

---

## **Examen de l'ambiance d'une friche urbaine et son potentiel pour la mise en pÿ S u v r e d ' e s p a c e s d é d i é s à l a c r é a t i v i t é**

**Auteur :** Gautier, Adrien

**Promoteur(s) :** Elsen, Catherine

**Faculté :** Faculté des Sciences appliquées

**Diplôme :** Master en ingénieur civil architecte, à finalité approfondie

**Année académique :** 2015-2016

**URI/URL :** <http://hdl.handle.net/2268.2/1618>

---

### *Avertissement à l'attention des usagers :*

*Tous les documents placés en accès ouvert sur le site le site MatheO sont protégés par le droit d'auteur. Conformément aux principes énoncés par la "Budapest Open Access Initiative"(BOAI, 2002), l'utilisateur du site peut lire, télécharger, copier, transmettre, imprimer, chercher ou faire un lien vers le texte intégral de ces documents, les disséquer pour les indexer, s'en servir de données pour un logiciel, ou s'en servir à toute autre fin légale (ou prévue par la réglementation relative au droit d'auteur). Toute utilisation du document à des fins commerciales est strictement interdite.*

*Par ailleurs, l'utilisateur s'engage à respecter les droits moraux de l'auteur, principalement le droit à l'intégrité de l'oeuvre et le droit de paternité et ce dans toute utilisation que l'utilisateur entreprend. Ainsi, à titre d'exemple, lorsqu'il reproduira un document par extrait ou dans son intégralité, l'utilisateur citera de manière complète les sources telles que mentionnées ci-dessus. Toute utilisation non explicitement autorisée ci-avant (telle que par exemple, la modification du document ou son résumé) nécessite l'autorisation préalable et expresse des auteurs ou de leurs ayants droit.*

---



*« Examen de l'ambiance d'une friche urbaine et son potentiel pour la mise en œuvre d'espaces dédiés à la créativité. »*

*Travail de fin d'études réalisé en vue de l'obtention du grade de master Ingénieur Civil en Architecture par ADRIEN GAUTIER*

*Promotrice : Catherine Elsen*

*Président : Pierre Leclercq / Jury : Jacques Teller, Rudy Steinmetz, Eric Lardinois.*

*Université de Liège - Faculté des Sciences Appliquées - Année académique 2015 - 2016*



Dans un premier temps, je voudrais remercier ma promotrice, Catherine Elsen pour sa disponibilité et ses conseils lors de l'encadrement de ce projet.

Bien sûr, je remercie personnellement Rudy Steinmetz, Jacques Teller et Eric Lardinois d'avoir accepté de faire partie de mon jury et pour leur participation à ce travail.

Dans un second temps, je souhaiterais également remercier les artistes, experts que j'ai pu rencontrer et les personnes qui ont joué le rôle d'observateurs lors des parcours commentés, car ils ont apporté la matière indispensable à la concrétisation de ce travail.

Je tiens à remercier également les artistes qui m'ont aidé par de simples réponses ou par des interventions plus importantes pour ce projet. Particulièrement Elnino76, ECTO, FarmProd, TOSKA & RAK. Qu'ils continuent à rendre ce monde plus beau.

Enfin je souhaiterais remercier ma famille et mes proches qui ont participé de près ou de loin à la réalisation de ces pages.

# Table des matières

Introduction .....	6
<b>ETAT DE L'ART.....</b>	<b>8</b>
1 Créativité.....	9
Définition.....	9
Créativité et environnement.....	9
Les étapes d'un processus créatif.....	10
2 Créativité et ambiance architecturale.....	12
3 Etat de l'existant en termes d'espace pour la création .....	15
Espaces contrôlés .....	15
Espaces spontanés .....	16
Caractéristiques d'une friche.....	18
4 Questions de recherche.....	20
<b>METHODOLOGIE.....</b>	<b>23</b>
1. Entretiens exploratoires .....	24
Apports à l'état de l'art concernant les espaces de contrôlés : .....	27
Expert E1 (Manager / Formateur créativité).....	27
Expert E2 (Conceptrice) .....	28
Conclusions : .....	29
Apports à l'état de l'art concernant les friches : .....	29
Expert 3 - Artiste .....	29
Expert 4 – Historien et écrivain.....	30
Conclusions : .....	30
Récapitulatif et conclusions par rapport aux entretiens exploratoires .....	31
2. Méthode des parcours commentés (Thibaud, 2002).....	32
Protocole général de la méthode : .....	33
Traitement des données .....	34
Protocole spécifique pour ce travail.....	35
Cartographie des friches .....	35
Choix du site de la chartreuse.....	35
Définition du parcours .....	38

I - Méthode des parcours commentés .....	42
II – Phase de verbalisation consécutive.....	43
III – Phase d’entretien semi-directif .....	44
Traitement des données .....	45
1 - Ambiance générale du bâtiment.....	45
2 - Caractéristiques ressortant du lieu.....	46
3 - Potentiel créatif de la friche selon les observateurs .....	46
4 - Remise en cause du protocole.....	46
3. Méthode des parcours commentés ajustée.....	49
Résumé du protocole des participants .....	50
Protocole :.....	50
Participants :.....	50
RESULTATS.....	51
Résultats méthode des parcours commentés.....	52
1 - Ambiance générale du bâtiment .....	53
Observateur 1 :.....	53
Observateur 2 :.....	55
Observateur 3 :.....	56
Observateur 4.....	58
Observateur 5.....	59
Observateur 6.....	61
Résumé par terme du point de vue des observateurs .....	63
2 – Caractéristiques ressortant du lieu .....	64
A - En ce qui concerne les ambiances des salles où les observateurs sont d’accord nous avons les résultats suivants :.....	65
Résumé .....	71
B - Contradiction dans le discours des différents observateurs. ....	72
Résumé .....	74
3 – Potentiel créatif de la friche selon les observateurs. ....	75
Observateur 1 .....	75
Observateur 2.....	76
Observateur 3.....	76
Observateur 4.....	76
Observateur 5.....	77

Observateur 6.....	77
Résumé .....	78
DISCUSSION .....	80
Potentiel de la friche.....	81
Artefacts faiseurs d’ambiance .....	83
Ambiance stimulante .....	85
Envie de mouvement.....	87
Liberté d’action.....	88
Envie de découverte .....	89
Faire une ambiance.....	89
Travaux futurs et pistes concrètes .....	92
CONCLUSION.....	94
BIBLIOGRAPHIE.....	96
WEBOGRAPHIE .....	100
Tables des illustrations .....	101
Annexes.....	102

## Introduction

Depuis quelques années se développe l'économie créative. Florida développe la théorie qu'il existe une classe créative. Cette classe est définie par 4 caractéristiques : le talent (traduit par la proportion de diplômés universitaires), la bohème (emplois dans les secteurs artistiques, de création), la diversité ethnique et sociale & les technologies (Florida, 2002, cité par Tremblay, 2010). Le développement économique d'une ville dépend en partie de sa capacité à attirer la classe créative. En effet selon Florida, la présence de cette classe créative dans un territoire augmente son attractivité et son développement économique (2002).

