



**HAL**  
open science

# L'innovation architecturale n'est pas toujours là où on l'attend

Pascal Amphoux

► **To cite this version:**

Pascal Amphoux. L'innovation architecturale n'est pas toujours là où on l'attend. Culture et recherche, 2009, 121, pp.22-23. hal-00995551

**HAL Id: hal-00995551**

**<https://hal.science/hal-00995551v1>**

Submitted on 19 Jun 2017

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

# L'innovation architecturale n'est pas toujours là où on l'attend

Qu'est-ce qu'un projet architectural innovant ? Pascal Amphoux, architecte, enseignant et chercheur, s'appuie sur l'exemple de la conception d'un objet a priori technique, les murs antibruit, pour définir quatre « principes d'innovation » plus larges. Ils concernent la posture du concepteur (retournement), l'énonciation des enjeux (décalage), la communication et la méthode de travail pour impliquer les différents acteurs (symbolisation et hybridation).

## PASCAL AMPHOUX

Professeur à l'école nationale supérieure d'architecture de Nantes et chercheur au Cresson, Grenoble

L'innovation est peut-être le plus vieux concept du monde. Et si l'idéologie de la nouveauté pour la nouveauté est sans doute plus récente, dénoncée par Marcuse dans les années 1960, la question de l'émergence de nouveauté reste une préoccupation universelle dans toutes les disciplines (énoncée en tant que telle dans les années 1980 par les courants sur l'auto-organisation), au point que les termes « recherche », « innovation » et « créativité » sont souvent associés, voire confondus, quand bien même on peut légitimement en différencier des connotations dominantes : la recherche sous-entend généralement une expertise scientifique, la créativité une liberté artistique et l'innovation une production technique. Notons au passage que la question de l'évaluation de chacune requiert respectivement une neutralité objective, un jugement culturel ou une performance mesurable. Mais le mélange des genres est fréquent et une certaine indifférenciation règne dans l'usage des mots.

L'architecture n'échappe pas à la règle. Ce que l'on appelle « innovation architecturale » relève habituellement plutôt de la performance technique (statique, thermique, acoustique, matériologique, écologique...) ou technologique (un principe constructif, un dispositif interactif, un nouveau logiciel, un générateur de formes). Ce que l'on appelle « créativité architecturale » touche plutôt une qualité de l'architecte, un art de faire : sa capacité à générer une esthétique propre (le geste, le parti, la signature), à faire preuve d'une utilisation astucieuse de l'espace (un principe de coupe, une articulation volumétrique, un enchevêtrement d'échelles) ou encore à créer des effets sensoriels, voire sensationnels (un effet sonore, une vue sur le paysage ou une perspective inédite). Quant à la « recherche architecturale », elle sera plus facilement rapportée aux enjeux sociaux de l'architecture (son usage, les rituels d'appropriation, les pratiques induites, l'ergonomie, le confort, le sentiment de sécurité ou d'insécurité...). Mais il est évident que la recherche peut aussi être « technique » ou la créativité « sociale », et que le sens de l'innovation peut aisément

passer de la connotation technique à la connotation sensible ou sociale suivant le contexte d'énonciation.

D'où la proposition d'un usage à la fois élargi et restreint de la notion : élargi car il consiste à ne parler d'innovation architecturale que pour désigner des projets qui articulent de manière inédite les trois dimensions, technique, sociale et sensible ; mais restreint car le nombre de projets « innovants », en ce triple sens, se réduit sérieusement et sous-entend la mise en œuvre de principes méthodologiques qui échappent aux habitudes acquises, aux recettes d'aménagement ou aux modes du moment. Notons cette fois qu'une telle définition n'est pas sans conséquence du point de vue de la critique architecturale<sup>1</sup> et examinons ce qu'il en est du point de vue de la conception en énonçant quelques « principes d'innovation », qui pourraient avoir une valeur générale, à partir d'un exemple caricatural de cette habituelle dissociation, celui des écrans acoustiques.

