

AMC



MUOTO - GATIER ET DESMOULIN - NOUVET - AVANTO
DOSSIER LE GRAND RETOUR DU DESSIN D'ARCHITECTURE
ÉVÉNEMENT TOURS À MANHATTAN RÉFÉRENCE G.-M. CORBIN
DÉTAILS PASSERELLES PAYSAGÈRES MATÉRIAU THÈQUE BAMBOUS

N° 254 - OCTOBRE 2016
WWW.AMC-ARCHI.COM
DOM : 22 € - CANADA : 31 \$ CAN - NLE CALEDONIE : 2350 CFP
MARBOC : 172 000 - POLYNÉSIE : 2800 CFP

M 02754 - 254 - F : 19,50 € - RD



DESSINS D'ARCHITECTURE

Qu'il soit technique, ultraréaliste ou simplement suggestif, qu'il représente l'existant ou sa transformation à venir, le dessin fait partie du quotidien des architectes, dont c'est depuis toujours le principal instrument pour convaincre et concevoir. Aujourd'hui, de jeunes maîtres d'œuvre, conscients que la représentation du projet, donc sa transmission, est une problématique intrinsèque à leur pratique professionnelle, ne se contentent plus d'abandonner la question aux logiciels ou à des perspectivistes sous-traitants. Ils se réapproprient l'outil en créant leurs propres images d'ambiance, voire leur charte graphique « maison », soucieux d'établir le langage qui sera le plus à même d'exprimer la spécificité de leurs travaux. Construire une écriture graphique est également un moyen pour ces jeunes professionnels, sensibilisés aux enjeux contemporains de la communication, de se créer une identité. Au-delà de leur attrait graphique, leurs dessins originaux, réalisés à la main, à l'informatique ou alliant plusieurs techniques, témoignent d'un intérêt renouvelé pour la représentation du projet d'architecture, d'urbanisme ou de paysage.

DOSSIER

Dossier réalisé par Margaux Darrieus

CONCEVOIR, REPRÉSENTER, CONVAINCRE: LE GRAND RETOUR DU DESSIN

À l'heure où la maquette numérique tend à réduire l'architecture à une somme de données chiffrées, interroger les pratiques contemporaines de la représentation du projet s'avère moins anachronique qu'il n'y paraît. Certes, la domination des logiciels de conception dans les agences est incontestable, tout comme l'hégémonie des images photoréalistes dans les concours. Les outils d'expression de l'architecte et leurs modes d'utilisation s'uniformisent. Les mêmes perspectives d'ambiance ultraléchées s'étalent dans les portfolios. Les mêmes plans monochromes s'accrochent aux murs des ateliers. Pourtant, regardés d'un peu plus près, les concours d'idées tels que Réinventer Paris ou Europan, les palmarès des Ajap ou ceux des jeunes urbanistes révèlent que certains professionnels n'ont pas cédé la question graphique aux chartes préformatées des logiciels ni aux agences de perspectivistes. À l'ordinateur ou à main levée, l'utilisation détournée de la couleur et du collage, ou la réappropriation de dessins techniques, comme l'axonométrie et la coupe perspective, distinguent aujourd'hui la production graphique de certains maîtres d'œuvre. C'est souvent par lassitude des images clinquantes d'un futur idéalisé – forcément mensonger – que se développent d'autres modes d'expression, préférant ouvrir le dialogue avec le client, le constructeur et l'utilisateur, plutôt que de faire la fausse promesse d'une réalité figée.

De plus en plus d'agences cherchent à redonner du sens à la représentation du projet. En témoignent les illustrations rendues par Obras, 169 Architecture et Elioth au concours

bas carbone EDF, ou celles de Chartier Dalix à Réinventer Paris. Les deux équipes ont sollicité l'imagination de l'illustratrice Diane Berg (*lire p. 55*) pour donner vie à leurs propositions à travers des saynètes du quotidien, car la faiblesse de l'image ultraréaliste réside dans sa difficulté à restituer la richesse des usages. D'autres architectes vont plus loin dans cette quête en développant, en interne, leur propre langage graphique. Dans les pas de l'Atelier Bow-Wow ou de Riken Yamamoto – qui ont transposé dans le monde de la construction la ligne claire de mangas pour révéler les espaces par ceux qui les habitent – émerge alors une génération de concepteurs soucieux d'exprimer l'architecture et la ville autrement que par leur technicité.