En Wallonie, le plan « Creative Wallonia » va dans ce sens de renforcer son tissu économique par la créativité. Creative Wallonia labélise les hubs créatifs, espaces de coworking pour créer un réseau adapté aux entrepreneurs. Ces espaces ont pour vocation de catalyser la créativité des personnes qui évoluent dans cette sphère créative. Les hubs, fablab ou coworking sont voués à collaborer dans un écosystème liant une grande diversité d'activités et d'acteurs.

En examinant la littérature sur la créativité, on se rend compte que nombre d'articles portent sur l'importance des caractéristiques intrinsèques de l'individu, du groupe ou de l'organisation dans laquelle ils peuvent évoluer. En effet les études menées vont dans le sens d'une application industrielle ou managériale et s'intéressent peu à l'espace construit. Ainsi d'un point de vue architectural, les réponses aux enjeux de créer un espace propice à la créativité ne font pas l'unanimité. Comme le rappellent MCCOy & Evans : « la créativité a fait l'objet de nombre d'étude dans le domaine de l'éducation, la sociologie et de la psychologie. Le moment est venu pour les architectes d'y prendre part » (2002, p.425).

En parallèle de ça se développent des espaces de création spontanés. Ils sont devenus espace de création par l'activité qui s'y est développée. En effet, des lieux qui n'ont plus d'affectations peuvent devenir, car ils sont investis, des lieux de création.

Ce phénomène d'investissement de ces lieux par des artistes n'est pas nouveau et existe depuis les années 60 avec la volonté de faire sortir l'art de la rue. Dès lors ces lieux abandonnés dans le tissu urbain forment un terrain propice au développement artistique. Le phénomène s'est plus fait remarquer dès la fin des années 70 lorsqu'est né le mouvement hip-hop, d'abord dans le Bronx aux Etats Unis, puis en Europe. Ce mouvement se déplace encore aujourd'hui jusque dans les rues arabes. Cette culture est née « dans la suburbia », l'espace délaissé au profit du centre-ville comme l'explique Bruce Bégout (2013). Selon lui c'est bien dans ces lieux que de nouveaux mouvements émergent, s'actualisent (Bégout, 2013).

Ce travail se pose la question de savoir quelles sont les motivations de créatifs de divers horizons pour investir ces lieux. Ensuite nous nous questionnerons sur quel peut être l'apport de ces espaces spontanés pour la mise en œuvre d'espaces dédiés à la créativité.

Pour tenter d'apporter des réponses à comment concevoir un environnement propice à la créativité, nous étudierons un cas concret d'un espace spontanément créatif. Nous tenterons dans un premier temps de définir l'ambiance qui y règne. Nous analyserons ensuite, grâce aux critères dégagés dans l'état de l'art, si elle est propice à la créativité. Nous nous attacherons enfin à cibler les différents éléments qui créent cette ambiance. Nous nous demanderons s'il est pertinent de s'inspirer d'une friche pour la conception d'espace de création. Nous tenterons également d'identifier les outils à mettre en place par l'architecte pour créer l'ambiance désirée.

Nous procéderons alors en quatre parties, la première s'attachant à faire l'état de l'existant. Ensuite l'étude de cas se décomposera en trois parties que seront : la méthodologie utilisée dans ce travail, l'analyse des résultats et enfin une discussion sur l'apport de ces derniers.





Figure 1 - Intervention de Denis Meyers dans l'ancien bâtiment Solvay, Bruxelles. (shootmeagain.com)

ETAT DE L'ART



# 1 Créativité

Ce travail porte sur la façon de créer un espace qui place un individu dans une ambiance propice pour catalyser sa créativité. Nous aborderons en premier lieu le thème de la créativité, sa définition et ses caractéristiques principales.

## Définition

Définir la créativité est un exercice périlleux auquel se sont déjà essayés bon nombre de chercheurs. En témoigne l'ouvrage « Creating Creativity: 101 Definitions » qui tente de clarifier la question (Aleinikov, Kackmeister & Koenig, 2000). Certaines de ces définitions tentent d'inclure toutes les facettes de la créativité et perdent alors la clarté qu'elles sont censées offrir. Nous définirons en premier lieu la créativité comme étant la capacité de production de « quelque chose d'original et utile » (Sternberg, 2011 p. 479). Pour comprendre ce qu'est la créativité nous nous devons de détailler certains de ses aspects.

## Créativité et environnement

La créativité peut être scindée en trois composantes qui caractérisent les capacités d'un individu : l'expertise, la capacité créatrice, et la motivation (Amabile, 1998) :

- Son expertise dans le domaine concerné, à savoir ses connaissances techniques et intellectuelles ;
- Sa capacité créatrice, qui est définie par la flexibilité et la façon imaginative dont la personne résout un problème ;
- Sa motivation.

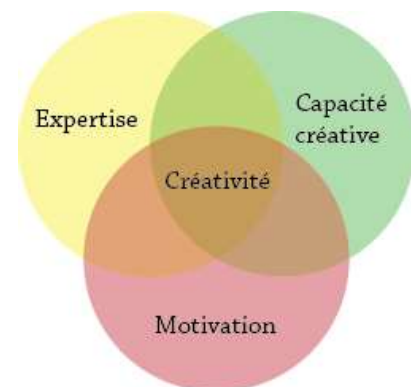


Figure 2 - Composantes de la créativité de l'individu (Amabile, 1998)

La motivation peut être intrinsèque ou extrinsèque. La part extrinsèque est liée aux gains externes. Dans un contexte professionnel cela peut, par exemple, être l'augmentation de la paie pour une tâche donnée. La motivation intrinsèque est-elle caractérisée par l'envie, la passion que l'on peut avoir à effectuer une tâche. Cette motivation intrinsèque est, selon Amabile, la composante qui peut le plus être influencée par l'environnement dans lequel se trouve l'individu (1998).

En effet, la créativité résulte d'une interaction entre un individu et son environnement. L'expérience vécue dans un environnement, change selon l'ambiance qui y règne, que ce soit au niveau individuel ou collectif (Samuel, T. H., Katrina, E. B., & Micheal, D. M., 2012). Cette ambiance peut être influencée par huit composantes de l'environnement (Hemlin, Martin Allwood & R.Martin, 2008). Elles concernent en premier lieu, la tâche à effectuer et le domaine dans lequel elle s'inscrit. Dans un second temps, les caractéristiques de l'individu ou du groupe. Mais également la situation dans laquelle on va effectuer le travail, l'organisation interne à la structure pour laquelle on va effectuer la tâche, l'environnement extra-organisationnel et

l'environnement physique. Le tableau ci-dessous détaille les caractéristiques pour chacune des composantes.

