

Éditorial

Patrizia LAUDATI
et Hafida BOULEKBACHE

ARCHITECTURE & COMMUNICATION

La ville est un espace polyphonique, au sens de (Lamizet, 2007) ; un espace qui met en scène l'architecture et par là plusieurs systèmes d'expression et de signification. Issue de divers projets et produit d'une conception multiacteurs et d'identités plurielles, la ville se fonde aussi sur des histoires individuelles et collectives, dont dépendent les différentes modalités d'appropriation et les pratiques d'usage. Ce numéro de M.E.I. souhaite faire le point sur les recherches en communication, appliquées au domaine de l'architecture. Il s'inscrit dans un cadre interdisciplinaire faisant appel aux Sciences de l'Information et de la Communication, à l'Architecture et à l'ingénierie urbaine, à la sémiotique spatiale et aux cultural studies. Les auteurs ont exploré une ou plusieurs des dimensions suivantes, que nous avons ouvertes dès l'appel à contributions :

– L'écriture des espaces urbains. Le processus de conception (depuis l'esquisse jusqu'au projet) met en œuvre des actions relevantes de la médiation spatiale, sociale et culturelle.

– Les dispositifs techniques et technologiques de représentation des espaces, qui prennent en compte l'échange d'informations, plus ou moins normalisées, entre les différents acteurs de l'acte de construire.

– La lecture des espaces urbains par leurs usagers. Les caractéristiques ontologiques des espaces et leur composition renvoient à une multitude de perceptions et de représentations qui renouvellent sans cesse le sens qu'on leur attribue.

– Les pratiques des et dans les espaces urbains. Les pratiques de la communication urbaine s'élaborent autour d'une double médiation : spatiale — car la configuration de l'espace urbain structure la pratique — et sociale, car le contexte social donne un sens aux formes d'usage de l'espace.

– Les outils méthodologiques pour penser de façon adéquate le phénomène urbain et les interactions avec les usagers.

L'écriture et la lecture des espaces sont ainsi indissociablement liées à travers

le regard que l'on porte sur la structuration des cadres spatiaux de l'expérience individuelle de la vie sociale et sur les pratiques d'usage et d'appropriation. Les performances de la culture de Goffman sont profondément enracinées dans l'espace et le bâti. Elles sont de précieux indicateurs des mutations en cours, préfigurant ou suivant les changements politiques et institutionnels que connaît la ville. Celle-ci est alors appréhendée comme un espace socialement produit et vécu, espace représenté et de représentations ; support d'interactions sociales et symboliques. D'un côté, les rencontres et échanges entre les individus qui s'y retrouvent en font un territoire de communication. D'un autre côté, dans ce territoire, certains lieux peuvent jouer le rôle de catalyseurs du débat collectif autour des événements qui s'y déroulent (par la presse, les blogs, tous types de textes qui traitent de l'objet «ville») : les espaces urbains sont alors à la fois lieu et objet du débat public. Par ailleurs, toute représentation visuelle des formes de l'architecture et de l'urbain constitue un discours pour lequel la ville joue un rôle à la fois de sujet et d'objet. Les différents médias de la représentation (graphique, photographique, cartographique, numérique...) fournissent ainsi un outil de connaissance et de communication de l'architecture par l'image. De plus, les dispositifs mis en place (expositions, plateformes cartographiques interactives, applications mobiles) permettent de valoriser le patrimoine architectural, à travers différents types de médiation : la médiation des contenus savants dans l'exposition, la médiation spatiale pour le dispositif cartographique interactif, la médiation sociale pour l'application mobile, etc., mais aussi la médiation entre le concepteur et les autres parties prenantes du projet architectural, pour les images de synthèse. Nous pouvons considérer ces dernières comme une technique rhétorique extra-architecturale assurant la meilleure communication entre l'architecte et le spectateur consommateur, même si cela ouvre le débat sur la surdétermination de la réalité par l'image. Le principe de la communication autour du projet par les différents dispositifs de participation, appliqué à la fabrique de la ville, met l'accent sur l'exigence d'un débat argumenté entre citoyens par l'entremise de la puissance publique. Cependant, on assiste parfois à l'apparition de disjonctions dans les interactions mêlant penseurs et décideurs de la ville, car l'urbanisme se développe sans jalons, entre outils d'urbanisme désuets et décisions autocratiques populistes. Quelquefois les décisions politiciennes vont au-delà des outils juridiques et opérationnels existants, pour mieux répondre aux attentes des usagers, mais aussi pour laisser une trace tangible du pouvoir politique. Ainsi, un certain nombre d'équipements dans la ville (par exemple les lieux des institutions culturelles) deviennent des symboles politiques de bonne gouvernance et de vitalité de la cité. En même temps, ces éléments représentent, en quelque sorte, une «signalétique conceptuelle», au sens de (Jacobi et Jeanneret, 2013), informant l'usager sur la présence d'un objet patrimonial situé à proximité et mobilisant l'interprétation des usagers/visiteurs. En revanche, la «signalétique directionnelle» indique la marche à suivre pour atteindre un point d'intérêt. Dans ce

même sens, les représentations cartographiques permettent aux usagers de se repérer dans la ville. De nouvelles formes de cartographies (les cartes fish-eye) voient le jour. Au travers de la cohabitation de différentes échelles (voisinage, ville et grand paysage), elles définissent un espace commun de discussion entre les habitants, les associations et la municipalité. Aujourd'hui, l'amplification des usages des TIC montre une évolution des processus de conception architecturale vers des pratiques et méthodes plus collaboratives et interactives permettant aux acteurs de co-concevoir le projet architectural. C'est à ce stade de la conception de l'œuvre architecturale que doit être pensée la communication, en vue, par la suite, de communiquer l'œuvre conçue. Tout comme l'exercice de projet mené par un maître d'œuvre dans un cadre professionnel, celui élaboré par un étudiant dans un cadre pédagogique entretient des interactions avec son environnement de conception. Cependant, l'exercice pédagogique ne recouvre pas toutes les phases de la conception et l'exercice est atteint lorsque l'étudiant acquiert le degré de connaissance souhaité.

Enfin, le dernier sujet traité par les auteurs de ce numéro concerne une autre forme de représentation des objets architecturaux, comme les portes, fenêtres, couloirs, etc., dans les bandes dessinées. La bande dessinée raconte des histoires et l'architecture lui offre une scène où les jouer. Tous ces objets fonctionnent alors en tant qu'opérateurs narratifs graphiques pouvant orienter le récit. Lors de l'entretien, Yves Jeanneret et Thierry Paquot ont apporté des éléments de réponse à toutes ces questions concernant les relations entretenues entre architecture et communication. D'autres pistes de réflexion s'ouvrent dans ce champ.