Narration visuelle

Réalisées à main levée, parfois à l'aquarelle ou imitant une gravure, les images d'ambiance produites par Boidot & Robin (*lire p. 50*) ne racontent pas tout de la proposition qu'elles illustrent. « On préfère montrer nos idées plutôt que de tricher », explique Émilien Robin. Comme chez NP2F (*lire p. 52*), dont les collages encore plus suggestifs réalisés sur informatique mettent l'accent sur certains aspects du futur bâtiment (sa porosité, sa matérialité, sa structure, etc.), choisis en fonction du stade de conception. Se réappropriant la question de la représentation confrontée à celle, souvent déconsidérée mais centrale, de la communication. « Concevoir un projet, c'est raconter une histoire, un récit, ou, pour le dire autrement, développer un scénario », écrit sans détour Jacques Lucan dans le journal des étudiants de l'école d'architecture de Marne-La Vallée^(*). Pour s'assurer que leurs propositions sont bien comprises, les architectes ont tout intérêt à s'attarder sur la manière de les illustrer. Lorsque la conception et la représentation sont intimement liées, s'ouvrent alors des chemins autrement plus riches pour l'architecture. « Trop souvent, on apprend à raisonner et ensuite à dessiner, alors que cela doit se faire d'un seul mouvement », analysent les fondateurs de NP2F.

La représentation du projet, en tant que moment de sa conception, est une affaire de choix. Que montrer, comment, pour dire quoi? « Il faut chercher une manière de raconter qui fasse sens, car un système de représentation adapté augmente la problématique qu'il illustre », assure Djamel Klouche (*lire p. 54*), engagé dans la sensibilisation des étudiants aux enjeux de la communication. Le projet est donc un exercice de narration visuelle autant que de construction. Peut-être plus encore dans le domaine du paysage: « Les paysagistes ne plantent pas, ils construisent des images pour produire une réalité », décrit Bas Smets, dont les grandes cartes constituent le storyboard de ses propositions (*lire p. 53*).



Concours d'idées Roma Interrotta (1978), From Rome to Las Vegas, Robert Venturi.

Comme lui, certains concepteurs développent une identité graphique personnelle qui distingue également leur production bâtie. En effet, quand le graphisme ne se réduit pas à la subordination à un effet de mode mais fait l'objet d'une véritable stratégie, il peut être révélateur d'un engagement intellectuel. En témoignent les planches réalisées en 1978, à l'occasion du concours d'idées Roma Interrotta, par douze architectes, parmi lesquels James Stirling, Paolo Portoghesi, Robert Venturi, Aldo Rossi et Léon Krier. Aussi abstrait soit-il, chaque dessin est peut-être la meilleure illustration de l'imaginaire de son auteur. Aujourd'hui, l'identité de la jeune agence Grau (*lire p. 51*) se construit autour de l'utilisation maîtrisée de la couleur. Les documents produits pour présenter ses aménagements urbains se veulent didactiques. Leur mise en couleur suit une charte stricte, établie au préalable pour assurer la clarté de la proposition. « Dans le monde anglo-saxon ou dans celui de l'objet, la forme et le fond sont intimement liés », estiment Susanne Eliasson et Anthony Jammes, les fondateurs de Grau. Taxez-les de formalistes ou de démagogues simplistes et ils évoquent en réponse l'influence des designers Max Bill et Bruno Munari sur leur pensée, comme pour insister sur l'intérêt de celle du design graphique sur l'architecture. Ces jeunes érudits ne renient pas l'attrait esthétique de leurs dessins qui découle de cette démarche, mais c'est d'abord par souci d'expressivité qu'ils ont mis celle-ci en place. « Parfois, la question de la représentation est trop prégnante et le dessin empêche finalement d'aller au bout de la réflexion, jugent-ils. Avoir une règle pré-établie permet d'éviter cela. » Et d'éviter la postproduction et la réalisation – vide de toute pensée – de documents spécifiques pour les rendus de concours.

Outil de la pensée

Dessiner à la main est aujourd'hui la marque de fabrique de Boidot & Robin, qui a réalisé la gigantesque coupe perspective replaçant dans leurs territoires les bâtiments exposés dans le pavillon français de la Biennale de Venise 2016. « C'est évidemment un moyen de se distinguer dans les rendus de concours, de faire un pas de côté. Mais il s'agit avant tout d'une quête d'efficacité dans la production », explique Julien Boidot. « Et d'appréhender l'architecture dans toute sa complexité, pour ne pas entrer dans la conception uniquement par le programme et découvrir la façade à la fin », complète Émilien Robin. Dessiner fait partie du processus de création de l'agence, où le projet se construit au fil des discussions et du perfectionnement des premiers croquis. Sur le dessin, une annotation détaille la matière et un personnage illustre l'organisation et l'usage des espaces intérieurs. La façade se construit en même temps que le programme s'agence.

