

URBALAB

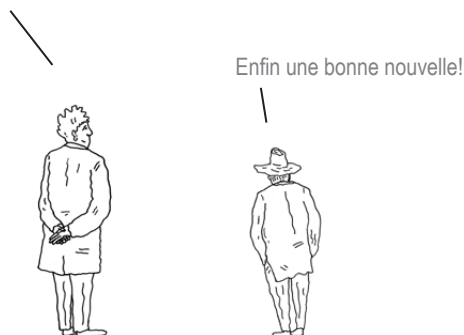
ARCHI-TÔT !
LA SYNTHÈSE



LE DESIGN URBAIN : AU-DELA DE L'IMAGE



Voici la synthèse d'Urbalab.
C'est suite au petit-déjeuner du
04 novembre 2015.



PREAMBULE

Le 04 novembre 2015, nous avons initié un cycle de petits-déjeuners thématiques : **Archi-tôt !** Il s'adresse exclusivement aux architectes et aux urbanistes ; il a pour but de stimuler les échanges et les points de vues.

Nous souhaitons que ces petits-déjeuners deviennent des rendez-vous entre nous, toujours sur le même format, gourmand, intime et propre à la réflexion.

Vous trouverez dans les pages suivantes le fruit de ce premier opus. **Il synthétise la prise de parole d'Urbalab avec les échanges qui ont suivi.**

La thématique proposée « Le design urbain : au-delà de l'image » a rencontré un vif succès et suscité de nombreuses prises de paroles. Nous souhaitons ici remercier tous celles et ceux y ayant pris part. La qualité de leurs réflexions fait avancer celles de l'ensemble de la profession. Nous espérons avoir le plaisir de les retrouver lors du prochain petit-déjeuner Archi-tôt, en fin d'année 2016.

PRÉAMBULE	2
1/ INTRODUCTION	4
2/ DESIGN URBAIN ET DÉFINITIONS	6
3/ LE DESIGN URBAIN, LA NAISSANCE D'UNE DISCIPLINE	9
4/ DESIGN URBAIN, RÉPONSE AUX PRÉOCCUPATIONS HUMAINES	13
5/ L'IMAGE	19
6/ CONCLUSION	23
7/ EXTRAIT DE BIBLIOGRAPHIE	24

1/ INTRODUCTION



Le design urbain est à la fois une discipline familière et en même temps méconnue. Ce terme véhicule nombre d'idées, de concepts, plus ou moins précis. Il fait collaborer différents corps de métiers, qui utilisent tous l'image pour valoriser, communiquer leurs propres travaux.

Quelle culture partage-t-on pour épouser au mieux le projet ? Le rôle du mandataire, avec son leadership, doit être d'affirmer le projet et le sens donné à celui-ci, sous une forme de « culture partagée ». Sinon, le maître d'ouvrage risque de se saisir de l'objet urbain comme manifestation de son pouvoir, ce qui tend à donner des productions caricaturales, autour d'objets emblématiques. On ne peut pas faire de bon projet sans bon maître d'ouvrage, ni culture commune partagée dès le départ.

En appliquant une translation à la société marchande, l'image transforme le projet en produit. A travers, elle, le maître d'ouvrage devient client. D'où cette interrogation sur l'image, ce support qui propose et qui fige à la fois, cette perspective qui émerveille et pourtant, figure des contours, des formes, traduit des contraintes. Elle projette le spectateur en trois dimensions dans un environnement qui prend vie par la présence et la mise en scène de personnages plus ou moins réalistes.

Le projet s'installe dans le temps alors que la pratique du lieu change parfois rapidement. Dans un monde en mutation rapide y compris à notre échelle et dans lequel les rôles et les prérogatives de chacun évoluent. Il paraît important de repenser sa propre intervention et les rapports entre les différents acteurs de la création et de la construction.

La conception des villes évolue et ne répond plus seulement aux seules exigences techniques, de pouvoir, de sécurité ou de puissance.

Hier, pour des raisons de salubrité, les sols étaient étanchés, l'eau évacuée de la ville dans des réseaux souterrains. Aujourd'hui, les habitants cherchent à retrouver la proximité des éléments naturels, du sol, de l'eau, de la végétation. De nouvelles aspirations s'expriment dans la pratique et la fréquentation de la ville.

Le design urbain, dans sa sémantique même, évoque sa propre mise en œuvre. Il ne s'agit pas de dessiner une image fixe, déterminée, figée dans le temps, mais bien de construire un projet à vivre. Le design urbain reste une notion incertaine pour la culture de l'architecture et de l'urbanisme en France. Cette notion suscite des réactions très variées. Pour certain, c'est un terme à la mode un peu fourre-tout et se réduit au mobilier urbain. Pour d'autre la relation entre art urbain, architecture, projet urbain, marketing urbain n'est pas très claire et se traduit à travers un terme générique : l'urbanisme. Enfin, pour d'autres c'est un concept, réservé à une élite, loin des préoccupations urbaines et d'usage.

Le design nécessite une recherche esthétique de la création. Elle est tout à la fois opérationnelle et fonctionnelle. Elle répond à un objectif que l'image traduit, que l'image véhicule pour convaincre. Design urbain et image sont-ils compatibles, sont-ils la même chose ? Le design urbain va-t-il au-delà de l'image pour l'image ?

2/ DESIGN URBAIN ET DEFINITIONS



2.1 / DESIGN

Anglicisme du vieux français « desseing » signifiant à la fois « dessin » et « dessein ». Du latin « représenter » et « désigner ».