<i>Components</i>	<i>Characteristics</i>
Task characteristics Discipline/field	Short-term/long-term, simple/complex, routine/novel, modularized/integrated Natural sciences vs. engineering vs. social sciences vs. humanities, theoretical vs. experimental vs. modeling, basic/applied, single paradigm vs. multiple paradigms vs. preparadigmatic, reductionist/holistic, discipline-based/inter- or multi-disciplinary, influence of epistemic community
Individuals	Knowledge, skills, abilities, cognitive style (e.g., broad/narrow, focused/eclectic), motivation, interests, career plans, values, beliefs, other personality properties (e.g., introvert/extrovert)
Group characteristics	Size, integrated/loosely coupled, inward looking (group think) vs. outward-looking, leadership style, degree of group tension/harmony, heterogeneity/homogeneity of group members, chemistry of personalities in the group, composition of knowledge, skills and abilities, agreed on or contested beliefs or underlying assumptions
General work situation for individuals	Number of different work tasks or projects, features of time available for research (e.g., sparse/abundant, fragmented or concentrated), job ambiguity (total autonomy vs. narrowly defined goals), quality of IT available (including the usability)
Physical environment Organization	Facilities, buildings, architecture, location, climate, equipment Income sources, economic situation, organizational structure and culture, reward profile, leadership and managerial style (e.g., controlling/allowing), degree of organizational tension/harmony
Extra-organizational environment	Small/large economy, expanding/decreasing economy, market characteristics (e.g., open/restricted, global/regional, competitive/monopoly), reward profile, information availability (open/closed), job opportunities and mobility, regional, national and cultural characteristics

*Note.* Derived from Hemlin, Allwood, and Martin (2004, p. 7).

*Figure 3 - Les huit composantes influençant l'environnement créatif (Hemlin, Martin Allwood & R.Martin, 2008)*

Les études portant sur la créativité ont principalement été menées dans les domaines de l'éducation, de la sociologie ou de la psychologie (MCCoy & Evans, 2002) c'est pourquoi la littérature offre beaucoup de réponses en ce qui concerne les différentes caractéristiques de l'individu du groupe ou du côté organisationnel. Ceci car les études menées vont dans le sens d'une application industrielle et managériale. La littérature est moins fournie en ce qui concerne l'environnement physique, à savoir, les matériaux, les couleurs utilisées, l'aménagement, l'agencement des espaces ou l'utilisation de mobilier particulier, même s'il est reconnu qu'il affecte certainement l'individu ou le groupe mais peut-être moins directement et clairement que les autres facteurs (MCCoy & Evans, 2002).

Les étapes d'un processus créatif.

Le processus créatif, la séquence de pensées et d'actions qui mènent à une production originale, a été au cœur de la recherche sur la créativité depuis des décennies (Lubart, 2001). Dans sa forme originale, Guilford propose un modèle en quatre étapes (1950) :

1. Préparation
2. Incubation
3. Illumination
4. Vérification

La remise en cause de ce modèle a mené à une précision de certaines étapes pour obtenir des processus détaillés. Sawyer propose une décomposition, plus complète en huit étapes. On remarque par exemple dans celle-ci la décomposition de la phase que Guilford appelait « Préparation » en trois phases distinctes.

Le processus créatif se décompose en huit étapes comme suit (Sawyer, 2012) :

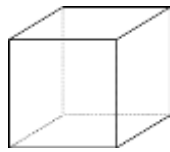
1. Identification du problème : étape consistant à définir ou redéfinir les points à résoudre.
2. Acquisition des informations nécessaires à sa résolution.
3. Rassembler un éventail plus large d'informations (liées au background) qui peuvent paraître plus ou moins liées au problème.
4. Incubation : le but de cette étape est de ne plus penser au problème et à sa résolution. Cela permet de considérer de manière inconsciente le problème selon de nouveaux points de vues, parfois imprévus.
5. Génération des idées, phase de divergence où l'on propose des idées pour le problème à résoudre.
6. Développement des idées de manière inattendue, par exemple en mettant en relation des connaissances transversales. Ceci permet de développer l'idée dans une nouvelle direction.
7. Sélection des meilleures idées en appliquant des critères pertinents de choix.
8. Externalisation des idées, communication des résultats.

Le processus créatif intègre des étapes toutes distinctes à caractère convergent ou à l'inverse divergent. Ainsi les moyens à mettre en œuvre pour catalyser la créativité peuvent être différents pour chacune d'elles. Comme l'explique Houtz : « La créativité peut exiger une grande divergence de pensée, mais il est exigé également une persévérance et unicité du but suffisant pour voir un chemin à travers les conflits, la confusion et l'insécurité » (2003, p7). Ainsi s'opposent des phases de convergences, par exemple l'étape 7 où il est question de sélectionner des idées à partir de critères, à des phases de divergence. C'est le cas pour la stimulation de nouvelles idées lors de la cinquième étape par exemple.

La complexité d'offrir à un individu un espace voué à catalyser la créativité réside donc dans le fait d'offrir à chaque utilisateur les conditions dont il a besoin pour développer sa créativité à chaque étape du processus créatif.

## 2 Créativité et ambiance architecturale

L'étude de l'influence de l'environnement physique revient à s'intéresser au climat du milieu, à l'ambiance qu'il dégage, c'est ce qu'explique Norberg Schulz lorsqu'il définit ce qu'est pour lui l'espace vécu. « En fait les actions humaines concrètes ne se déroulent pas dans un espace isotrope homogène mais dans un espace saturé de différences qualitatives ». Il différencie la structure du lieu et le caractère du lieu, l'ensemble impacte l'espace vécu. Pour lui « les attitudes personnelles et les attitudes collectives sont influencées par le climat du milieu » (Norberg-Schulz, 1981, p168).



Espace isotrope homogène



Espace saturé

Cette idée d'ambiance est développée dans l'ouvrage *Make Space* qui est un ouvrage de conseils pour concevoir des espaces pour la collaboration créative (Scott Doorley et Scott Witthoft, 2012). Les auteurs expliquent que « l'ambiance est le contenu », à savoir que ce qui est important dans un endroit n'est pas forcément ce qu'un individu peut voir au premier instant où il pénètre un lieu mais comment il vit le lieu, comment « certaines ambiances ont la capacité de motiver des actions et interventions des occupants par la présence d'un caractère » (Duarte & Cohen, 2008, p.418).

Ce concept d'ambiance se rapporte à « l'expérience subjective de différents aspects de l'atmosphère psychologique » (Witt & Beorkem, 1989). Le lieu, par l'ambiance qu'il dégage va donc affecter l'individu.

La littérature offre ici encore des réponses en ce qui concerne ces facteurs environnementaux qui agissent sur les aspects psychologiques de l'individu ou du groupe pour catalyser sa créativité. On peut dresser un résumé des différentes caractéristiques qui feront que l'ambiance sera propice ou non à la créativité.