Pour d'autres, dessiner est plutôt une mise en bouche. Les architectes de NP2F s'attachent à reproduire patiemment sur ordinateur le contexte et ses détails (des balcons, des jardins, une haie, etc.), pour créer un fond de plan impeccable, prêt à se transformer. Comme chez Bas Smets, aux relevés de territoires scientifiques, c'est une manière d'objectiver le réel pour se l'approprier, le comprendre. « Passer du temps sur le dessin, c'est en accorder au lieu pour faire émerger des potentiels. S'intéresser à sa substance donne envie d'y intervenir », analyse Nicolas Guérin, l'un des associés de l'agence. Chez eux, comme ailleurs, l'axonométrie est de plus en plus préférée au plan de masse, qui ne suffit pas à restituer la richesse d'un territoire. Il en découle des documents complexes, qui demandent du temps pour être appréciés dans leurs moindres détails. Même démarche de reproduction chez Grau : les exemples de typologies de logements et de tissu urbain y sont redessinés pour en assimiler les qualités et se les approprier. « Ce sont des outils de représentation, mais aussi de réflexion, qui peuvent être injectés dans d'autres projets », explique Susanne Eliasson.

Paradoxalement, c'est parce qu'ils ont à cœur de « faire du projet » que ces architectes développent des modes de représentation particuliers, devenus instruments de conception. Se réapproprier le dessin technique ou d'ambiance n'est pas une posture réactionnaire face à la modélisation 3D, c'est un moyen de maîtriser un outil de communication et surtout, d'en retrouver l'essence : aider au développement de la pensée. **Margaux Darrieus**

(*) « Qu'as-tu voulu me dire ? Le projet est une histoire », Jacques Lucan, *Poteau Poutre* n°7, mai 2014.



Concours d'idées Roma Interrotta (1978), I nuovi centri di rione, Léon Krier.

BOIDOT & ROBIN ARTISANS PRODUCTIFS

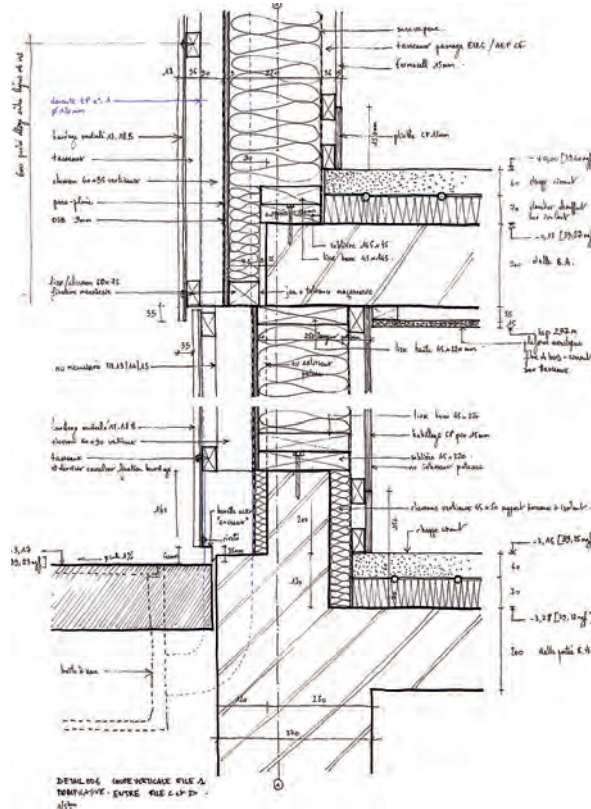
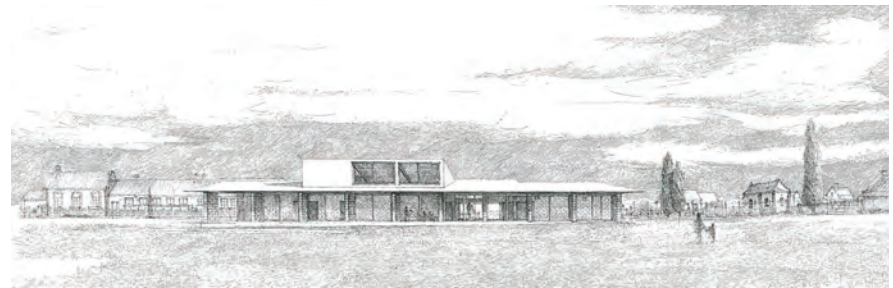
Julien Boidot et Émilien Robin ont conçu leur propre table de travail, un meuble en bois de 1,4 m de large par 7,7 m de long : il fallait un bureau à la mesure des planches qu'ils crayonnent au stylo noir. Alors que leurs confrères s'échinent à recruter des génies de l'informatique, ces trentenaires préfèrent embaucher ceux dotés d'une appétence pour un mode de production plus artisanal, le dessin à la main. « Nous avons obtenu notre première commande alors que nous étions encore salariés et n'avions que les soirées pour produire. Le dessin à la main nous a permis d'être efficaces », se souviennent-ils.

