

## **QUI A PEUR DE L'IMAGE**

La culture de l'image est inhérente à la société contemporaine et il serait vain de vouloir y échapper. Et cela d'autant plus qu'elle est un instrument de projet privilégié en architecture. La production architecturale s'inscrit dans une forte tradition de construction du projet à partir de l'image, voire limitée à une image.

Cette « architecture de papier », ces images, sont des constructions intellectuelles permettant à l'architecte de s'interroger l'architecture et son rôle dans la société.

Ainsi, Laugier cherche-t-il l'essence de l'architecture au travers d'une esquisse de hutte, tandis que Piranese critique la société du XVIII<sup>e</sup> siècle par des esquisses utopiques de cachots.

Au cours de l'histoire de l'architecture, l'image gagne en importance, tant dans les projets architecturaux que théoriques. Prenons par exemple l'ouvrage de Daniel Libeskind, Chamberworks ou The city of the captive globe, le manifeste sur Manhattan de Rem Koolhaas, ainsi que les projets construits de Robert Venturi, qui développe l'architecture comme un signe, ou encore Frank Gehry et Willem Jan Neutelings qui font de chacun de leurs bâtiments une sculpture.

### **L'IMAGE EST UN INSTRUMENT PRIVILIGE DE L'ARCHITECTURE**

#### **NE REJETTONS PAS L'IMAGE**

## **GARE A L'IMAGE**

Il est très facile aujourd'hui, notamment grâce à l'outil informatique, de créer des images hyperréalistes d'un contexte fictif. Pourtant, ces images sont bien souvent vides de contenu. Elles ne traduisent pas de réel concept architectural, et consistent en un copier-coller de morceaux d'architectures recyclées, dont la finalité est de produire le spectaculaire. Des images ayant pour seul objectif de séduire le client et le grand public. Mais est-ce un problème, après tout ?

Des images attrayantes sont un média nécessaire. Elles constituent l'outil de communication par excellence. Mais elles ne prennent de réelle valeur que lorsqu'elles résultent d'un processus de projet. Or nombre d'images architecturales manquent aujourd'hui de fond, et c'est bien là le problème. Elles ne sont plus que le décor, toile de fond, ersatz d'architecture et d'urbanisme.

Les projets sont bazarés tels de la marchandise ordinaire. Une pratique qui ne se limite malheureusement pas aux brochures brillantes de certains promoteurs. Sont également menacés par la contamination les présentations de concours, les projets d'étudiants, les planifications urbaines à long terme.

### **SOYONS VIGILANTS FACE AU VIDE QUI ENVAHIT L'IMAGE**

## **VERS UNE IMAGE OUVERTE**

Il ne s'agit pas d'échapper à l'image hyperréaliste que l'on nous demande de plus en plus. Elle est bien souvent, pour le profane, la seule manière d'imaginer son futur espace. La question est de savoir si nous, architectes, sommes capables de répondre aux promesses de ces images.

Non, surtout si le processus de conception se construit à partir d'une image spécifique, image dont nous serions prisonniers durant toute la période d'élaboration, et qui nous amènerait à réaliser un leurre, pâle copie d'une illusion spatiale sans réelle qualité.

Fabriquons des images captivantes mais non figées, des images qui contiennent une dimension ouverte, laissant place à l'imagination et non représentatives d'un résultat fini.

Une image riche est une image séduisante, invitante, suggestive. Elle doit inciter à la discussion, tout en évitant d'aborder des détails du projet qui manqueraient de pertinence à une étape donnée du travail en cours. C'est du caractère suggestif et ouvert que naîtra un véritable échange entre les différents intervenants du projet. Utilisée à son bon escient, l'image est probablement l'un des meilleurs moyens d'appréhender et de comprendre les attentes et les désirs de tous les acteurs du projet au fur et à mesure de son élaboration et de sa réalisation.

Assumons donc la dimension picturale du projet. Trouvons l'équilibre entre digramme abstrait et perspective réaliste. Construisons et introduisons chaque image travaillée au moment opportun afin d'en maîtriser l'impact sur le processus de projection.

**FAISONS DE NOUVEAU DE L'IMAGE UN PROJET !**