### . Contrôle & Liberté

Andrews & Farris ont montré que des scientifiques produisent un résultat plus créatif quand les supérieurs hiérarchiques laissent une forme de liberté au travail et l'opportunité de prendre des décisions influençant le résultat (1967). D'un point de vue architectural on retrouve cette idée dans les bâtiments modifiables dont parle Stewart Brand. Les utilisateurs adaptent le bâtiment à leurs besoins car « personne ne se soucie de ce qu'on y fait » (Brand, 2011). La littérature recense plusieurs caractéristiques d'espaces où l'on a cette sensation :

- Un espace où l'autonomie est stimulée, encouragée, permise (Hemlin, Allwood, & Martin, 2008, Beeftink et al., 2008, cité par Harvey, 2013)
- Un espace où on se sent libre d'exprimer ses idées (Hemlin, Allwood, & Martin, 2008, cité par Harvey, 2013)
- Un contrôle sur des éléments climatiques permet un meilleur confort (Robertson, & Chang, 2004, cité par Harvey, 2013)
- Un environnement flexible, ajustable, modulable permet une liberté d'agir (McCoy & Evans 2002, cité par Harvey, 2013)
- Un espace confiné peut être utilisé pour avoir la sensation de contrôle sur l'environnement (Wyon, 2000, cité par Harvey, 2013)

#### . Stimulation & attention

Une stimulation variée et une envie de challenge avec l'environnement peuvent être bénéfiques dans les premières phases de créativité (McCoy & Evans, 2002). Le potentiel humain peut s'exprimer pleinement quand l'environnement fournit une grande variété d'expériences (Dubos, 1971, p339). Un environnement visuel intéressant (par les vues, les ouvertures) peut être perçu comme un espace ayant un fort potentiel créatif.

La majorité des articles de la littérature parlent de cette stimulation comme propice :

- Un niveau de stimulation différent pour chaque type de tâches (Toplyn, 1999, cité par Harvey, 2013)
- Une plus grande complexité spatiale peut également être propice durant les premières phases (McCoy & Evans, 2002 ; Unsworth & Parker, 2002, cité par Harvey, 2013)
- Un espace cohérent est propice pour le focus (Albright, 2011, cité par Harvey, 2013)
- Un accès à une variété d'expériences et de stimulations est optimale (Dubos, 1971, cité par Harvey, 2013).

#### . Aspect psychologique

L'aspect psychologique impacte l'individu et son enclin à la créativité. Par exemple les facteurs de stress sont à éliminer pour pouvoir catalyser les capacités créatives d'un individu (Runco, 2007, cité par Harvey, 2013). On retrouve également dans la littérature les caractéristiques suivantes comme propices à la créativité :

- Une émotion positive (modérée) est optimale (Toplyn, 1999, cité par Harvey, 2013)
- L'humour ou la musique (sans paroles) facilitent l'émotion positive (Hill, 2006, cité par Harvey, 2013)
- L'émotion positive est préférable pour les phases divergentes et négative pour les phases convergentes (Friedman et al, 2003, cité par Harvey, 2013).
- Un environnement avec différents stimuli, et changeant régulièrement (Epstein, 1996, cité par Harvey, 2013).

## . Aspect social

L'aspect social peut aussi être amélioré par la conception architecturale. Les interactions sociales peuvent être un grand atout dans des moments où l'on doit avoir une venue importante d'idées (Harvey, 2013). Mais cela peut devenir difficile dans un moment où l'on cherche à être concentré. Selon le type d'individu, et quelle que soit l'étape créative dans laquelle il se trouve, la personne se sentira plus à l'aise pour travailler avec plus ou moins d'interactions sociales. Il est donc important de trouver les deux types d'espaces.

- Equipements pour faciliter les communications avec les autres et des lieux d'isolement (McCoy & Evans, 2002 ; Hemlin, Allwood, & Martin, 2008, cité par Harvey, 2013)
- Lieux informels pour des rencontres imprévues (Simonton, 2003, cité par Harvey, 2013)
- Différents types de structure selon l'étape créative dans laquelle on se trouve (McCoy & Evans, 2002 ; Hemlin, Allwood, & Martin, 2008, cité par Harvey, 2013)
- Distraction légère, lieux propices pour rêvasser. (Runco, 2007 ; McCoy & Evans, 2002, cité par Harvey, 2013)

Chaque point développé ici est le résultat d'une étude en vue d'une retranscription pratique dans l'espace. Le but dans la conception d'un espace créatif sera de donner au lieu une ambiance propice à la créativité. L'environnement physique qui pourra devenir catalyseur de la créativité sera un espace qui mettra l'individu dans une ambiance qui stimulera sa créativité. Dans la littérature, le travail sur l'ambiance reste très théorique et on pourrait se demander ce que doit concrètement mettre en place l'architecte pour créer l'ambiance désirée. Par exemple comment avoir accès à une variété d'expériences et de stimulations pour catalyser notre créativité.

### 3 Etat de l'existant en termes d'espace pour la création

Après avoir vu les caractéristiques à prendre en compte pour catalyser la créativité d'un individu, il est intéressant de s'intéresser aux structures existantes. On peut différencier deux types d'espaces créatifs. D'une part les espaces que l'on nommera « espaces contrôlés » qui sont conçus dans le but de catalyser la créativité des individus qui en sont utilisateurs. D'autre part les espaces qui ont été investis par des créatifs de manière spontanée que nous nommerons « espaces spontanés ». Enfin nous nous intéresserons aux caractéristiques propres à ces espaces « spontanés » pour tenter de comprendre l'attrait de certains créatifs pour ces espaces.

Le fait de comprendre cet attrait pour les espaces spontanés pourra nous éclairer sur ce que l'on peut y trouver d'intéressant en terme de créativité pour la conception d'« espace contrôlés ».

#### Espaces contrôlés

Comme évoqué en introduction, le développement de l'économie créative entraîne la création de lieux où l'on peut se rencontrer, partager, collaborer, innover, se lancer dans de nouveaux projets. Apparaissent dans les villes des écosystèmes, des hubs créatifs. Ils sont définis par Creative Wallonia comme étant : « des plateformes d'organisation centrées sur la transformation de l'économie traditionnelle en économie créative à travers la mise en capacité des acteurs en favorisant l'innovation ouverte, l'hybridation transdisciplinaire et l'intelligence collaborative » (Creative Wallonia, 2015). Le hub créatif est donc un lieu où les acteurs aux compétences différentes vont pouvoir interagir, collaborer pour innover.