Langage commun

L'outil s'est imposé au fil du temps comme un langage commun pour se faire comprendre au sein de leur agence et en dehors, et faire évoluer leurs projets aussi rapidement que les discussions. Croquis à l'aquarelle pour les concours, plans sur calque pour l'esquisse, détails dessinés sur le chantier après discussion avec les entreprises... tous les modes de représentation sont convoqués, à toutes les phases, pour exprimer leurs ambitions. Basés sur des crayonnés d'Émilien et colorisés par Julien sur ordinateur, les dessins d'ambiance sont lancés, alors que les discussions sur le projet ont à peine commencé. La coupe perspective rendue pour un concours sur les rives du lac Léman s'est construite en même temps que le plan du bâtiment, à partir d'une axonométrie d'intentions structurelles. Avec son cadrage élargi, elle inscrit le projet dans son site. La force de ce type de dessin est de mêler dans un seul document les différents enjeux de l'architecture : l'urbain, le programme, les volumes, etc. Une fois les grandes ambitions du projet établies, la coupe perspective est montée à la main puis devient support d'approfondissement. On y détaille un matériau, un assemblage, un usage. On en vient à parler de la manière d'habiter, de l'épaisseur de la matière et aussi d'économie, construisant pas à pas la cohérence du projet. Alors qu'il est souvent un préalable à l'élaboration des dessins d'ambiance, chez Boidot & Robin, le plan naît de cette conception en volume de l'architecture, accompagnée d'un travail poussé en maquette.



Coupe perspective pour la réhabilitation et la construction de 38 logements et une crèche de 44 berceaux à Paris. Stylo à encre gel pointe extrafine sur papier de récupération 90 g.



CI-DESSUS. Salle polyvalente à Saint-Jean-du-Bois. Stylo à encre gel pointe extrafine sur calque.

CI-CONTRE. Détail technique de pôle scolaire à Auffreville-Brasseuil. Feutres calibrés sur papier 90 g.

GRAU EN QUÊTE DE CLARTÉ

Si le nom qu'ils ont choisi signifie gris en allemand, la production graphique de Susanne Eliasson et Anthony Jammes est loin d'être terne. Le patchwork ultracoloré qui explose sur les murs de l'atelier est le produit d'une stricte autodiscipline pour que, quelle que soit la situation urbaine étudiée (territoire périurbain, cité-jardin, zone Anru, etc.), les éléments qui la constituent soient immédiatement identifiables. En rouge, les immeubles de logements passent, selon les échelles de réflexion, de l'aplat au dessin filaire détaillé pour décrire les qualités d'usage recherchées. « Nous avons créé un langage pour faciliter la communication à l'intérieur et à l'extérieur de l'agence », expliquent les jeunes architectes et urbanistes, peu adeptes de la postproduction. Leurs documents de travail sont les mêmes que ceux présentés à la maîtrise d'ouvrage. Comme dans le livre conçu à partir des dessins des étudiants venus de toute l'Europe assister à un workshop animé par Grau : les activités économiques toujours représentées en bleu, les équipements publics en rouge et leurs interactions en noir facilitent la compréhension des propositions issues de cultures très variées et révèlent efficacement leurs richesses ou faiblesses.

Boîte à outils typologique

Paradoxalement, c'est parce qu'ils ne veulent pas perdre de temps à dessiner que la production graphique de Susanne Eliasson et Anthony Jammes sort du lot. Comprimer le temps passé devant l'ordinateur pour maximiser celui de la réflexion les a conduits à la création d'une charte, que les recrues de l'agence doivent assimiler. On y apprend comment exprimer une intention urbaine par une vignette aussi claire que poétique, à redessiner les subtilités d'une situation existante pour mieux y intervenir ou une référence pour se l'approprier, comme cette série d'opérations de logements existantes, décortiquées pour constituer une boîte à outils typologique. Ces règles de représentation traduisent un parti pris intellectuel : Grau est à la quête d'une forme d'évidence entre la forme et le contenu, pour que le dessin ne soit pas une fin en soi mais esquisse une application concrète.



CI-DESSUS. Boîte à outils typologique et son application sur des territoires tests.

CI-CONTRE. Caudéran 2030, études avec l'Atelier Corajoud, Bordeaux, 2013-2014.

CI-DESSOUS. Euratlantique 2, concours avec 51N4E, Bordeaux, 2011.