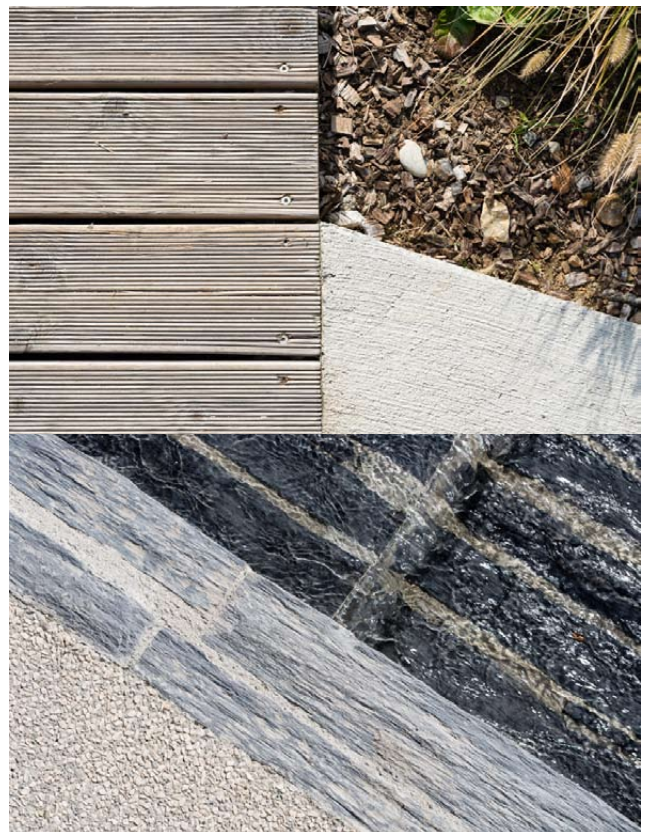
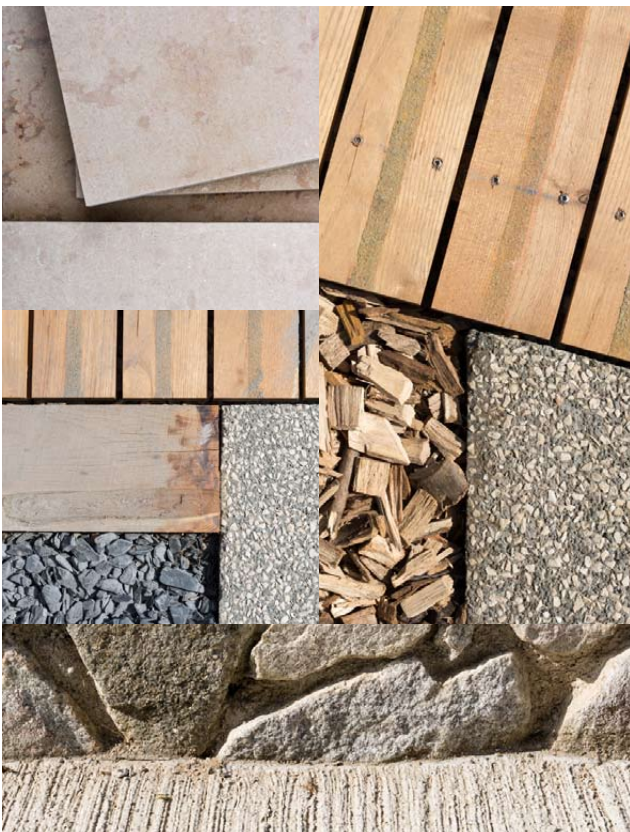
Pour le Petit Robert : « *Le design : désigne le projet à travers le dessin, les plans, les esquisses. Il exprime aussi l'esthétique industrielle appliquée à la recherche de formes nouvelles et adaptées à leur fonction (objets utilitaires, meubles, habitat en général). Le design renvoie au stylisme, à la mode, à l'esthétique moderne et fonctionnelle. Le design est exercé par un designer, qui lui-même renvoie au créateur, dessinateur styliste.* »

Pour le Larousse : « *Le design est la discipline qui vise à une harmonisation de l'environnement humain, depuis la conception des objets usuels jusqu'à l'urbanisme.* »

Pour l'Alliance Française du Design, « *La particularité du design est qu'il n'existe pas de définition unique et définitive, puisqu'il se réinvente à chaque époque.* ». Elle propose tout de même une définition et l'assimile à « *un processus intellectuel créatif, pluridisciplinaire et humaniste, dont le but est de traiter et d'apporter des solutions aux problématiques de tous les jours, petites et grandes, liées aux enjeux économiques, sociaux et environnementaux.* »

Le designer dessine à dessein.

C'est un professionnel qui intervient dans de nombreux domaines. Il possède une formation à la fois artistique et technique voire parfois scientifique. Il est capable d'empathie et revendique une éthique. Il a une approche sensible, intuitive et créative des sujets. Il a le sens de l'esthétique, des formes et des signes, des couleurs et de la lumière, des sons, des matières et des matériaux, de l'ergonomie et de la lisibilité, de l'interaction de l'ensemble. Le designer est à l'écoute des usagers et des publics, observe et questionne les cultures, les gestes et les techniques et capte les tendances. Il conduit les projets de l'émergence des idées exprimées sous forme de prototype ou



de maquette, jusqu'à la traduction et la mise en œuvre technique du projet. Il se préoccupe de son environnement et pense son projet depuis la matière brute jusqu'à son recyclage. Un designer, à travers un terme unique, recouvre la réalité d'une profession, spécialisée par domaines d'activités pluridisciplinaires.

2.2/ URBAIN

Urbain se dit de ce qui se réfère à la ville par opposition à rural qui qualifie, dans la majeure partie des pays européens, ce qui est lié à la campagne. Urbain se dit de ce qui témoigne d'urbanité. Urbain désigne aussi une personne qui habite en ville.

Ces définitions mettent en évidence la confusion qui règne autour de la notion d'urbain, d'urbanisme, entre la ville, le lien, le comportement, l'individu.

L'INSEE apporte des définitions précises de l'espace urbain et de l'unité urbaine. Ces seuils, 200 mètres pour la continuité du bâti et 2 000 habitants pour la population des zones bâties, résultent de recommandations adoptées au niveau international.