Les espaces de coworking existent, dans cet écosystème, pour favoriser la création de réseau et augmenter la diversité des acteurs. Creative Wallonia définit les espaces de coworking comme suit : « Dans un espace de coworking, l'agencement des pièces et du mobilier ainsi que le modèle d'animation spécifique mis en place sont étudiés en vue de favoriser la rencontre, la collaboration, la discussion et le travail, pour la mise en œuvre des projets. Il y règne une ambiance décontractée et informelle qui libère la créativité et favorise le développement des projets » (Creative Wallonia, 2015).

Dans cet écosystème créatif l'accès à la technologie est aussi primordial pour créer. Les makers prônent un apprentissage par la pratique, et vont évoluer dans des processus d'innovation par le prototypage à l'aide d'outils. Le Fab lab (littéralement, lieu de fabrication) est le lieu du « faire » ou les makers peuvent « passer par un cycle itératif d'imagination, conception, prototypage, réflexion pour donner vie à leurs idées ». Comme l'explique la Fabfoundation (Fabfoundation, 2016).

C'est le sujet des recherches de Neil Gershenfeld, professeur au MIT et initiateur des Fab Lab qui se pose la question de « comment une communauté peut être rendue plus créative et productive si elle a - au niveau local - accès à une technologie » (Fabfoundation, 2016).

Nous parlons ici d'espaces contrôlés car ces lieux doivent suivre des règles pour être labélisés coworking selon Creative Wallonia par exemple ou pour obtenir le statut de Fab lab tel qu'il a été pensé à son origine (Fabfoundation, 2012).



Ces espaces ont pour vocation de catalyser la créativité des personnes qui évoluent dans cette sphère créative. Les hubs, Fab lab ou coworking sont des structures qui sont vouées à travailler dans un écosystème basé sur la mixité des activités et des utilisateurs.

La créativité étant au cœur de ces structures, il paraît primordial, dans le sens où l'environnement physique impacte le potentiel créatif des individus, de porter un soin particulier à la conception de ces espaces et à leurs aménagements.

Il existe actuellement peu de clés pour concevoir et aménager des espaces dans le but de catalyser la créativité des utilisateurs. Certaines références comme Make Space cité plus haut, offrent cependant des pistes d'actions, mais moins au niveau de la conception de l'espace qu'à son aménagement.

### Espaces spontanés

Les villes dans lesquelles nous vivons sont marquées par les changements d'usages que l'on a pu avoir par le passé. La délocalisation d'activités due à un déclin d'activité ou à la concurrence entre propriétaires du foncier ont fait apparaître des espaces creux dans l'espace bâti. La reconversion de ces espaces délaissés ou friches est aujourd'hui une opportunité pour y développer de nouvelles activités.

Le dictionnaire de l'urbanisme et de l'aménagement (Merlin & Choay, 1988, p.44) définit une friche industrielle ou urbaine comme suit :

« Terrains laissés à l'abandon en milieu urbain. On distingue :

- Les friches de la périphérie urbaine : terrains non encore construits, mais qui ne sont plus cultivés en attendant une utilisation de type urbain.
- Les friches urbaines dans le tissu urbain bâti : parcelles antérieurement bâties, mais dont les bâtiments ont été démolis. Les terrains sont provisoirement inutilisés, soit pour des raisons spéculatives, soit dans l'attente d'un regroupement de plusieurs parcelles pour une nouvelle construction, soit pendant la phase de montage administratif et financier du projet de construction. »

Dans ce travail, nous élargissons la définition du terme friche en suivant la définition de François Plet dans le dictionnaire de la géographie et de l'espace des sociétés. D'après cet auteur, une friche est « un espace laissé sans soin, inexploité, ou en déshérence » (2004, p.381), ce qui inclut les espaces bâtis inutilisés.

Malgré l'image que l'on peut en avoir, ces lieux délaissés ont par le passé été le point de départ du mouvement artistique et culturel, le hip-hop. En effet c'est dans ces terrains vagues, ces dents creuses que ce sont réunis nombre de jeunes artistes pour y partager leurs performances créatives (Fontaine, 2014).

Le mouvement artistique hip-hop est né dans le Bronx dans les années 1990. Le Bronx, quartier alors délaissé de New York, se voit réanimé par une foule de jeunes artistes autodidactes, qui dans un espace vide, créent un mouvement artistique sans précédent. Cette culture prend vie dans des lieux délaissés, que l'on peut considérer sans vie. Et c'est pourtant bien ici que

graffeurs, MC (initiales de Master of Ceremony, ou plus simplement un chanteur), DJ et danseurs se réunissent et créent une nouvelle culture (Fontaine, 2014 ; Bazin, 2001).

De nos jours le mouvement hip-hop n'existe pas comme à l'époque. Contrairement à aujourd'hui, le geste d'un peintre graffeur à l'époque était principalement lié à un besoin de revendication. Maintenant, et de manière différente, « l'artiste investit des éléments de l'anti patrimoine pour y intégrer de nouvelles fonctions » (Grésillon, 2002).

Il en est ressorti des courants artistiques et graphiques contemporains comme le graffiti, la réclame, le pochoir, la mosaïque, le sticker, l'affichage ... Des courants de danses contemporaines comme le breakdance. Et bien sûr un phénomène musical avec le rap, le djing, ou encore le scratch.

« Le délaissé urbain constitue, du point de vue artistique, un interstice propice à l'invention de formes d'expressions adaptées au contexte, quelle que soit la taille de l'espace disponible » (Boichot, 2014, p.198).

Aujourd'hui encore s'ouvrent des lieux de création spontanés notamment en Europe : le Tacheless (Fig. 4) de Berlin qui a été occupé par des artistes, la tour Paris 13 (Fig. 5) dédiée à la création artistique jusqu'à sa démolition ou en ce moment le siège de la firme Solvay à Bruxelles (Fig. 6) qui est investi par Denis Meyers, graffeur bruxellois devenu incontournable.



*Figure 4 - Le Tacheless, Berlin, Janvier 2016*



*Figure 5 - Un appartement investi de la tour paris 13. Photo par Ouahid Berrehouma*



*Figure 6 - Bâtiment Solvay investi par Denis Meyers, Mai 2016. Photo par le collectif shootmeagain.*

Françoise Lucchini, maître de conférence à l'université de Rouen, qualifie ces friches de culturelles. C'est selon elle « la faible pression immobilière et politique » sur le délaissé qui conduit « les collectifs de la société civile et du monde artistique, à investir ces espaces en creux de la ville pour y développer leur projet » (2012, p.13).

Selon elle, l'espace industriel devient friche industrielle lorsque l'espace est à l'abandon. Ensuite, lors de sa réaffectation par ces « collectifs », la friche devient culturelle.