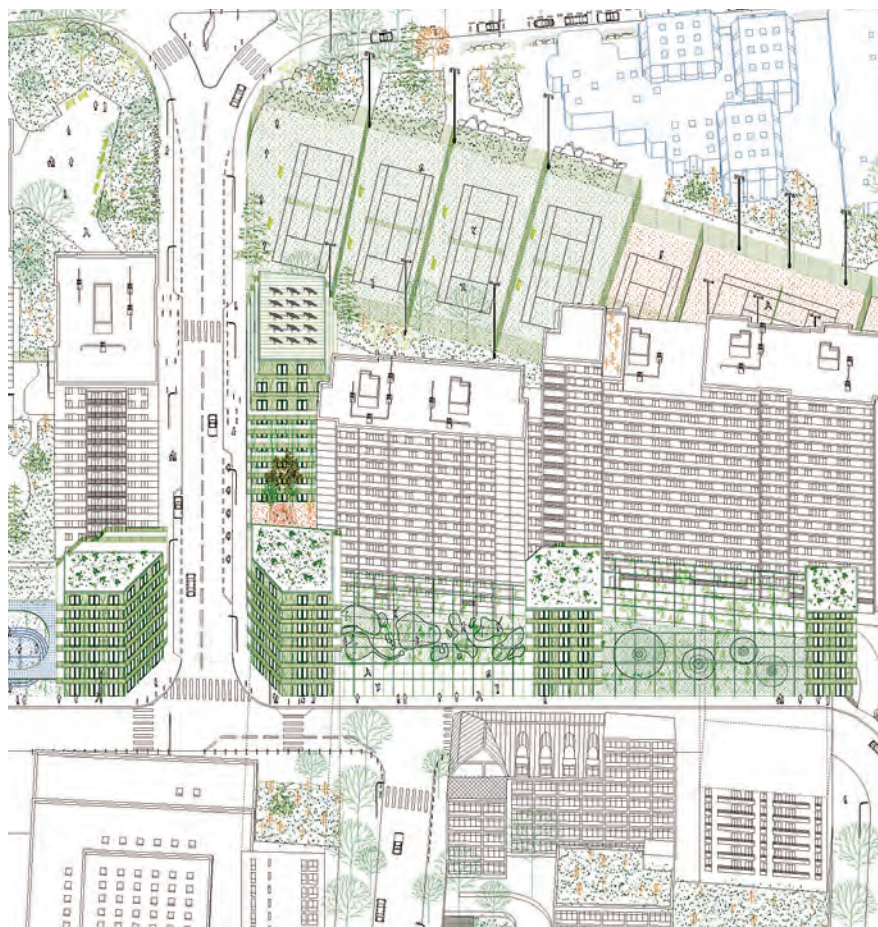
Docs. Grau

NP2F FAUSSEMENT NAÏFS

« Pourquoi dissocier le raisonnement de la représentation, éloigner le projet de la dimension physique de l'architecture ? interrogent les architectes François Chas, Fabrice Long, Nicolas Guérin et Paul Maître-Devallon. Nous refusons de découvrir notre bâtiment à la fin, avec l'image produite par un perspectiviste. » Rompus à la modélisation 3D après avoir réalisé des images pour leurs confrères pendant plusieurs années, les fondateurs de NP2F s'emploient aujourd'hui à mettre leur projet en trois dimensions dès l'esquisse, et à affiner l'ouvrage numérique au fil du temps. Ce travail ne vise pas la production d'images photoréalistes, « qui imposent une situation à celui qui regarde », mais accompagne une réflexion poussée sur ce qui doit être montré dans les documents produits à partir du modèle informatique.

Dimétrie

Faussement naïves, les perspectives d'ambiance de l'agence représentent précisément des caractéristiques choisies de l'architecture (le calepinage de la structure, la légèreté des menuiseries, etc.), tout en laissant la place à l'interprétation. Même exigence d'expressivité pour les documents techniques. Ainsi, l'axonométrie est préférée au plan pour mettre en valeur le fourmillement intérieur du Centre national des arts du cirque. C'est à l'occasion du commissariat de l'exposition « Sports, portrait d'une métropole », présentée en 2014 au pavillon de l'Arsenal, que NP2F explore le potentiel de ce type de dessin. « La dimétrie, axonométrie dont l'angle en plan et en élévation est le même, nous a permis d'exprimer les liens que tissent les équipements sportifs et la ville. » À l'information géométrique s'ajoute celle plus sensible de l'ambiance, de la densité, du paysage et des façades. Aujourd'hui, l'outil d'analyse est au service du projet. Candidat à Réinventer Paris, NP2F a remplacé le plan de masse par une dimétrie, plus à même d'exprimer les qualités de leur proposition sur le site Pitet-Curnonsky (XVII^e arr.). Il faut du temps pour produire ces dessins qui décrivent avec exactitude et une force graphique indéniable le projet et son contexte. « Les réaliser nous force à faire des choix : cadrage, orientation, ce qui doit être au centre de l'image », précisent les architectes.



CI-DESSUS ET CI-CONTRE. Dimétrie et image d'ambiance du projet Petits Palais, site Pitet-Curnonsky (XVII^e arr.), concours Réinventer Paris, 2016.