Aujourd'hui, la distinction entre rural et urbain est moins nette avec le renforcement des territoires périurbains ou des territoires urbains.

2.3 / VERS LE DESIGN URBAIN

Le design appliqué à l'urbain offre la possibilité de regarder les grands et les petits projets urbains sous l'angle de l'objet.

Il permet au créateur de s'approprier le lieu urbain comme un objet ou un ensemble d'objets disponibles dans ou à travers lesquels les usagers vivent. Les lieux, les espaces peuvent être vus comme des objets dont les formes permettent, contraignent ou interdisent certains usages. Ce qui n'est pas contraint est alors possible.

La place Louis Pradel est un exemple d'objet urbain. C'est une place « intermédiaire » à l'échelle de la ville. Elle est au carrefour de déplacements entre le haut et le bas, entre l'est et l'ouest. Elle est peu pratique, parfois dangereuse notamment pour les personnes âgées. Le lieu a été détourné, approprié par une population inattendue. Elle est devenue l'un des premiers spots européens de skateboard. La nature des matériaux, la glissance, les espaces, les marches, la géométrie font un succès tout particulier pour cette pratique, confortée par l'absence de site dédié dans la ville. La place Sathonay est une place de quartier. Elle ne « concerne » pas tous les lyonnais. La place Bellecour est à l'échelle de la ville une place de représentation. C'est une ancienne place d'armes, une place royale, visuellement assez brute. On en « fait » peu de chose : est-ce dû au parking souterrain ? À son statut d'icône lyonnaise intouchable ? Aucune de ces places ne semble être une

réussite. Il n'y a pas de marchés, ni forains, sur ces places-là, assez peu de vie, hormis la place Sathonay en fonction des heures et du jour. Les berges du Rhône, en revanche, concernent tous les lyonnais. La place de l'eau dans Lyon change. Les lyonnais se réapproprient les quais, de nouveaux usages et nouveaux flux vont bientôt voir le jour autour de l'Hôtel-Dieu.

Le designer ne fait pas la ville comme un bien de consommation en suscitant ou répondant à la demande consumériste. Un quartier est constitutif d'une identité. Il n'est pas constitutif de la ville en général, ou de son image. Quand un lieu, un quartier, n'a qu'un seul usage, il ne raconte pas vraiment d'histoire. L'observation montre que ce sont les « frictions » de populations, d'usages, qui créent la qualité, la vie et la force d'un lieu. C'est ce mélange qui fait une vie, une âme, de quartier. Le designer urbain ne crée rien de nouveau. Il interprète, propose, inspiré de sa culture, en fonction de ses études, son expérience, ses lectures.

Le designer urbain a pour rôle d'apporter une vision en réponse à un programme, réponse qui intègre à la fois une approche sensible, esthétique, technique et financière.

Associer design et urbain, quel sens ? Cette association permet de proposer un regard plus ouvert et moins dogmatique, peut-être moins politique, et moins illustratif de la représentation du pouvoir, à travers la composition urbaine et peut être plus social, plus « démocratisé ». Le design urbain permet de partir de l'objet, de l'espace, du lieu et de l'environnement, et d'intégrer la température, le confort, le bruit, la texture, l'ambiance, la perception. Il permet de répondre à des questions simples comme : peut-on s'arrêter ? Passer ? Traverser ? Se reposer ? Circuler en tout temps ? Nous retrouvons ici des dimensions liées au design d'objet au sens industriel, consumériste, de l'ergonomie.

L'échelle distingue l'urbanisme du design urbain. L'urbanisme est une pratique générale sur la ville qui opère au niveau des intentions et des directions de l'aménagement du territoire. Le design urbain est un acte d'intervention programmée sur un espace déterminé, dans un contexte spatial, économique, politique et social précis.

3/ LE DESIGN URBAIN, LA NAISSANCE D'UNE DISCIPLINE



L'architecte est un capteur qui se saisit des émotions et des tendances pour évoluer dans son travail et ses réalisations. Le designer urbain propose une vision à la fois technique et sensible. Il ne se limite pas au « beau » parce qu'un « beau » qui se voit est un « beau » qui tend vers l'obsolescence.

D'autres questions sont soulevées aujourd'hui par plus de 50 ans de pratiques et de tendances. Comment faire aussi bien (réussi, pratique et harmonieux) que les villes conçues sans architectes ? Comment éviter la ville musée, la muséographie ? Sommes-nous en train de figer le projet urbain à travers une pensée unique mondialisée ? Alors que l'architecture est par nature figée, le design urbain exprime une idée du fini ou du non fini. Il contribue à proposer des créations dynamiques, mutables, adaptables, en mouvement.

L'intervention urbaine procède de la planification urbaine comme expression de la puissance du pouvoir en place. Elle peut émaner d'une volonté propre ou répondre à une catastrophe provoquée par les éléments naturels. Le politique imagine le développement, organise les flux et permet les frictions dans la ville de demain pour faire émerger des polarités dans la structure urbaine. Le pouvoir politique choisit tels points névralgiques, tels lieux, pour certains usages. Par exemple : où installer les infrastructures culturelles ? Les installations de culte, sportives, associatives, administratives, économiques ? Ces lieux génèrent des flux. Ce sont ces flux qui rythment l'urbain. Le politique a la charge et le rôle de choisir où mener ces flux. Il doit appréhender le rapport entre budget du projet et fonction, et intégrer dans son analyse et ses choix les coûts de fonctionnement des opérations de construction sur leur durée de vie.

Quel rôle Néron joue-t-il, après le grand incendie de Rome de 64 ? Suite à la destruction quasi-totale de la ville, la reconstruction a été faite selon des règles urbaines : cadre de vie, gestion des ressources (notamment en eau), charte architecturale, sécurité pour le plus grand nombre, réflexion sur le système viaire.