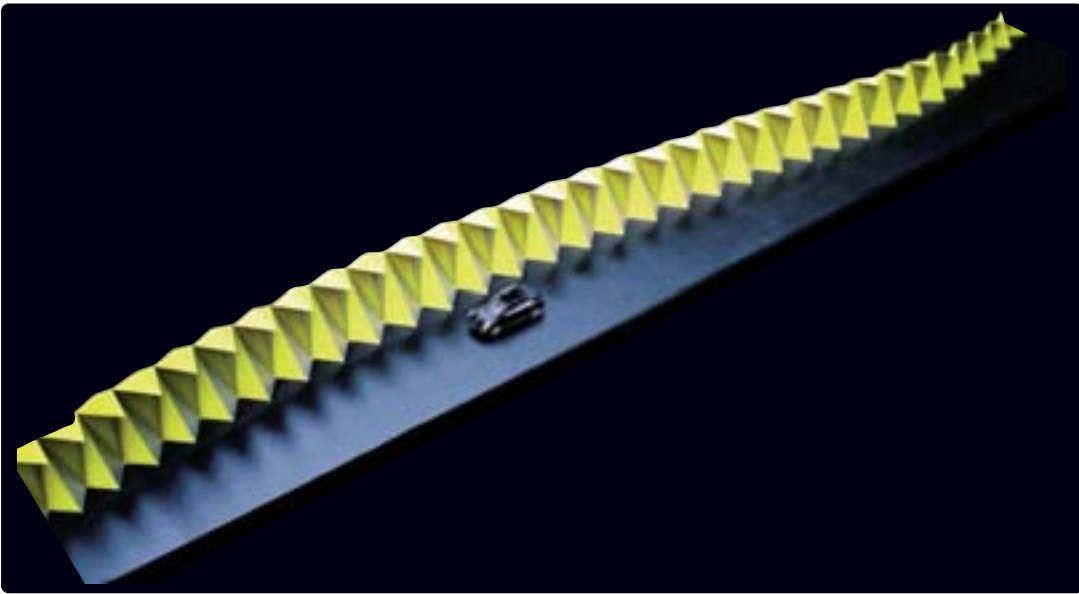
## Premier principe. Le retournement

La question de l'esthétique des écrans antibruit est régulièrement maltraitée car elle repose sur une ambiguïté. D'un côté, on améliore l'environnement sonore, même si l'on sait que l'ouvrage n'est pas d'une efficacité radicale ; de l'autre on se culpabilise de détériorer le paysage, et l'on fait tout pour rendre les parois invisibles (hauteurs limitées, matériaux transparents...). On oppose systématiquement deux dimensions : le bruit au confort, le visuel au sonore, le fonctionnel à l'esthétique... Et le premier enjeu, à ce niveau, est de retourner le sens de l'opposition pour sortir l'imaginaire des stéréotypes de représentation : non plus « lutter contre » mais « concevoir pour » !

D'un côté repartir d'une approche esthétique de l'écran (et par exemple étudier la perception du paysage en mouvement pour l'automobiliste), non plus pour compenser la nuisance environnementale mais pour qualifier le paysage sonore, contrasté et diversifié. De l'autre repartir d'une approche anthropologique du vécu (et par exemple étudier la représentation de

1. On sait combien l'architecture contemporaine livre de bâtiments « pseudo-innovants » de ce point de vue : beaux mais inutilisables, généreux mais insoutenables, lumineux mais « inoccultables », techniquement performants mais paysagèrement désastreux, sociologiquement intéressants mais esthétiquement inexistantes, etc.

© P. Amphoux, F. Brogini



l'ouvrage pour l'habitant), non seulement pour réparer les dommages subis par les riverains mais pour qualifier des milieux sonores vivants.

### Second principe. Le décalage

À la thématique de la lutte contre le bruit, s'ajoute donc la problématique de la requalification du territoire. Aux exigences du développement durable, celles du développement territorial. Une protection acoustique doit à ce niveau « pouvoir servir à autre chose qu'à ce à quoi elle sert ». Et le second principe, plus concret, sera de décaler les habitudes propres à chaque discipline en faisant en sorte, par exemple, que la conception nouvelle des écrans permette, *simultanément* :

- de générer des usages, nouveaux ou anciens, dans les espaces publics attenants et de « catalyser » des développements urbains à partir de ses rives (projets urbains) ;
- de simuler conjointement la dynamique de la forme, le calcul de la structure et la performance acoustique de l'ouvrage (modèle paramétrique) ;
- de développer une véritable esthétique du mouvement – enjeu que l'on peut tenir pour majeur dans une « culture de la mobilité » (dynamique de perception).

### Troisième principe. La symbolisation

À la seule fonction acoustique de l'écran, se mêlent donc d'autres fonctions potentielles. Au seul enjeu de protection une multiplicité d'enjeux territoriaux. Se pose alors, et c'est le troisième principe, la question du nom. Pour qu'un projet existe, il faut lui donner un nom qui symbolise (c'est-à-dire qui rassemble et oblige à penser) la multiplicité des enjeux qui le caractérisent. Nommer pour faire exister le projet – c'est un moyen d'infléchir l'imaginaire des acteurs (maîtres d'œuvre, maîtres d'ouvrage ou usagers).