Doss. NP2F

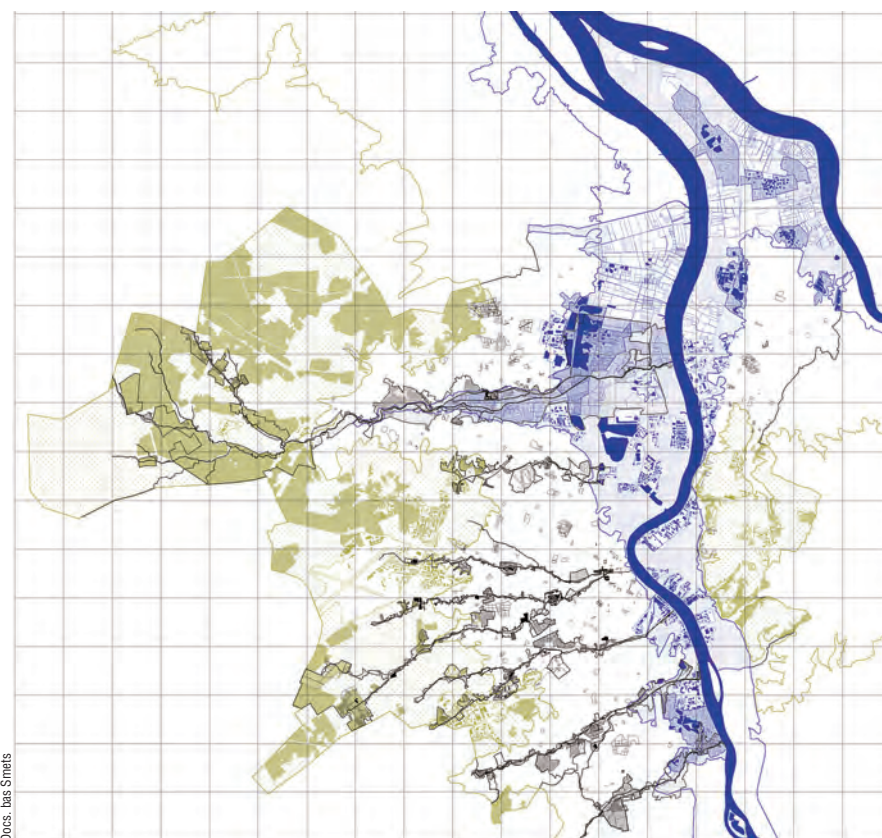
BAS SMETS

CARTOGRAPHE DU RÉEL

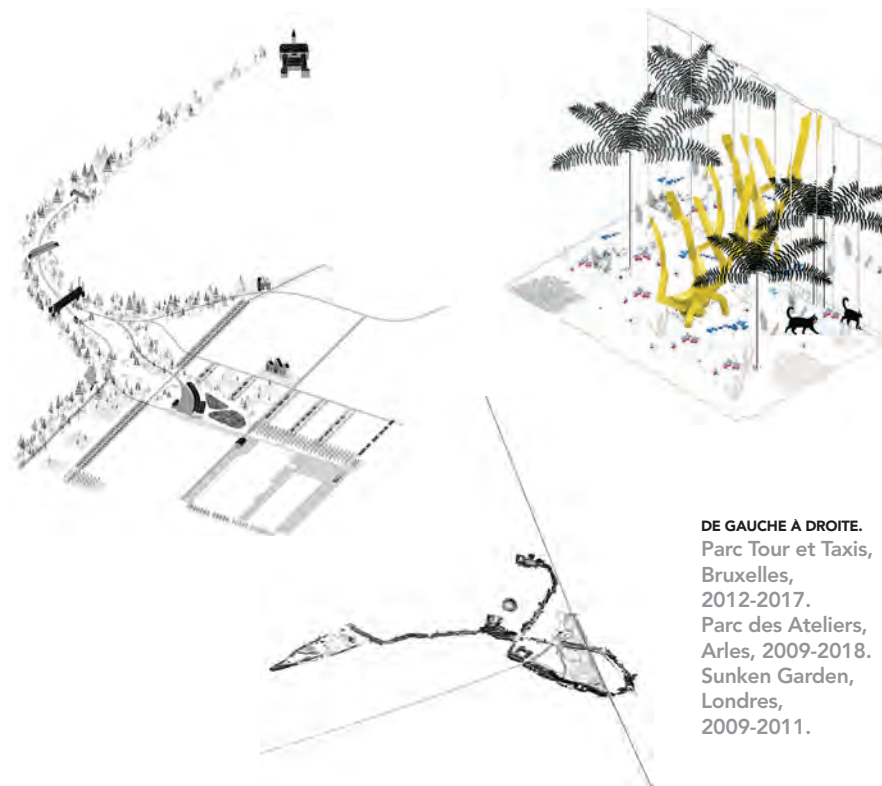
« Le paysage est une construction mentale, c'est la façon de voir le pays », explique Bas Smets. Adeptes de l'artialisation du paysage théorisée par Alain Roger, le paysagiste belge a choisi le dessin pour révéler l'environnement existant, car c'est de la compréhension du déjà-là que naissent ses projets. Désormais éprouvée, sa méthode est précise : pour chaque site, un état des lieux est réalisé par informatique, en plan et en isométrie, en respectant toujours la même charte graphique. Plusieurs informations s'y superposent pour découvrir les interactions à stimuler – la végétation, les essences, le bâti, la topographie, l'hydrographie, l'infrastructure et le parcellaire sont les plus fréquentes. Le cadrage de la photographie aérienne, support de l'étude, est une question primordiale. Sa surface peut dépasser 20 km², la compréhension d'un lieu ne se bornant pas aux limites préétablies de la mission. Le Bureau Bas Smet cherche plutôt, dans l'abstraction d'une vue d'oiseau élargie, les prémices de l'intervention future, les éléments latents à rendre visibles.