Sommes-nous dans la planification urbaine ou dans le design urbain au cours de la reconstruction des villes suite à une catastrophe ? à Christchurch en Nouvelle-Zélande après le tremblement de terre de 2011 ? à la Nouvelle-Orléans après Katrina ? ou plus loin à Lisbonne en 1755 après la quasi-destruction de la ville par un séisme, raz de marée et incendie ?

Le Versailles de Louis XIV marque la volonté du roi de sortir de Paris pour façonner à son image un nouveau lieu de représentation, régi par de nouveaux codes, et se sentir en sécurité. Ici, il ne s'agit pas d'une catastrophe naturelle. C'est un événement traumatisant (la Fronde durant l'enfance de Louis XIV) qui le motivera à quitter Paris pour partir d'une page blanche et « designer » l'urbanité de son règne. Bien que Versailles émane ex nihilo de l'expression de la suprématie de l'autorité et s'apparente à une planification, à bien des égards, on peut considérer Versailles comme un laboratoire du design urbain.

3.1 / DISCIPLINE UNIVERSITAIRE

Dès les premières heures de l'urbanisme comme discipline universitaire, l'Homme et le volet social sont au centre des considérations : relogement de populations, habitations à loyers modérés, voisinage et échelle humaine dans la ville (ancêtre de la notion américaine de « community »). Aujourd'hui, qu'il soit de type didactique ou participatif, le design urbain, comme spécialité de l'urbanisme, continue de poser l'Homme au cœur de ses préoccupations.

Le design urbain en tant que discipline trouve son origine dans les pays anglo-saxons où le design urbain émerge comme branche en se distinguant du planning, de la planification ou de la composition urbaine et de l'art urbain. Des cours de « Civic design » sont enseignés à l'université de Liverpool dès 1909, et l'« Urban design », cousin américain du design urbain, est dispensé au M.I.T. en 1951, à Harvard en 1953. Le design urbain est soutenu dès les années 50 par la Rockefeller Foundation dans le cadre des reconstructions d'après-guerre.

En 2013, l'Université d'Aix-Marseille – département Droit et Science Politique (IUAR - Institut d'Urbanisme et d'Aménagement Régional) propose un Master 2 Professionnel Urbanisme et aménagement Spécialité Design Urbain et précise dans sa plaquette de présentation que : « Le design urbain intervient à toutes les échelles : l'intégration d'un projet dans son contexte ne peut être dissociée d'une réflexion sur les relations entre les parties et le tout, et réciproquement. Le design urbain associe les professionnels, les commanditaires et, surtout, les citoyens dans une démarche de projet interactive et ouverte pour réaffirmer la cohérence de l'expérience urbaine. »

Cette discipline se comprend comme celle qui intervient dans le vide laissé entre les disciplines, et par l'interdisciplinarité sans prédominance d'une matière sur l'autre.

D'autres universités, comme l'école du design de Nantes ou l'université de Grenoble proposent des formations autour du design urbain.

3.2/ DISCIPLINE PROFESSIONNELLE

Le design trouve son sens, dans la langue française, entre intention et expression, entre « dessein » urbain et « dessin » urbain. Ces deux termes illustrent la distinction entre la volonté politique du « dessein » et le « dessin » du créateur qui propose dans les contours d'un espace circonscrit, une interprétation d'une demande d'aménagement dédiée à la vie collective au sein de cette unité et en relation avec l'extérieur.

L'échelle est importante dans la notion de design urbain. Il s'adresse à un espace collectif à la fois perceptible et préhensible pour l'Homme, défini par des contours : une rue, un alignement bâti, une façade, un cours d'eau, lignes de forces constitutives d'un paysage urbain.

Le design urbain est une approche pluridisciplinaire et pluri-scalaire, construite à partir d'expériences, d'expérimentations dans l'appropriation et la production des projets. Le design urbain se propose comme une réponse pensée et globale, et non une expertise esthétisante d'individus reconus. Il propose une méthode d'élaboration, un processus inclusif qui fait collaborer les acteurs du projet, les spécialistes d'une thématique technique, universitaire, culturelle, sociologique et économique.

A chacun son métier. Le design urbain est-il un nouveau

métier ? Une spécialité ? Aujourd'hui, la notion de design urbain recouvre différentes perceptions, plus que des notions ou des définitions, voir des réalités différentes.

Les métiers d'architectes, urbanistes, ingénieurs, designers sont juxtaposés pour créer la ville de façon successive, souvent de façon anachronique. Ils tentent aussi de s'associer et de réaliser une approche transversale. Les échelles de perception variables dans les métiers de la conception limitent la possibilité d'apporter une réponse cohérente. A cela s'ajoute une concurrence accrue entre professions. L'économie, comme outil de la préservation des moyens, devient un facteur décisif. Peu de professionnels ont réellement les moyens des compétences globales pour développer la maîtrise du projet et la traduire à travers l'image. L'idée, faute de temps, de moyens, de concurrence, n'est développée que de façon partielle, incomplète.

Comme discipline professionnelle, le design urbain est polyvalent, et s'applique à l'échelle de l'homme individu, sans limite sociale ou économique. S'il traduit une volonté politique, il ne répond pas à une couleur politique. Le design urbain est à la croisée des volontés politiques, des moyens économiques, et de la projection dans un futur proche à lointain. Comme discipline, il s'adresse, comme d'autres, l'architecture par exemple, à l'humain, l'homme et la femme, le jeune et le vieux, le valide et le handicapé pour lui offrir plus d'urbanité. Il s'emploie à proposer des solutions justes et justifiées. Il n'applique pas de recette, seulement la méthode de la conception et de la production. Il rend de ce fait chaque projet unique, intégré à son environnement. Le design urbain fait émerger une profession pluridisciplinaire globale et identifiable. C'est une discipline de l'urbanisme.

