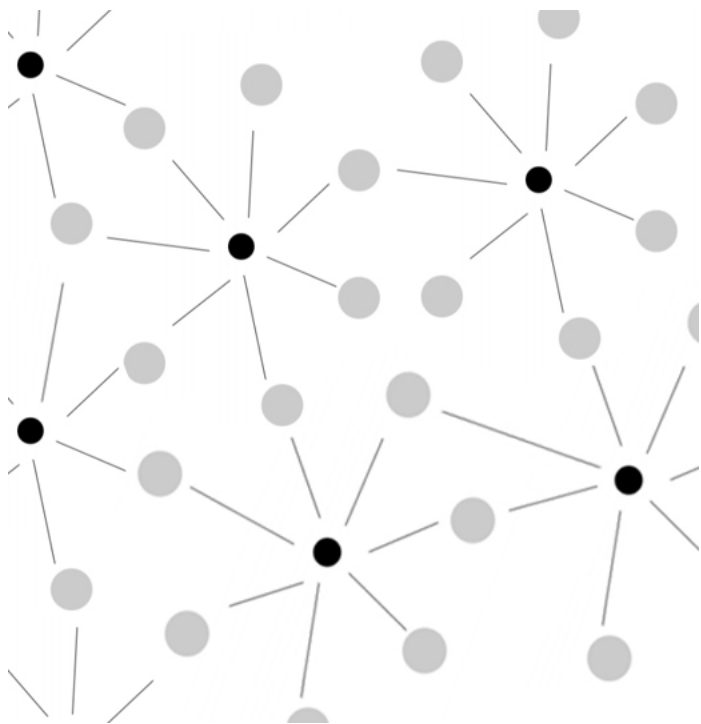
MERCIALISATION

OUTIL

DIDACTIQUE

AJUSTEMENT

E



Concept 1 - L'individu

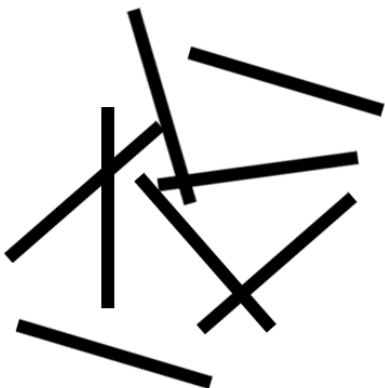
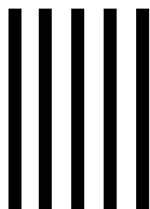
Le rêve, de manière subjective, est tout d'abord un terrain vague et imaginaire que l'on ne peut définir concrètement. Il n'est associé à aucun repère, aucune référence et ne présente aucun élément remarquable. A l'échelle d'un enfant, l'espace est habité, puisque celui-ci s'approprie l'espace grâce à son univers rêvé et imaginé.

La culture et le vécu de chaque individu sont des éléments qui ont un impact important sur le rêve en tant que notion subjective. En effet, « chaque individu » renvoie au « chacun ». L'individu pris comme une singularité est caractérisé par sa classe sociale, son environnement, son lieu de vie... Ces critères peuvent varier de la maison à l'appartement, de la vie de famille à la vie de célibataire, de la ville à la campagne...

Un individu est associé à la ville où il vit, à son pays d'origine, sa culture, sa religion, sa famille et son entourage. Tous ces éléments sont fondateurs de la personnalité de chacun et la personnalité définit alors les objectifs de vie, ce vers quoi l'on tend, en d'autres termes: les rêves. Chaque individu évolue dans son propre univers en étant tout à la fois confronté à l'univers des autres.

Cependant, les goûts sont propres à chacun. L'environnement dans lequel on évolue est différent d'un être à un autre. L'éducation et les influences sont différentes pour tous. Les expériences de vie sont aussi formatrices de chacun. Elles font partie intégrante de la culture, comme un bagage, un vécu que l'on garde. L'héritage et les générations sont des facteurs importants de la culture.

L'exemple du logement illustre parfaitement le propos. Chaque individu est singulier dans sa manière de penser, sa manière d'agir, sa manière d'occuper l'espace. De ce fait, un logement est l'endroit type qui se veut personnalisé et personnalisable en fonction de chacun.

