

Transversalité d'une méthodologie de conception de l'environnement construit basée sur des scènes visuelles et centrée sur l'utilisateur

(abstract)

Jean-Luc Capron

Site Architecture Saint-Luc Bruxelles / Faculté d'architecture, d'ingénierie architecturale, d'urbanisme / Université catholique de Louvain

La problématique du développement durable oblige à revisiter l'ensemble des paramètres de la conception d'environnements construits, dont les facteurs humains. Ainsi que le montrent les enquêtes de qualité, les notions de confort et de bien-être reposent indubitablement sur notre perception de l'environnement construit. Il convient donc de développer des stratégies de conception centrées sur les facteurs humains. Et par un juste retour des choses, c'est en plaçant l'humain au centre du projet, en tant qu'origine et finalité, que l'on peut pleinement rencontrer les enjeux du développement durable.

La recherche présentée vise à élaborer un outil de conception architecturale, sous la forme ultime d'un logiciel CAAD, favorisant une démarche collaborative et participative. Elle s'appuie sur une méthodologie de conception de l'environnement construit centrée sur l'utilisateur, et basée sur des perceptions cinétiques et séquentielles de scènes visuelles. Et trouve ses origines dans les recherches doctorales de l'auteur, menées à l'Université de Tokyo ; recherches prolongées avec des chercheurs et étudiants de l'Université catholique de Louvain et de l'Université de Mons.

S'appuyant sur le concept de « vision sérielle », l'environnement construit est considéré comme une succession de scènes visuelles organisées en séquences. Afin de définir les principes d'une méthodologie de conception, les interactions entre espaces urbains et la perception des piétons ont été identifiés, comparés, organisés. Une structure spatiale schématique, proportionnelle et non-directionnelle, de la scène visuelle a été développée afin de définir une grille d'accroche graphique des différents plans composant une scène visuelle. Plusieurs scènes visuelles peuvent ensuite être articulées par l'utilisation de storyboards.

Afin de la confronter à divers usages potentiels, la méthodologie a été testée selon des approches différentes. Les premiers tests ont été menés avec les étudiants en architecture et jeunes professionnels invités à concevoir un ensemble cohérent de scènes urbaines consécutives, en utilisant des formes de base, découpées dans du carton d'abord et ensuite sur support informatique. L'observation des stratégies de conception et des résultats, ainsi que les commentaires des utilisateurs semblent très prometteurs, révélant le potentiel pédagogique de cet outil.

Cette méthodologie fournit aux concepteurs un outil qui, par la visualisation du projet sous forme de visuels aisément compréhensibles par le plus grand nombre. Ce qui favorise une démarche participative, facteur de cohésion sociale, et une meilleure appropriation de l'environnement construit. Tandis que des simulations montrent qu'une attention particulière accordée à la configuration des scènes sur base de la luminance et du contraste permettrait de réduire le niveau d'éclairement global, tout en générant des espaces urbains moins anxiogènes, voire plus conviviaux.