4/ DESIGN URBAIN, RÉPONSE AUX PRÉOC- CUPATIONS HUMAINES



4.1 / L'ERGONOMIE

Le design urbain est un métier qui peut s'appréhender par l'ergonomie. Quand l'usage échappe, c'est que le projet fonctionne, qu'il prend vie. L'utilisateur « habite » un lieu dessiné : comment réussir à intégrer des fonctions, des pratiques, de la vie ... à des lieux ? Pourtant la vie a lieu en milieu urbain. Un espace public réussi, c'est un espace où l'on est chez soi, c'est un endroit que l'on s'approprie. Il faut laisser aux usagers la possibilité de « modifier la ville » par leurs pratiques.

4.1.1 L'ERGONOMIE, UNE ANALYSE AU SERVICE DE L'USAGER

L'ergonomie désigne la science du travail. Le nom vient du grec "ergon" (travail) et "nomos" (normes). Toutes les formes d'activités humaines, toutes les interactions entre l'homme et les systèmes, relèvent des champs d'action de l'ergonomie. Il s'agit donc d'une discipline vaste, qui ne prétend pas apporter de solutions définitives mais participer à améliorer des interactions quotidiennes.

Les méthodes de travail s'appuient pour l'essentiel sur l'observation et l'analyse de l'activité de travail, dans le but de comprendre les tensions entre travail réel et travail prescrit.

La définition officielle de l'International Ergonomics Association dit :

« L'ergonomie [...] est :

- *la discipline scientifique qui s'occupe de la compréhension des interactions entre les hommes et les autres éléments d'un système, et*
- *la profession qui applique les théories, les principes, les données, et les méthodes pour concevoir dans le but d'optimiser le bien-être des hommes et la performance du système dans son ensemble. »*

La Société d'Ergonomie de Langue Française précise que :

« Les ergonomes contribuent à la conception et à l'évaluation des tâches, des produits, des conditions de travail et des systèmes pour les rendre compatibles avec les besoins, les capacités, les possibilités et les limites des êtres humains. [...] »

L'ergonomie favorise une approche holistique dans laquelle des considérations physiques, cognitives, sociales, organisationnelles et environnementales sont prises en compte. »

L'approche des ergonomes est participative et systémique. Elle s'écarte de modèles traditionnalistes et déterministes. L'ergonomie s'appuie sur la synthèse de différentes disciplines scientifiques techniques et humaines. La discipline contient trois grandes familles :

- *« L'ergonomie physique ([...] liens entre les caractéristiques anatomiques, [...] et l'activité physique des hommes [...]) ;*
- *L'ergonomie cognitive ([...] processus mentaux [...] influant sur l'interaction entre les hommes et les autres éléments des systèmes [...]) ;*
- *L'ergonomie organisationnelle ([...] optimisation des systèmes sociotechniques, ce qui inclut les structures, les règlements et les processus organisationnels). »*

On remarque évidemment un aspect pluridisciplinaire « digéré » et assumé. En cela dans un premier temps, la réalité du travail de l'ergonome approche donc les méthodes et objectifs du design urbain.

4.1.2 L'ERGONOMIE COMME COMPOSANTE DU DESIGN URBAIN (OU COGITO ERGO URBA)

L'utilisateur pratique l'espace en ville, quelles que soient ses motivations, ses habitudes, ses fréquences.

Le design urbain, en plaçant l'homme au cœur du projet, depuis la première réflexion jusqu'à la mise en œuvre, observe les besoins et analyse les usages.

Ainsi, peut-il être perçu comme un outil pour penser des villes plus ergonomiques, donc plus efficaces :

- Habiter
- Se déplacer
- Se divertir
- Contempler

Au service de l'utilisateur, le design urbain analyse, comprend et traduit des comportements humains dans un environnement donné, pour lui apporter une réponse créatrice de valeur.



Les éléments techniques de perfectionnement urbain, avant de sembler vulgaires, communs, sont des fleurons techniques qui visent à l'amélioration du quotidien des usagers (systèmes d'égouts, par exemple). La ville haussmannienne, en mettant les réseaux, l'éclairage et les voiries au cœur du système de conception, applique à l'urbanité des notions d'ergonomie.

Par l'observation et l'analyse, la planification urbaine a su retirer empiriquement des leçons de chaque évènement. (Séisme de Lisbonne de 1755, ou grand incendie de Rome en 64 déjà cités)

La construction du City Chambers d'Edimbourg, si elle a fermé l'accès des closes à l'air libre, s'orientait vers des choix d'avenir en dessinant, par le design urbain, des places plus aérées, moins propices au développement des maladies (épidémies de peste dans les closes). Les thématiques d'hygiène, sécurité, qualité (en tant que processus itératif) et confort sont intimement liées au design urbain comme à l'ergonomie. Leurs avancées dans les sociétés sont gages de satisfaction des usagers des villes.

L'ergonomie s'inscrit dans la co-construction de réponses pour le bien-être de l'homme au travail ; le design urbain, propose à l'utilisateur des solutions pour ses interactions au fait urbain et intègre les critères ergonomiques dans les formes produites pour une meilleure urbanité.

4.2 / LA MÉTHODE

Le design urbain, en interprétant une programmation à un espace donné, quelle que soit son échelle, instaure un dialogue permanent entre trois dimensions :

- Les lieux, l'environnement, le contexte spatial ;
- La situation économique ;
- La volonté politique et sociale.

Ces dimensions dessinent les contours du design urbain. Pour être considérés comme objets de design urbain, les sujets doivent être précis et circonscrits dans l'espace et répondre à ces trois notions à la fois.

Le design urbain, avec ses compétences croisées, peut ainsi se proposer comme étant un outil, une méthode, de gestion de projets urbains durables. L'ingénierie, le paysage, la sociologie, la part artistique ou créatrice, l'architecture sauront se mettre au service d'un projet, pour composer des espaces plus économes en ressources, ou thermiquement plus confortables et performants en exploitant les ressources de chaque spécialité.