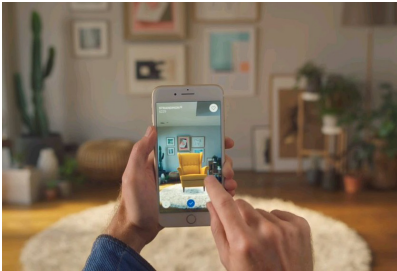
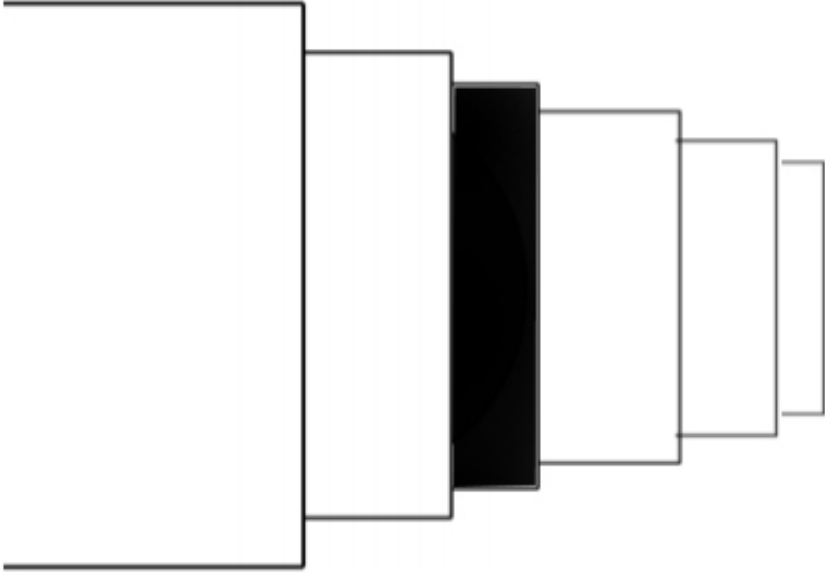


Concept 2 - Dualité standardisation / individu

Cette notion de standardisation opposée à l'individu peut s'illustrer avec l'exemple du logement collectif. Dans la standardisation, la notion de tendance est récurrente. Les influences sont permanentes ou éphémères, changeantes en fonction des périodes et de la mode. Les modes de vie dans la standardisation peuvent présenter des similitudes et ne varier que partiellement d'un individu à l'autre. On parle de standardisation avec l'interconnexion entre tous. Il existe dans la société des modèles qui ne servent pas que de simples inspirations, ils sont des modèles comme fin en soi, des exemples à suivre à des fins de reproductions.

Prenons pour exemple le cas de Margarete Schütte-Lihotzky. Première femme architecte autrichienne, elle est principalement reconnue pour la conception de la Frankfurt Kitchen, la première cuisine «moderne» suivant un concept global. L'apparition du module standard déclinable en quatre modèles a permis à l'utilisateur de personnaliser ses espaces selon l'usage. Bien que destinée à rendre efficaces les tâches ménagères réservées aux femmes, c'est la première fois que l'on place l'individu au cœur de la conception de son logement. Sur la base d'un module déclinable, l'individu peut créer comme il l'entend, et adapter son espace à son véritable usage personnel.

L'architecte a conçu des meubles standardisés au service de l'utilisateur. Qu'il s'agisse d'un ou plusieurs individus, les modules offrent une multitude de déclinaisons possibles et imaginables pour l'aménagement d'un même espace. Cela permet donc un changement d'un individu à l'autre, et d'un logement à l'autre en fonction des modes de vie. La personnalisation devient alors illusoire, puisqu'on laisse penser à l'individu qu'il est le propre concepteur de son espace; mais en réalité il ne fait que choisir parmi un catalogue limité proposé par des spécialistes.



Concept 3 - Vulgarisation

Si l'on remarque que l'individu occupe une place de plus en plus conséquente dans le processus architectural, il convient de re-définir les moyens d'expression et de communication dont il dispose. L'accès aux logiciels professionnels de création architecturale est à ce jour encore délicate, leur utilisation n'étant pas adaptée à un utilisateur non qualifié. L'individu se retrouve alors très limité quant à sa volonté d'exprimer ses intentions propres, notamment d'un point de vue informatique.