« Paysage exemplaire »

À Bruxelles, les études pour la création du parc de Tour et Taxis ont fait émerger une condition insoupçonnée de la région : les affluents apparents de la Senne, elle-même canalisée sous le centre-ville, structurent les espaces verts. À Arles, l'analyse déborde largement du parc des Ateliers et dévoile la structure très claire qui lie déjà l'espace public et les plantations dans la ville. Dès lors, une autre image, une autre représentation du territoire naît et révèle son « paysage exemplaire », cet état présent réinventé que le projet s'attachera à augmenter. Dernière étape du processus de conception, la « figure paysagère » à mettre en œuvre émerge dans une ultime carte : le futur parc se greffera à la structure végétale pour la renforcer. Construisant un atlas mondial dont l'expansion suit celle de l'agence, les projets de Bas Smets prennent la forme d'une succession de dessins où le réel devient progressivement fiction, façonnant le récit des aménagements proposés. Et si l'écriture graphique de ces documents est soignée, c'est qu'ils doivent porter pendant plusieurs dizaines d'années l'imaginaire du paysagiste. Le temps que les arbres poussent.



Projet 55 000 hectares pour la nature, Bordeaux, 2012-2014.



DE GAUCHE A DROITE.
Parc Tour et Taxis,
Bruxelles,
2012-2017.
Parc des Ateliers,
Arles, 2009-2018.
Sunken Garden,
Londres,
2009-2011.



DJAMEL KLOUCHE,
ARCHITECTE URBANISTE, AUC

« Je me méfie d'une esthétique qui vise une forme de *branding* »

« Aujourd'hui, la question de la représentation en agence d'architecture pourrait s'apparenter à la recherche d'une esthétique qui vise une forme de *branding*. Je me méfie de ces représentations où le dessin éclipse le projet, où il cède aux effets de mode du graphisme. Il faut garder le sens, la vocation originelle de la représentation qui est de rendre lisibles des faits complexes. Cela nécessite une implication autrement plus importante dans le projet, pour inventer un mode d'expression en fonction de ce que l'on veut dire. Nous avons l'intuition, à la sortie de l'école dans les années 1990, que concevoir l'objet architectural isolé de la question urbaine était en décalage avec la réalité métropolitaine qui s'annonçait. Nous avons questionné les outils que l'on nous avait enseignés. Pour produire une architecture consciente de son inscription métropolitaine, il fallait innover. Emprunter la voie ouverte par l'OMA – Office for metropolitan architecture – qui, par son nom, a affirmé ces enjeux dans son ADN. Pour la première consultation internationale du Grand Paris en 2008, nous avons photographié des maquettes grises pour construire une sorte de storyboard. Nous ne voulions pas additionner des propositions contextuelles mais plutôt produire une narration autour de concepts. En 2010, pour le commissariat d'Agora, nous avons cartographié sept métropoles de manière différente à chaque fois. Si l'échelle et le format des documents étaient constants, le graphisme était adapté aux enjeux que nous avons fait émerger de notre analyse des territoires. Du dessin filaire ou à main levée, de l'image, du collage, de la maquette... nous explorons toutes les formes de la représentation au sein de l'agence. Il n'y a pas de loi, il n'y a que des choix issus d'une réflexion qui doit mener à une prise de position, l'acte de représenter faisant partie intégrante du processus de conception du projet. Il faut d'abord construire la question, puis trouver un système pour l'expliquer, qui en augmentera la potentialité. Car, quand le médium est adapté, le projet explose et dépasse l'effet de mode. Nous refusons, au sein de l'AUC, d'avoir une identité graphique remarquable. Nous ne voulons pas être reconnaissables. »



BENOIT SANTIARD ET GUILLAUME GRALL,
GRAPHISTES, FONDATEURS DE BUILDING PARIS

« Dans le rendu, il est question de parcours, de sensibilité et de rythme »