Un projet de design urbain mis en œuvre porte un objectif très concret : ajouter de la valeur. Cette valorisation de l'es-

pace se traduit ainsi :

- Créer les conditions qui permettent le développement du lien social ;
- Enrichir l'espace, l'environnement direct ;
- Et participer à un accroissement économique, condition sine qua non de durabilité.

La concertation associée au projet comme mode de gouvernance permet de faire dialoguer le politique, le social et le concepteur dans une même dynamique. La concertation peut faire ressortir des attentes assez neutres, en face de problématiques assez complexes. Concerter ne veut pas dire « obéir », mais veut dire « écouter ». L'enjeu de temporalité influence beaucoup la qualité de la concertation. Elle peut, par exemple, avoir lieu après que le projet ait été validé.

Le design urbain peut être proposé comme un système de management de l'élaboration du projet urbain. Il devient une méthode de travail qui permet d'aborder dans différentes dimensions, des problématiques communes à des échelles variées, dans une unité de temps et de lieu.

Les réponses du design urbain sont celles de la réalisation physique de l'objet, de la forme pour des usages, des pratiques urbaines possibles qui se modifient et s'adaptent dans le temps aux développements technologiques, aux mutations sociales et aux attentes des individus.

En s'affirmant comme humaniste, le design urbain de 2015 ne saurait mettre de côté les dimensions d'équilibre, pérennité et constance. Le designer urbain travaille avec son terrain : ce qui est au-dessus et ce qui est au-dessous. En se trouvant si intimement lié à la terre, le design urbain confirme qu'il partage un destin commun avec l'environnement.

La définition issue du rapport Brundtland de 1987 décrit le développement durable comme « un développement qui répond aux besoins du présent sans compromettre la capacité des générations futures à répondre aux leurs ». Elle définit aussi le mode de la réponse du design urbain au programme.



4.3 / DURABLE : C'EST- À-DIRE ?

Le design urbain croise en fait les trois piliers du développement durable avec la forme spatiale et la réalité temporelle, proposant ainsi un traitement à 360°, en trois dimensions et évolutif.

Le design urbain est un moteur qui peut permettre les conditions du développement économique, ou démographique tant dans l'installation d'un nouveau territoire, que dans un site déjà existant ou pour répondre à des besoins de redynamisation.

Hausmann avait déjà démontré que ses opérations permettaient à terme aux investisseurs publics et privés de réaliser des profits financiers. Le design urbain se pense donc dans l'espace et dans le temps, à court, moyen et long termes... tout comme le développement durable.

L'exemple extrême du City Chambers d'Édimbourg, en faisant fi des usagers du versant de la colline (qui habitaient des closes insalubres, de plus en plus peuplées et de moins en moins solides), répond au besoin de durabilité. Le quartier était arrivé à un point de non-retour social (pauvreté, maladie), dans un environnement hautement pollué. Si les méthodes sont d'un autre temps (aucune concertation/gouvernance), elles ont permis de rediriger l'usage fait des closes, plutôt vers le commerce, jusqu'à ce que de nouvelles habitudes économiques prennent « le dessus ».

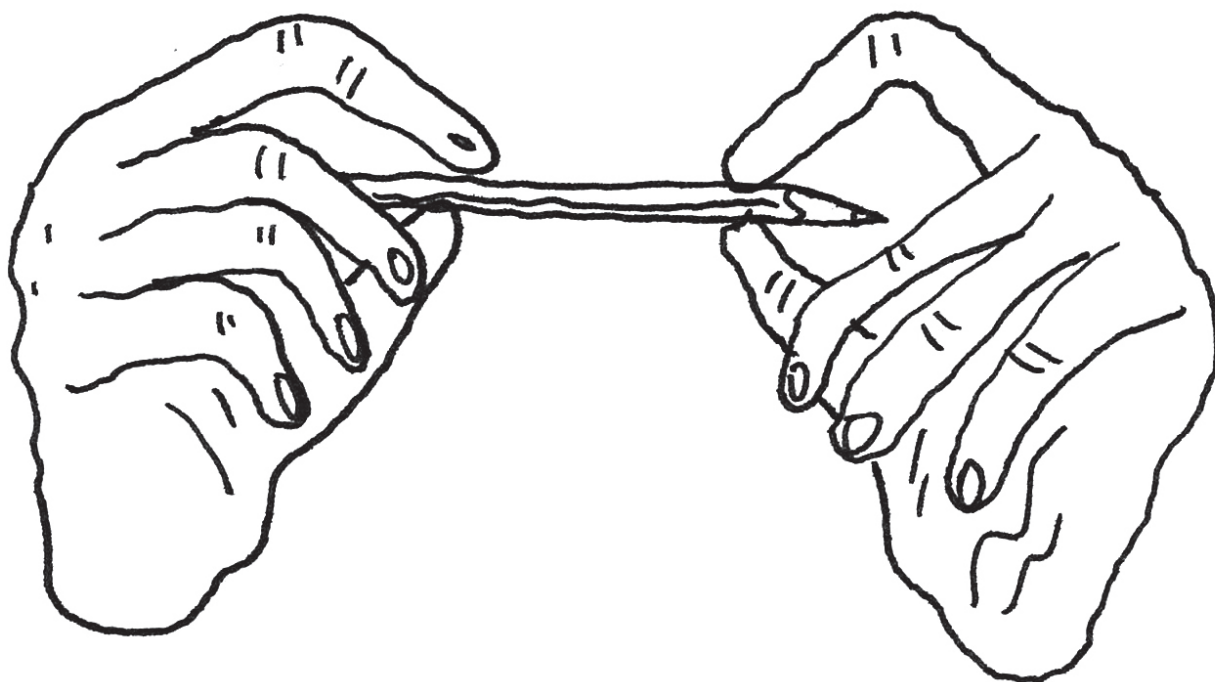
Le concours de conception de la « New Town » d'Édimbourg fut remporté par un projet respectueux de son site, dont l'approche était déjà centrée sur l'environnement et la durabilité. On y retrouve la prise en compte de la topographie, des jardins ouverts et fermés, étendus, intégrés dans le paysage urbain, maintenant des corridors écologiques suite à la disparition des zones naturelles et agricoles. L'homme reste au centre du projet, puisque le design urbain de la « New Town » répond à une problématique démographique d'une part (explosion de la population) et sociale d'autre part (émergence d'une classe bourgeoise au XVIIIème siècle).