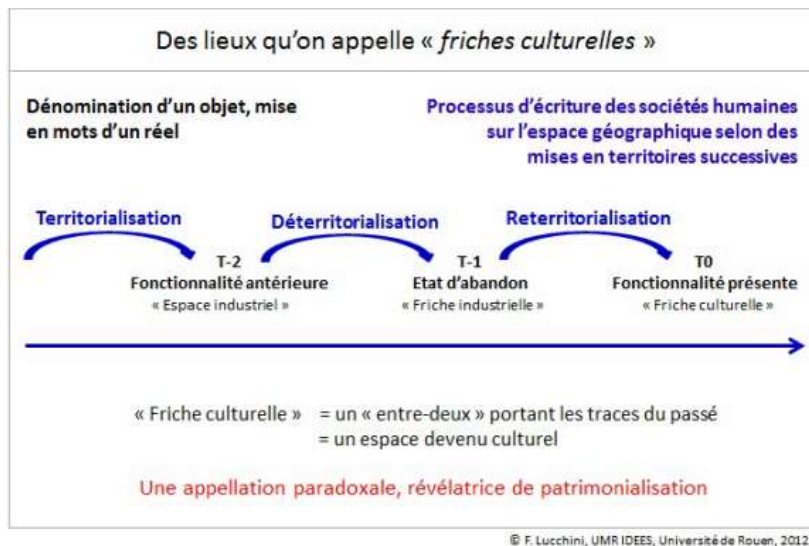


Figure 7 - Des lieux qu'on appelle "friches culturelles" (F.Lucchini, 2012)

### Caractéristiques d'une friche.

Si ces lieux délaissés sont propices à la création depuis plusieurs années, on peut se demander ce qu'ils peuvent apporter dans le processus créatif d'un artiste. Ce qui nous amène à examiner les caractéristiques particulières d'une friche. A ce sujet le délaissé urbain a déjà fait l'objet d'études qui permettent de définir la friche en plusieurs points clés.

La littérature montre que ces espaces sont des lieux particuliers où la création est favorisée :

« les artistes jouent un rôle particulier et profitent de l'espace libre propice à l'inventivité, ces espaces de sérendipité, pour développer des usages artistiques des friches » (Boichot, 2014, p.195).

Pour Lefevre Mercier, l'ambiance de tels lieux est un atout pour l'expérience artistique : « les artistes développent des expériences singulières dans ces espaces particuliers où, disent-ils, la portée symbolique du travail de création est différente et où le génie du lieu est porteur de valeur (2012, p.39).

La littérature concernant les espaces délaissés confirme que certaines de leurs caractéristiques ont un potentiel pour catalyser la classe créative. Parmi ces caractéristiques nous pouvons retenir :

. Un lieu d'interaction sociale, de rencontre sans contrôles

Pour Kamvasinou, « La facilité d'accès de ces espaces » permet à une grande diversité de personnes de se rencontrer : « Les marginaux, les collectifs d'artistes ou des jeunes qui cherchent juste un endroit où ils ressentent moins le contrôle des autres personnes. » (2011, p.164) Un deuxième aspect que relève Kamvasinou est le fait que ces espaces permettent « beaucoup d'activités qui ne sont pas forcément permises ou tolérées dans un espace public officiel, comme le skateboard, le graffiti ... » (2011, p.161). Car il n'y a pas de contrôle, de règles.

#### . Exploration, expérimentation. / Absence de règles

Cette absence de règle nourrit l'envie d'exploration, d'expérimentation dans ces endroits « Car ce qui change d'un parc public c'est que l'on peut aller où l'on veut et on n'est pas interdit de marcher sur la pelouse. Des actions d'exploration, d'expérimentation ne sont possibles que parce qu'elles ne sont régies sous aucune règles strictes, aucune fonction ne lui est assignée, c'est ce type de liberté qui rehausse la créativité. » (Kamvasinou, 2011, p.160).

#### . Stimulants

Perkins explique que ces espaces qui paraissent « menaçants » dans le tissu urbain en évolution sont les endroits où « le chaos dépasse l'ordre, où la créativité surpasse le profit. », qu'ils deviennent intéressants parce qu'ils ne font pas partie des lieux actuels « aseptisés et programmés à l'excès ». Ils opposent la diversité et le désordre à la certitude, l'homogénéité et l'ordre (2008, p.154). Cette diversité et ces variations « semblent promouvoir le processus créatif contrairement à l'uniformité » (Törnqvist, 2004, p.233). Beaucoup d'exemples dans la littérature donnent l'impression que les milieux créatifs sont souvent des lieux chaotiques.

Les différents points développés ci-dessus amènent donc à se demander si la friche a ou non des caractéristiques intéressantes pour catalyser la créativité.

## 4 Questions de recherche

En examinant la littérature sur la créativité, nous nous rendons compte que nombre d'articles portent sur l'importance des caractéristiques de l'individu, du groupe ou de l'organisation.

Les pistes pour l'aménagement des espaces sont finalement peu présentes car le lien entre créativité et qualités de l'espace a peu été étudié. C'est pour cette raison que ce travail portera sur l'environnement physique, les éléments bâtis, à savoir l'environnement purement physique entourant l'individu. Ce travail s'attardera donc aux ouvertures, vues, et autres éléments caractérisant un espace architectural qui vont affecter les listes des caractéristiques propices à la créativité, résumées dans l'état de l'art :

	Principale caractéristique affectée (Harvey, 2013) :
- Végétation (forte ou faible présence)	Aspect psychologique
- Visuel (Sollicitations modérées, hautes)	Stimulation et attention
- Formes (naturelles, simplifiées, organiques ...)	Stimulation et attention
- Complexité (modérée, haute)	Stimulation et attention
- Matériaux (type, naturel, grande/petite palette ...)	Stimulation et attention
- Textures (type, différences, naturelles ...)	Stimulation et attention
- Vues (environnement naturel, bâti, urbain ...)	Stimulation et attention
- Lumière (importante, grandes ouvertures, naturelle ...)	Aspect psychologique
- Ouverture (de l'espace intérieur, dynamisme possible, espaces confinés ...)	Contrôle et liberté
- Cohérence des espaces (forme, texture, transition ...)	Contrôle et liberté
- Stimulation (visuelle, touché ...)	Stimulation et attention
- Espace (organisation de l'espace, répétition du langage, rythme, flexible, modulable ...)	Contrôle et liberté

La littérature montre qu'il y a des caractéristiques à mettre en œuvre dans un espace de création pour qu'il soit propice à la créativité. Ainsi l'ambiance de cet espace a des caractéristiques propres qui sont susceptibles de catalyser la créativité. Grâce à ces caractéristiques, nous pouvons créer une grille de diagnostic pour pouvoir analyser l'ambiance d'un espace spontané et vérifier si oui ou non celle-ci est propice à la créativité.

Il est important de noter que plusieurs phases bien distinctes composent la créativité pour comprendre les éléments parfois contradictoires qui peuvent catalyser la créativité. Un individu peut par exemple avoir un besoin de stimulation ou au contraire d'être très concentré. Ce travail ne s'attachera pas à lier les phases de la créativité à un type d'environnement en particulier. En effet cela demanderait d'analyser chaque phase plus en détail pour pouvoir conclure sur les besoins d'un individu.