*Ceresiosaurus*, *Desailopontès* et *Runninghami* sont les noms que nous avons donnés à trois projets successifs<sup>2</sup>. Si les deux premiers étaient de simples métaphores territoriales, qui n'ont vécu que le temps de l'étude, *Runninghami* est un pur néologisme qui disait en un mot les trois connotations majeures du projet : référence artistique et esthétique à l'œuvre de Christo (*Running Fence*), référence technique et constructive à l'art des origami, référence perceptive et dynamique à l'art du

mouvement (à travers l'évocation du chorégraphe Merce Cunningham). Que les techniciens de la Direction départementale de l'équipement (DDE) se soient mis à parler d'un « runninghami » comme d'un nom commun fut le témoignage d'une réelle appropriation du projet et d'une adhésion nouvelle aux enjeux territoriaux qui n'étaient initialement pas les leurs.

### Quatrième principe. L'hybridation

Les trois principes précédents (retournement, décalage, symbolisation) touchent respectivement la posture du concepteur, l'énonciation des enjeux et la communication du projet. Le principe d'hybridation touche plus directement la méthode. Il consiste à synchroniser des démarches autonomes, de manière à rendre les résultats ou avancées des unes et des autres interactives et convergentes.

Le projet *Runninghami* débouchait par exemple sur la formalisation *hybride* d'une « charte de design sonore territorial ». Composée de trois dossiers relevant respectivement d'approches territoriale, technique et paysagère<sup>3</sup>, ladite charte ne livrait pas de modèle d'écran, figé et répétable, prêt-à-poser dans n'importe quel site. Elle offrait par contre au maître d'ouvrage non seulement un système technique et une esthétique adaptables à des situations singulières, mais aussi un document de base pour aborder des acteurs territoriaux, inciter ceux-ci à penser des projets en cours ou des aménagements complémentaires par rapport à l'opportunité de la pose d'un écran acoustique<sup>4</sup>. Hybrider, c'est croiser les approches pour impliquer les acteurs.

Si une telle logique de négociation avec les acteurs échouait, une solution était toujours applicable sur le territoire propre de la voirie considérée, pour répondre aux objectifs acoustiques et visuels de la DDE (l'approche paysagère et le modèle paramétrique, avec leurs innovations propres, en fournissaient les conditions). Mais si elle débouchait, elle devait impliquer d'autres acteurs, d'autres échelles, d'autres interventions, et *faisait d'un système de protection acoustique le catalyseur de stratégies beaucoup plus complexes de requalification de l'environnement et de restructuration du paysage dans l'espace et dans le temps*.

L'innovation « architecturale » n'est peut-être pas là où on l'attend. ■

*Runninghami*. Pascal Amphoux et Filippo Brogini (avec BazarUrbain, LEA, CI Acoustique, LIMSI-CNRS). Concept design de protections phoniques pour les voies rapides du Sud-Loire, 2005-2007.

#### RUNNINGHAMI

Ce projet est la réponse d'une équipe pluridisciplinaire à un appel d'offres lancé en 2005 par la Direction départementale de l'équipement de la Loire, alors dirigée par Olivier Frérot. Il s'agissait d'améliorer l'environnement sonore le long des routes et autoroutes entre Givors et Saint-Étienne, très fréquentées et qui parcourent des paysages alternativement ruraux et industriels en mutation (dont le Val-de-Gier). Le projet avait l'ambition « de remettre les usagers et les riverains au centre du processus de conception », sans condamner pour autant l'autonomie de la démarche de conception et l'unité formelle d'une « autoroute design ».

2. Projets menés avec Filippo Brogini, architecte et designer, Bellinzona (Suisse).

3. Pour plus de détail concernant ce projet, cf. Amphoux P. *et al.*, « Le pli et la plasticité. Runninghami, un concept-design de protections phoniques pour les voies rapides du Sud Loire ». In : *Design et projets d'espaces publics. « Infrastructures et paysages »*, colloque-atelier international et interdisciplinaire, Biennale du design 2006, Saint-Étienne. Lyon : Certu, 2008, p. 83-103.

4. Grâce à une approche anthropologique inédite de différents acteurs (automobilistes, mariées riveraines, services d'entretien des voiries) menée par l'équipe BazarUrbain, Grenoble.