« Old Town » et « New Town » partagent une autre caractéristique de durabilité : les usages changent, mais la forme reste. Les parcs peuvent être privés puis publics, les bâtiments géorgiens anciennement érigés pour les grands

financiers britanniques deviennent d'autres lieux de vie et de rencontre, des églises deviennent des discothèques... « Old New » et « New Town » figurent au patrimoine mondial de l'UNESCO depuis 20 ans.

En somme, le design urbain, depuis ses balbutiements jusqu'à aujourd'hui, fabrique des espaces à vivre en dehors de chez soi, des espaces pour vivre ensemble.

5/ L'IMAGE



5.1/ LES SENS

L'image revêt trois sens distincts : la reproduction visuelle, l'analogie et la représentation.

5.1.1 LA REPRODUCTION VISUELLE DE L'OBJET SENSIBLE

Le premier sens est la reproduction visuelle d'un objet sensible.

C'est la reproduction inversée dans un miroir, ou à travers l'objectif, ou le tube cathodique par exemple. L'image comme le reflet de quelque chose sur une surface.

C'est aussi la représentation par les arts graphiques ou plastiques, par le dessin ou la photographie.

C'est enfin le support, l'estampe, la gravure, l'illustration. L'image d'Epinal qui est la représentation exagérément schématique, d'un optimisme excessif, d'une réalité plus complexe.

5.1.2 L'ANALOGIE, LA FIGURE

Le deuxième est la correspondance par analogie à une situation, un objet, un être existant ou déjà rencontré.

C'est la manifestation sensible de l'invisible et de l'abstrait à travers la ressemblance, l'évocation (le portrait de son père ou de sa mère, il / elle est à l'image de ...)

Elle évoque aussi une réalité, matérialise un concept une idée : la rivière coule à l'image du temps qui passe.

Elle figure aussi un style linguistique d'expression par comparaison ou métaphore.

L'image revêt aussi des sens mathématiques ou physiques. L'image dans un ensemble B correspond et correspond seule à un élément d'un ensemble A. Il s'appelle l'antécédent. L'image traduit aussi le phénomène par lequel on observe une correspondance entre deux phénomènes physiques. C'est le cas de l'image électrique pour modéliser ou qualifier des comportements, comme les écoulements.

5.1.3 LA REPRÉSENTATION

Le troisième est la représentation mentale d'origine sensible.

C'est une image qui reste à l'esprit de quelque chose qui n'est plus présent, c'est une représentation mentale de quelque chose.

C'est aussi le souvenir plus ou moins fidèle de quelque chose, d'un être, c'est une vision intérieure.

Elle est aussi le produit de l'imagination, une vision, une illusion.

Elle est enfin la représentation collective d'une institution, d'une personne. Elle correspond à la notoriété, à la réputation.

5.2/ LE RÔLE DE L'IMAGE

Nous sommes tous sollicités, exposés aux images en permanence. Nous cherchons à véhiculer une image, à la maîtriser. Nous sommes dans la culture de l'image au-delà de la connaissance par le texte ou la littérature ou la transmission orale.

L'image est notre vecteur. C'est notre image de marque, de fabrique. C'est aussi à travers elle dans nos projets que nous tentons de convaincre, de séduire : un jardin, une façade de bâtiment, l'ambiance d'un patio, d'une entrée, avec le meilleur « pers'man ». L'image est parfois « interprétée » quitte à être travestie pour séduire.

Notre relation à l'image est assez ambivalente. Le client exige à la fois l'image pour lui-même, sa propre compréhension, sa communication et en même temps minimise son contenu en allant jusqu'à ne retenir parfois que sa qualité plastique. Nous-mêmes sur-interprétons, survalorisons le rendu par l'image et en sommes prisonniers. En concours, des films sont aujourd'hui montés, des animations 3D pour lesquelles la démonstration technologique prend le pas sur le contenu du projet et sa cohérence.

De quelle image parlons-nous ici ? Il s'agit à priori de la reproduction de l'objet, à travers une représentation proche des arts graphiques et le support lui-même. Mais c'est aussi la représentation mentale, le produit de l'imagination, en espérant qu'elle ne relève pas complètement de l'illusion, mais qu'elle relève plus de la projection individuelle et collective partagée sans qu'elle ne frise l'hallucination collective.

L'image comme objet, finalité, embarque le créateur, le concepteur. Elle le pousse dans la concurrence quotidienne, la surenchère et transforme les rôles de chacun. L'évolution

des équipes de concours et de la répartition des indemnités de concours illustrent ce glissement. Les différentes formes de concours entraînent aussi une mutation, un glissement des positions et des rôles de chacun. L'image, ses développements, viennent illustrer de façon assez brute ces évolutions.

usage possible pour guider le spectateur alors redevenu maître d'ouvrage.

5.3/ QUEL RAPPORT AVEC L'IMAGE ?

Il faut repartir du sens de l'image. C'est avant tout une représentation. Elle agit comme un miroir de nous-même parce que chacun y projette son propre ressenti, ses expériences, ses émotions. C'est une représentation graphique et une projection personnelle. L'image est ce que nous sommes : tour à tour auteur et spectateur.

Le projet urbain est un produit un espace objet. Il est contraint par la morphologie de l'espèce humaine, déterminée par la mobilité pédestre et la stature debout. Ce qui permet de distinguer deux espaces similaires sont les usages pratiqués, en fonction des conditions extérieures, des époques et des cultures. C'est l'usage qui donne le sens à l'espace. La place des Terreaux n'est pas un terrain de football même si ses dimensions en sont proches. C'est l'usage qui donne un sens au lieu en tant qu'espace et non plus en tant qu'objet. C'est la représentation collective et la projection individuelle que l'on a à travers ou dans cet espace qui lui donne réalité.