Après revue de la littérature nous nous rendons compte qu'il y a un possible potentiel, pour un espace pensé créatif, de s'inspirer des friches urbaines. Cependant les études existantes à ce sujet traitent de l'attrait des personnes pour ces lieux mais peu de la pertinence de l'ambiance ou l'espace intérieur.

Pour choisir notre axe d'étude nous nous en référons donc à deux conseils donnés par les auteurs de *Make Space*, référence qui concerne la création de lieux créatifs (Scott Doorley & Scott Witthoft, 2012). Ceci dans le but d'apporter un nouvel axe de vision transversal sur la problématique de la conception d'un espace dit créatif.

- 1. L'ambiance est le contenu (Scott Doorley & Scott Witthoft, 2012, p.22).  
« Nous sommes prêts à payer une prime dans les restaurants non pour la nourriture, mais aussi pour l'expérience d'être dans l'environnement particulier - en particulier pour la façon dont les odeurs, la musique, l'éclairage, les sièges, les rencontres impactent notre ressenti. Profitez de cette idée et de traduire ces expériences immersives au lieu de travail. » La friche montre par ses caractéristiques qu'elle peut être pertinente à analyser. Une manière d'étudier cette pertinence est d'analyser l'ambiance que le lieu dégage, l'expérience qu'il procure. Et s'il correspond aux attentes d'un espace dit créatif alors il sera intéressant d'étudier comment traduire cette ambiance ressentie de l'espace spontané vers l'espace contrôlé.
- 2. Chercher l'inspiration dans des lieux à première vue non adaptés (Scott Doorley & Scott Witthoft, 2012, p.64). Ce deuxième conseil permet de ne pas s'arrêter qu'à des lieux qui paraissent à première vue intéressants mais d'élargir le panel d'exploration à des lieux comme les friches.

Nous nous attacherons donc à étudier l'ambiance ressentie dans un espace de création spontané que peut être la friche urbaine. Dans un second temps nous chercherons à faire ressortir les éléments qui créent cette ambiance.

En effet, en listant les différents paramètres de l'environnement propices à la créativité, on s'aperçoit que l'étude porte sur l'ambiance du lieu. Et que cette ambiance est « un ensemble de fait de choses concrètes qui ont leur substance matérielle, leur forme, leur texture et leur couleur, tout cet ensemble de chose définie un caractère d'ambiance » (Norberg-Schulz, 1981, p.6).

Notre méthodologie sera donc basée sur l'étude de l'ambiance d'une friche pour répondre aux questions de recherche suivantes :

- 1- En se basant sur les caractéristiques d'une ambiance propice à la créativité, dégagées dans l'état de l'art, nous nous questionnerons sur comment concevoir un espace créatif, quels sont ses besoins. Nous étudierons si la friche n'aurait – elle pas des caractéristiques intéressantes pour catalyser la créativité ?
- 2- La littérature rassemble beaucoup d'informations sur ce qu'est un environnement physique propice à la créativité. Malgré cela, ces informations restent très théoriques et peu d'exemples concrets apparaissent pour aider le concepteur à créer cette ambiance. Nous nous pencherons donc sur ce que doit concrètement mettre en place l'architecte pour « faire » l'ambiance désirée.





*Figure 8 - Détail de paroi dans le fort de la chartreuse (salle 7 du parcours commenté)*

## METHODOLOGIE



# 1. Entretiens exploratoires

Après avoir passé en revue la littérature, la connaissance que nous avons pour ce travail reste purement théorique. Et ce, en ce qui concerne les espaces contrôlés tout comme les espaces spontanés. Le but ici est d'approfondir nos connaissances sur ces deux thèmes. Le fait d'utiliser des entretiens exploratoires permet de prendre en compte des caractéristiques qui n'auraient peut-être pas été mises en lumière sur examen de la littérature.

Les résultats de ces entretiens exploratoires seront explicités dans cette partie méthodologique. En effet les résultats recueillis nourrissent la méthodologie et permettent d'affiner les critères utilisés dans la suite du travail.

Le fond de ce travail porte sur l'ambiance ressentie dans un espace particulier. Ce ressenti, nous l'avons vu plus haut, est vécu par un individu dans le lieu. Ainsi il paraît intéressant d'effectuer cette exploration auprès de personnes vivant ces lieux. En ce sens, les experts E1 (vivant au quotidien un espace « contrôlé ») et E3 (vivant un espace spontané) ont été invités à participer à ces entretiens.

- L'expert E1 est manager d'un espace de coworking et formateur créativité au sein d'un espace de coworking liégeois. L'entretien s'est réalisé à Liège.
- L'expert E3 est un artiste carolorégien ayant un fort passé dans les espaces de friches de la ville de Charleroi. Aujourd'hui, même si son activité artistique repose sur des commandes privées et publiques, il continue d'investir les friches. L'entretien s'est réalisé à Charleroi, l'artiste relatant son expérience directement dans les lieux qu'il avait investis.

Le fait de rencontrer des experts de ces domaines et de recueillir leur avis sur la question permet d'axer au mieux la méthodologie de ce travail. C'est pourquoi deux « interviewés experts » ont participé à cette phase exploratoire :

- L'expert E2 est conceptrice d'espace créatif. L'entretien s'est déroulé à distance en vidéo conférence.
- L'expert E4 est historien de l'art, ayant effectué des recherches sur le développement du graffiti à Bruxelles d'une part, et auteur de livres questionnant la place de l'art dans la ville d'autre part. L'entretien s'est déroulé à Bruxelles.

Les entretiens exploratoires se sont déroulés de manière non dirigée avec pour question : « qu'est ce qui est, selon vous, important dans un espace dit créatif ? », dans le cas des experts E1 et E2 et « d'après vous, pourquoi les friches ont elles été investies par les artistes ? » pour les experts E3 et E4.

Contrairement à l'entretien dirigé ou semi-dirigé, l'entretien non dirigé n'est guidé par aucune grille d'entretien. Il n'y a en réalité qu'une seule question, ou « consigne », posée par l'enquêteur. Ce dernier peut intervenir pour relancer l'interviewé et le pousser à « approfondir sa réponse » (Duchesne, 2000). Cette méthode vise à laisser l'interviewé explorer lui-même la question et c'est ce qui paraît pertinent dans ce travail exploratoire. En effet, le but de cet entretien est bel et bien d'en découvrir plus sur le sujet, il « importe donc de laisser à la personne interrogée le temps de réfléchir » et donc de l'« accompagner » plutôt que de le « guider » (Duchesne, 2000).

