



HAL
open science

Programmation et évaluation des usages au service d'une architecture de la transformation

Pierre Caye

► **To cite this version:**

Pierre Caye. Programmation et évaluation des usages au service d'une architecture de la transformation. Éric Daniel-Lacombe; Jodelle Zetlaoui-Leger,. "Évaluation des usages et invention architecturale", Le Moniteur, 2024. ⟨hal-04853630⟩

HAL Id: hal-04853630

<https://hal.science/hal-04853630v1>

Submitted on 22 Dec 2024

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.



HAL Authorization

Préface

Programmation et évaluation des usages au service d'une architecture de la transformation

L'architecture, qui fait partie des problèmes environnementaux, en est aussi l'une des solutions majeures. Si beaucoup d'écologistes dénoncent l'impact carbone de la construction et l'importance de ses déchets, l'architecture ne saurait pour autant être considérée ni comme une quelconque infrastructure productive ni moins encore comme un simple objet de consommation. Elle peut devenir au contraire un instrument fondamental de la transformation du système productif à la condition qu'elle prenne la mesure des incertitudes de plus en plus nombreuses qui affectent l'évolution de nos écosystèmes et de nos sociétés. Face à ces incertitudes, l'architecture doit se concevoir dès le départ comme un art de la transformation, à commencer par la sienne propre, capable de répondre aux défis environnementaux et aux évolutions de la vie humaine. Mais qu'est-ce qu'une architecture de la transformation ? C'est une architecture qui ne se contente pas de ménager les espaces mais qui intègre le temps pour préparer ceux-ci à leur évolution et en assurer la durabilité sans rien sacrifier de leur qualité, une architecture qui, pour reprendre les termes d'Éric Daniel-Lacombe et Jodelle Zetlaoui-Leger, « intègre de plus en plus le temps de la transformation physique de l'espace avant que le projet ne soit finalisé », une architecture qui, à ce titre, est en mesure de convertir l'espace en temps et le temps en

espace, c'est-à-dire qui met l'espace au service du déploiement du temps autant qu'elle met le temps au service de la transformation de l'espace. La convertibilité de l'espace et du temps est la clef de la transformation du système productif par l'architecture. Or, pour que son rapport au temps renforce ses potentialités de transformation et sa capacité de réponse aux incertitudes, l'architecture doit éviter deux écueils : l'écueil classique des vieilles sociétés politiques qui cherchent à construire pour l'éternité, l'écueil opposé des sociétés commerçantes de notre temps qui construisent au court terme, comptant sur l'obsolescence, le renouvellement incessant et la destruction créatrice pour se garantir croissance et profit.

L'architecture de la transformation passe par la transformation de l'architecture. Car convertir mutuellement l'espace et le temps implique nécessairement de modifier les bases de la conception architecturale, comme nous y invite l'étude fondamentale « Évaluation d'usages et invention architecturale » d'Éric Daniel-Lacombe et Jodelle Zetlaoui-Léger, dans le prolongement des travaux du CSTB sur la programmation générative à la charnière des années 1980 et 1990.

Comme nous l'enseigne Husserl dans *l'Origine de la Géométrie*, transformer un savoir passe nécessairement par un retour à ses opérations originaires de constitution. L'origine de l'architecture peut se résumer en trois opérations formulées par la théorie architecturale dès l'antiquité puis à la Renaissance : 1) Vitruve définit l'architecture comme un savoir encyclopédique qui rassemble les savoirs les plus divers, du plus théorique au plus pratique, pour faire oeuvre ;

ces savoirs contribuent à nourrir et éclairer les cinq dimensions fondamentale qu'il appartient à l'architecture de synthétiser, à savoir les dimensions naturelle (prise de site, paysage et environnement), technique (matériau et systèmes constructifs), fonctionnelle (intelligence des usages et opérativité des finalités), symbolique (force institutionnelle et richesse culturelle) et esthétique (beauté des formes et raffinement de l'exécution) ; 2) Alberti , à son tour, fait de l'architecture un art du chantier, du chantier-atelier aussi bien que du chantier-tas, formé pour favoriser la synergie de ces diverses compétences et expertises, dont il importe d'organiser la collaboration ; 3) l'architecture enfin est un art de la commande, qui met en oeuvre un projet dont le point de départ n'est pas artistique mais dont en revanche le point d'arrivée se traduit nécessairement par une oeuvre ou un acte artistique. Filarète, le contemporain d'Alberti, nous rappelle que l'architecture naît non pas de la création libre et spontanée d'un artiste solitaire et génial, mais du dialogue entre un maître d'ouvrage et un maître d'oeuvre, dialogue dont dépend la dynamique et la fécondité du projet.