Le design urbain, nous l'avons vu permet la production de l'espace et c'est la représentation de l'espace qui produit l'usage. Cette représentation se fait à travers l'image comme représentation mentale individuelle et partagée. La place des Terreaux est perçue comme la centralité de la ville de Lyon et devient le lieu de rassemblement des revendications sociales, politiques ou de cohésion sociale et d'identité. C'est là que les supporters de l'OL se rassemblent les soirs de grand match, c'est là aussi que les manifestations arrivent c'est ici que les rassemblements de soutien spontanés à Charlie Hebdo s'organisent. C'est la représentation entretenue qui maintient le statut de la place.

Le design comme l'image sont à la fois des représentations graphiques d'éléments physiques et universels, mais aussi des représentations mentales liées à la culture et l'expérience de l'utilisateur et des spectateurs.

L'image n'est plus seulement un argument commercial, un outil du marketing mais un moyen de scénariser le travail du designer. Elle lui permet de figurer à la fois l'objet par la précision et la maîtrise du rendu et de projeter un usage possible par la représentation mentale, la projection d'un

6/ CONCLUSION



Le design urbain façonne des espaces, s'attache à travailler sur la forme à produire des places, des rues comme des objets urbains. Il travaille à dessiner des lieux. Il imprime une direction, et contribue aussi au dessein des lieux. L'image est son outil.

Le design urbain ne se limite pas à une dimension esthétique, ou à une mise en valeur du pittoresque, ou du politique. Il dépasse largement la carte postale, il innerve l'espace, en diffusant du progrès et du liant, il imprime un mouvement qui accompagne l'usager, et dont l'usager se saisit à son tour.

La traduction en images est en réalité la toute dernière étape du travail du designer urbain. L'image porte alors deux rôles :

- Être la porte d'entrée du projet, qui va susciter la curiosité intellectuelle et l'émotion esthétique ;
- Synthétiser le projet, figurer sa quintessence : les couches successives des différentes compétences du design urbain permettent d'obtenir une seule image qui signifie à la fois « le travail est fini », et « tout le travail est à faire »

Contrairement à l'art dans son acception classique, où l'œuvre n'existe le plus souvent que dans sa forme « terminée » et a pour finalité elle-même, le design urbain propose un objet à s'approprier, en permanente évolution, dont la destination peut changer, en préservant la forme. Avec le design urbain, l'objet urbain devient un objet animé par l'usage et l'évolution de l'usage.

Le design urbain relève autant de la volonté politique et sociale que de celle des acteurs économiques. C'est un moyen de l'expression démocratique appliquée à l'espace commun, collectif. Nous assistons à un basculement des rôles des acteurs économiques, privés ou publics et le pouvoir politique.

Le rôle du designer urbain ne se limite pas à la production de formes esthétiques. Il devient un auteur du processus de formation de la ville que son client / maître d'ouvrage soit public ou privé. Il proposera un projet non pas en relation à son client mais en relation au programme élaboré par son maître d'ouvrage appliqué à l'environnement.

C'est la figure du puissant et de l'architecte qui change. Le puissant n'est plus seulement le pouvoir politique. Il est aujourd'hui le pouvoir économique, et un pouvoir économique de plus en plus privé. Il est aussi le pouvoir social et démocratique, qui peut s'exprimer à tout moment par la contestation (ou dans les urnes) et faire vaciller ou douter le représentant.

Le design urbain devient un moyen d'expression de savoir-faire de création d'espaces.

Le design urbain au-delà de l'image ? Le design urbain est autre chose qu'une représentation, qu'une forme esthétique. C'est à la fois l'objet et l'élaboration de l'objet urbain. Le design urbain s'affirme de plus en plus comme la fin et le moyen :

- La fin en légitimant le politique et l'économique en réponse au besoin social,
- Le moyen offert pour mieux vivre en ville en améliorant le cadre de vie.

Cette question se justifie par l'ambiguïté du mot design à la fois « dessein » et « dessin ». La filiation du design urbain avec la composition urbaine a laissé croire que le design urbain relève essentiellement de l'image. Chaque corps de métier, architecte, paysagiste, ingénieur, designer tente de le ramener à son propre savoir-faire. Le point commun, le langage commun de ces professions est l'image. Elle agit alors comme un catalyseur des savoir-faire.

Or le design urbain relève autant de la volonté politique et sociale que du potentiel économique disponible, qu'il soit public ou privé. Il ne peut donc pas être question de limite entre les acteurs du design urbain, qui interviendraient exclusivement dans leur champ de compétence. Il ne peut se limiter à la production d'images, de formes, car, oui, le designer produit des formes.

7/ EXTRAIT DE BIBLIOGRAPHIE



INSEE <http://www.insee.fr>

UNESCO <http://fr.unesco.org/>

International ergonomics association <http://www.iea.cc/>

Société d'ergonomie de langue française <http://www.ergonomie-self.org/>

François Ascher / Métapolis ou l'avenir des villes / 1995

François Bluche / Louis XIV / 1986

Jane Jacobs / The death and life of great American cities / 1961

Pauline Wolf / Recherches universitaires design urbain : approches théoriques volume 1 – Approches historique et conceptuelles / Université de Montréal / 2012

David Alviani, directeur EH&S – UTC Climate Controls & Security HVAC Europe / Entretien et conseils, développement durable et ergonomie / 2015

Crédit photos : Eric Olejnik

A suivre lors du prochain
petit-déjeuner Archi-tôt
cette année !





54, rue Chevreul - 69007 Lyon
Tél : 09 72 43 49 30
www.urbalab.fr

Mail : urbalab@urbalab.fr
Siret : 528 696 545 00011

TVA Intracommunautaire : FR 64528696545