C'est la raison pour laquelle, depuis quelques années, on assiste de plus en plus à une intégration de l'individu dans le développement de son projet. L'apparition de logiciels de base, accessibles et simples d'utilisation, permettent à de simples individus de proposer et concevoir des espaces à la manière de professionnels. Ces nouveaux systèmes se veulent d'une telle simplicité, qu'ils encouragent de plus en plus leur utilisation. La conception devient alors un véritable jeu de conception, laissant libre choix à l'imagination de chacun.

Cela peut s'illustrer par l'exemple de la société Ikea. Ce géant du meuble propose au grand public, à l'aide d'une application gratuite «Ikea place», de visualiser des meubles en 3D chez soi, grâce à la réalité augmentée. Il devient alors facile d'essayer et de proposer des solutions à son chez-soi, et c'est cette idée qui séduit. Au delà de la simplicité, c'est la rapidité de visualisation qui en fait un succès, puisqu'il suffit de filmer son espace pour l'intégrer à l'application, et dès lors laisser son imagination s'exprimer.

L'individu se sent alors impliqué en tant que véritable acteur et concepteur de son propre projet.

Conclusion

Au terme de notre étude, nous ne pouvons que constater que cette dualité entre la standardisation des modes de conception et l'individu en tant que tel, mène à se poser des questions sur la place qu'il occupe ou doit occuper dans ce processus. En effet, on peut se demander quel rôle il joue dans ce développement, jusqu'où il est possible de l'intégrer à la conception d'un projet.

Si nous avons pu voir dans un premier temps que l'accès libre aux logiciels était rendu possible par la simplicité de leur utilisation, notre étude nous a permis de rendre compte qu'une hiérarchie entre les différents acteurs existait réellement.

Cependant, la place qu'occupe l'utilisateur suit le cours de l'évolution des technologies mises à sa disposition. Il se positionne donc dès le départ dans le processus de conception, ce qui transforme la création en véritable échange entre professionnels et utilisateurs.

Références

TATI Jacques, *Mon Oncle*. film, comédie. 1958.

DRUOT Frédéric, *Ne pas démolir est une stratégie*. Architecture Aujourd'hui. n°374, OCT-NOV 2009.

WOLTON Dominique, *Titre de l'ouvrage*. Édition. Lieu d'édition, année.

SCHÜTTE-LIHOTZKY Margarete, Frankfurt Kitchen.

Ecole Nationale Supérieure d'Architecture de Paris Belleville
60 boulevard de la Villette
75019 Paris

TD du cours de Théorie, cycle licence
5ème semestre, session 2017/2018

Sous la direction de
Philippe Villien

Encadrement des TD
Mathilde Bastin
Jérôme Damiens
Géraldine Perrodin
Dinh-Luan Pham
Salomé Rigal
Dimitri Toubanos
Clémence Yon

Résumé

La société actuelle tend de plus en plus vers un idéal commun qui se traduit par une volonté de s'approprier une image idéalisée et standardisée du confort à l'échelle du logement.

Bien que chaque individu soit différent de par son vécu, ses expériences, sa culture... on en vient à l'évidence qu'une confrontation subsiste entre ce que l'individu est et ce que la société veut qu'il soit. L'architecte endosse alors le rôle du médiateur entre ces deux pôles. Son intervention devient inévitable. La tâche qui lui est confiée consiste à mêler les attentes de l'individu et ses compétences en tant que professionnel. Cependant, la vulgarisation des logiciels permet à l'utilisateur de concevoir ses propres idées, ce qui lui donne une place plus ancrée dans le processus. L'architecte avait un rôle majeur dans l'élaboration du projet mais les nouvelles technologies ont permis de requalifier les véritables acteurs. L'utilisateur se positionne maintenant comme concepteur et les fonctions de l'architecte sont réévaluées et évoluent : ses compétences sont sollicitées et mises en relation avec les attentes de chaque individu.

Mots clés

Individu - Volonté - Standardisation - Vulgarisation - Idéal commun - Accessibilité - Création - Processus architectural - Réévaluation du rôle de chacun - Collaboration - Echanges - Partage - Phénomène