A cette fin, « Évaluation d'usages et invention architecturale » nous fait bénéficier d'un double apport. Il souligne l'importance des savoirs et des pratiques de la programmation dans le renouvellement de la conception architecturale. Dans ce cadre, il insiste tout particulièrement sur l'importance de l'évaluation inventive des usages. L'évaluation inventive, qui soumet à la critique les réponses et les solutions apportées à une phase donnée de la programmation pour aborder la phase suivante, devient en effet la pièce maîtresse qui assure à la programmation sa

dynamique, lui donne sa générativité et *in fine* en fait un élément organique de la conception elle-même. Grâce à elle, la programmation répond parfaitement aux trois critères fondamentaux de l'architecture que je viens de rappeler, en tant qu'elle se révèle, à lire l'étude, l'instrument le plus adapté pour organiser le dialogue entre le maître d'ouvrage et le maître d'oeuvre, qui mobilise, en vue du projet et de son accomplissement, l'intelligence collective dans son éventail le plus large. De fait, « Évaluation d'usages et invention architecturale » nous permet de mieux comprendre, grâce à la méthode d'évaluation inventive qu'il propose, la dimension à la fois ouverte, dialectique et organique de la programmation-conception générative.

Ouverte, la démarche présentée par nos deux auteurs l'est à un double titre : elle vise d'abord à intégrer au processus de délibération le plus grand nombre de ceux qui, pour parler à la façon des juristes, ont « intérêt à agir » : les commanditaires et les concepteurs, mais aussi évidemment les usagers et plus généralement encore tous ceux qui, de près ou de loin, sont concernés ou impactés par le projet. En tant que telle, la programmation-conception générative et son évaluation inventive permettent d'instaurer le dialogue entre la diversité des parties prenantes du projet, et favorise ainsi l'appropriation aussi bien symbolique que fonctionnelle de l'architecture par la société. A ce titre elles apparaissent particulièrement adaptées à la maîtrise d'ouvrage publique, appelée par nature à favoriser la vie démocratique et les processus participatifs.

La démarche est aussi ouverte du point de vue de sa méthodologie. Elle rompt en effet avec la logique linéaire des programmations et des projets standards qui voient un maître d'ouvrage livrer au maître d'oeuvre une programmation

achevée et contraignante que le maître d'oeuvre a paradoxalement toute liberté de traduire, au risque parfois de la trahir. La programmation-conception générative et inventive quant à elle n'est pas linéaire, mais récursive, revenant sur elle-même pour mieux progresser, jamais figée, en un procès itératif, *iterum et iterum* dit Alberti, fait d'un incessant ressassement qui ne se cristallise qu'à la fin, s'autorisant en cours de processus repentirs et réorientations pour rester disponible à toutes les possibilités.

Ouverte et récursive, la programmation change de nature : la programmation générative est moins une description analytique des usages et des contraintes à la façon des programmations standards, qu'un processus inventif au service de l'engendrement des formes : ce qui s'appelle une morphogenèse.

A ce titre ce type de programmation et d'évaluation relève de la dialectique, à commencer par le dialogue permanent qu'elle autorise entre le maître d'ouvrage et le maître d'oeuvre. Dans ce dialogue, si chacun est amené à sacrifier une part de ses prérogatives, c'est pour se gagner un supplément d'action propice au projet. Le jeu ou l'économie du « qui perd gagne » est l'essence même de la dialectique. Si le maître d'ouvrage ouvre à la négociation son pouvoir prescriptif, il se gagne en revanche, dans le cadre de cette démarche, la possibilité d'intervenir jusque dans le projet architectural ; de même si le maître d'oeuvre soumet au jugement des autres acteurs l'évolution de son projet, il peut en contrepartie intervenir au sein de la programmation en devenir, au service de sa dynamique, de sorte que, par un renversement de la logique de la programmation linéaire, le projet vient à son tour déterminer la programmation. Certains grands projets en France déçoivent et suscitent la critique sans