« Les architectes et urbanistes ont une attirance certaine pour le graphisme, discipline qu'ils sont obligés de convoquer pour rendre intelligibles leurs intentions. La présence de professionnels de la communication graphique au sein des ateliers des écoles permet aux étudiants de se saisir d'une multitude de moyens pour exprimer ce qu'ils ont à raconter. Parfois, un collage noir et blanc ou un bricolage photographique sont plus pertinents et efficaces qu'une perspective léchée qui aura demandé beaucoup d'implication technique et de temps. À l'école d'architecture de la ville et des territoires à Marne-La Vallée, sous l'impulsion de la graphiste Laurence Madrelle, l'enseignement de la communication visuelle fait partie intégrante du projet pédagogique fondateur. L'implication d'enseignants graphistes auprès des étudiants de licence, de master – et même du post-diplôme – vise à transmettre les enjeux du projet à travers des exercices de narration visuelle. Dans un texte intitulé "Le projet est une histoire", Jacques Lucan rappelle que la conception de l'architecture s'apparente à l'écriture d'un scénario. Il faut savoir mettre les choses dans l'ordre pour fabriquer un projet et, par conséquent, pour le raconter. Nous faisons souvent le parallèle avec le cinéma ou la musique, où il est question de progression et de parcours, de cris et de chuchotements, bref, de sensibilité et de rythme. Mettre en forme une problématique suppose de l'avoir suffisamment clarifiée au préalable, de la maîtriser. Nos interventions auprès des étudiants se rapprochent souvent d'exercices de maïeutique. C'est tout l'intérêt d'une réflexion sur la représentation et la communication pour les architectes. Si l'objectif est de donner une image à une idée, la première étape est d'avoir un point de vue, de prendre parti et de placer le curseur entre information et séduction. La problématique est identifiée au fil de la mise en forme. La représentation de l'architecture peut nourrir la conception; c'est cet échange fructueux entre étudiant architecte et enseignant graphiste qui nous intéresse. »



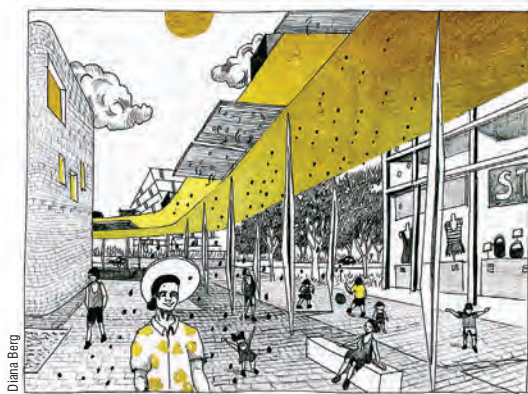
Diane Berg

DIANE BERG,
ILLUSTRATRICE ARCHITECTE

« On attend que je montre la vie en même temps que l'architecture »

« J'ai commencé à dessiner à la main à l'école d'architecture. C'était une pratique assez originale dans un univers envahi par l'informatique. Je réalisais de nombreux croquis d'ambiance pour restituer ma vision d'un territoire et expliquer mes intentions de projet. Vu le nombre de demandes de stage que je reçois, les étudiants d'aujourd'hui semblent nombreux à s'intéresser à ce mode de représentation. À l'époque, le dessin à la main était un moyen pour moi de construire un récit autour de l'architecture projetée, de mettre en scénario mes propositions en les racontant à travers les hommes qui les habitent. Comme dans un roman graphique, les cadrages et les zooms suivaient les personnages pour dévoiler progressivement le projet. J'ai eu du mal à convaincre les agences de l'intérêt de mon regard sur leurs travaux : nombre d'architectes considèrent que l'on se projette mieux dans une image ultraréaliste, ils ont aussi peur de ne pas être pris au sérieux en livrant ce type de document pour un concours. Pourtant, le dessin à la main est un langage universel et plaît à la maîtrise d'ouvrage. J'ai notamment réalisé les supports de communication du bailleur Aquitanis, avec des dessins de ses opérations livrées ou en cours. D'autres architectes – de plus en plus nombreux – retrouvent

un regard enfantin face au dessin. Peut-être par lassitude de l'outil informatique, ils cherchent à illustrer autrement leurs propositions et ont un désir d'histoires. Depuis quelques années, je réalise de plus en plus de dessins sur commande, pour des agences qui participent à des concours notamment. On me demande de remplacer les perspectives informatiques par des documents plus vivants, toujours habités. On attend de moi que je montre la fonctionnalité d'une construction, son usage, la vie en même temps que l'architecture ; que je traduise la relation du corps à l'espace. Des choses dont l'informatique rend difficilement compte, car coller un personnage dans un lieu, ce n'est pas le mettre en action dans ce lieu. Je dessine toujours en noir au stylo Rotring et mes perspectives ne sont pas exactes, les couleurs non plus. Il ne s'agit pas de retomber dans le réalisme, mais de mettre en avant les intentions générales. Avec mes clients, nous choisissons ensemble les points de vue, puis je me lance rapidement dans la réalisation. Les architectes qui font appel à moi sont à la recherche de quelque chose de singulier, qui les distingue. J'aimerais aller encore plus loin dans la communication des projets, en réalisant des dessins animés. »



Diane Berg



« La Renaissance des fabriques », Obras, 169 Architecture et Elioth, concours bas carbone EDF, 2015.