doute parce que la dialectique entre maîtrise ouvrage et maîtrise d'oeuvre est restée insuffisamment structurée en raison, comme le note justement Éric Daniel-Lacombe et Jodelle Zetlaoui-Léger, de l'organisation française des concours qui recourt à l'esquisse ou à l'avant-projet pour sélectionner les maîtres d'oeuvre validant ainsi le procès linéaire de la conception au détriment de son approche générative et récursive.

La dialectique qui préside à la programmation-conception ne s'opère pas seulement au niveau des instances qui animent l'acte de construire ; elle concerne aussi les instruments de conception du projet : se fait d'abord jour la dialectique entre les mots et les dessins, les discours et les figures, les mots des usagers, des experts, des élus, de l'investisseur ou du propriétaire, et les dessins de l'architecte, voire les diagrammes du programmeur (qui sont certes des modes de représentation bien distincts, mais qui eux aussi sont amenés à se répondre). Davantage cette dialectique de la conception entre les discours et les figures intègre un tiers terme, sur le modèle médical de la triade galénique *logos* (discours)-*skia* (dessin)-*ergon* (mise en oeuvre) : ce tiers-terme c'est l'oeuvre même, qui, à travers les procédures d'évaluation *ex post* des réalisations passées, dont « Évaluation d'usages et invention architecturale » souligne l'importance, vient enrichir la programmation et la conception des édifices futurs, et soutenir le procès de l'invention architecturale.

Ouvert et dialectique, le procès de programmation-conception finit par devenir organique : il résout les contradictions initiales, fait converger les intérêts divers et souvent opposés des parties prenantes du projet, et en réduit les conflits ; plus la dialectique est opérationnelle, plus elle fait preuve de sa capacité à intégrer les éléments les

plus divers de la programmation ; plus la puissance d'intégration est forte, plus grande aussi est l'extension de l'ouverture programmatique et des possibilités de modification qu'elle autorise jusqu'à ce que, comme le dit Alberti dans *l'Art d'édifier* (IV, 2), tout ajout, suppression ou modification soient tels que « la chose ne puisse être changée qu'en pire ».

Mais le caractère organique de la programmation générative n'est pas sans danger ; elle n'est pas à l'abri de devenir une machine à produire des formes adaptées, susceptible d'épuiser la capacité d'invention de la conception proprement architecturale qu'il faut ici distinguer de la générativité de la programmation. L'architecture est différence : différence de l'être et du devoir-être, de l'art et de l'industrie, de la fonction et de la liberté, de l'utile et du beau, du vivre et du bien-vivre. Elle a pour vocation non seulement d'identifier les usages, mais de les dépasser. Il importe, ainsi, comme nous y engageant Eric Daniel-Lacombe et Jodelle Zetlaoui-Léger, de relire autrement, au-delà du fonctionnalisme, la fameuse formule « la forme suit la fonction ». « Le fonctionnalisme considère l'espace par le prisme de la performance mécanique. Il tend à le décomposer en un ensemble d'unités élémentaires, chacune associée à une tâche, transposant ainsi les principes tayloristes dans les espaces de la vie quotidienne ». Il s'agit alors d'opérer un double dépassement du fonctionnalisme latent dans toute programmation : un dépassement interne à la programmation, qu'il revient à l'évaluation inventive d'opérer, et un dépassement externe qu'il appartient à l'architecture proprement dite d'accomplir en dernier recours. Il importe en effet, dans un premier temps, de mettre en valeur dans le programme, au-delà de ses seules fonctions utiles, les dimensions symbolique, institutionnelle, morale, politique du

projet qui découlent de son essence collective même, autrement dit de donner sens et destin aux usages humains grâce à l'architecture. Mais cela ne suffit pas : il faut encore un nouvel effort pour magnifier le programme quitte à le déplacer une dernière fois : c'est la tâche propre de l'architecture proprement dite, de l'architecture en tant que critique du système productif, autrement dit de l'architecture en tant qu'art.