En résumé :

Type de lieu / Type d'interviewé	Interviewé vivant le lieu	Interviewé expert	Question posée
Contrôlé	E1 Manager / Formateur Créativité	E2 Conceptrice	« Qu'est ce qui est important pour vous dans un espace dit créatif ? »
Spontané	E3 Artiste	E4 Historien / Ecrivain	« D'après vous, pourquoi les friches ont été investi par les artistes ? »



Tableau 1 - Résumé des experts interviewés

Ici le but est de faire ressortir les thèmes principaux à prendre en compte dans la suite du travail. En effet, les experts E1 et E2 apporteront de la matière en ce qui concerne les caractéristiques qui selon eux sont propices à la créativité. Ces caractéristiques pourront être ajoutées à celles déterminées par l'état de l'art. Les experts E3 et E4, eux, nous aideront à déterminer de manière plus poussée, en quoi la friche peut avoir un potentiel pour certains créatifs.

Pour chaque interviewé les entretiens ont été retranscrits par verbatim détaillés afin de dégager les thèmes dominants dans le discours.

Pour chaque expert, les termes similaires ont ensuite été regroupés par thème. Par exemple dans l'entretien exploratoire auprès de l'expert 1 : Les expressions suivantes ont toutes été regroupées sous le terme Modulabilité : « moduler l'espace comme on veut », « ultra modulabilité », « le plus modulable possible », « très mobile » ...

Ainsi pour chacun de ces entretiens nous retrouvons les mots clés qui sont retranscrits dans les nuages de mots en fonction de leur redondance lors de l'enregistrement. Chaque itération des termes est comptabilisée de manière indépendante pour chaque expert. Ainsi, la différence de taille du mot « stimulation » dans le nuage de mots de l'expert 2, et dans celui de l'expert 1 n'est pas exploitable. Ceci car les tailles des mots clés sont calculées proportionnellement par rapport à la redondance des termes dans un discours en particulier.

	
Expert 1	Expert 2

Nous prendrons en compte seulement les termes liés directement à l'environnement physique auquel nous nous intéressons dans ce travail. Par exemple le terme « tolérance » dans le discours de l'expert 1 rapporte à la tolérance entre individus et ne concerne donc pas l'environnement physique.

Apports à l'état de l'art concernant les espaces de contrôlés :

Expert E1 (Manager / Formateur créativité)  
L'expert E1 fait une description très détaillée des différents aspects qui selon lui sont importants dans un espace pour propulser la créativité. Nous expliquerons à travers des extraits du verbatim les idées principales dégagées lors de l'entretien. Le nuage de mots présente un résumé visuel du discours.



Figure 9 - Nuage de mots représentatif du discours de E1.

Explication des termes par extraits de verbatim :

La MODULABILITE de l'espace et du mobilier est ce qui ressort en premier lieu du discours de l'expert 1. En effet il nous explique que l'espace, pour ne pas freiner la créativité d'un individu, doit être adaptable à son besoin. Pour lui il faut « quelque chose d'archi modulable, de très dynamique, de très flexible de très agile et c'est ça je pense qui est clé ». « Tu vois par exemple tout ce mobilier-là, (tables classique type banc d'école) il faut absolument deux personnes pour le bouger c'est fixe c'est figé. Ça ne permet pas de pouvoir redésigner, revoir le concept de ton mobilier et de ton espace comme tu veux. »

Un autre point important dans son discours est la nécessité d'une grande DIVERSITE de personnes, de projets et d'entreprises. Et de maximiser les INTERACTIONS dans cet écosystème.

« Pour arriver à créer un espace créatif ce qui est important selon moi, c'est d'avoir un espace qui va permettre de brasser énormément de personnes, de projets, d'entreprises différentes. Et c'est un espace qui doit favoriser les contacts et les discussions impromptues entre les gens. »

C'est aussi un espace qui « donne envie » de faire, de tester, qui STIMULE. Et où on retrouve cette sensation de LIBERTE : « Donc un lieu qui soit très mobile, très facile à réaménager, qui stimule les rencontres et un lieu qui te donne l'envie d'expérimenter, de tester des choses. De nouveau si tu es dans un espace avec du mobilier super bling bling ou des choses qui sont vraiment, pico bello, ça ne va pas mettre les participants dans un état d'esprit qui vont se dire ok je me lâche, en avant je bricole, je coupe ce carton, j'essaie de prototyper mon idée, j'essaie de lui donner vie, de lui donner forme. » « une certaine forme de liberté, une certaine forme d'environnement qui va inciter les gens à se dire j'essaie, je me lâche, tiens j'essaie avec celui-là parce que je le croise on vient de parler et tient ça peut fonctionner. »

Les VUES et les LUMIERES sont des éléments qui ressortent également du discours : « Or de nouveau je pense que c'est très important d'avoir un lieu qui soit très ouvert vers l'extérieur qui permette de se sentir quasi dehors en étant à l'intérieur. Là tu as une forme de cloisonnement entre les bureaux et l'espace dans lequel ne peut se stimuler toute cette créativité. »

Enfin un dernier point est l'importance d'avoir au sein d'un même lieu, des espaces à la fois OUVERTS et des espaces où nous pouvons retrouver une certaine INTIMITE.

« Un espace de créativité, oui ça a besoin d'openspace, mais en même temps ça a besoin de bulles dans lesquelles tu peux aller travailler à certains moments à l'aise et ça ici clairement ça manque. Ça manque de mini bulles pour pouvoir discuter à deux, très facilement comme maintenant tu vois, ici on n'est pas nombreux mais si tu as plus de monde ça devient plus compliqué. »

Expert E2 (Conceptrice)

Du fait de son bagage scientifique, l'expert 2 apporte des informations complémentaires à l'état de l'art. Il apporte des clés de compréhension sur ce qui peut catalyser la créativité d'un point de vue cognitif.

Explications des termes par extraits du verbatim :



Figure 10 - Nuage de mots représentatif du discours de E2.

L'élément qui ressort le plus du commentaire de cet expert est le fort besoin de STIMULATION pour catalyser sa créativité : « Pour le cerveau ça ne sera pas linéaire, ça ne sera pas sur une routine. On a besoin de curiosité pour passer en préfrontal. Si vous avez à chaque fois des idées nouvelles, qui attirent le regard « tiens c'est quoi ? » qui suscite la curiosité. J'enclenche mon préfrontal à chaque fois. Plus je stimule mon cerveau par du visuel, des citations, de la couleur, des matériaux différents. »

Un deuxième point essentiel selon l'expert est le sentiment de BIEN-ETRE ou de DETENTE pour améliorer ses dispositions créatives : « Dans ces espaces là on est complètement détendu, il n'y a pas de stress parce qu'on est là en pause en mode détente. Notre cerveau est moins en mode automatique mais plus à même à passer en préfrontal (zone du cerveau) on va pouvoir faire des liens entre les choses de la vie personnelle et les choses de la vie professionnelle. On est aussi plus à même de rire, l'humour amène de la créativité ; Les émotions positives produisent de la dopamine qui est un neuro transmetteur qui va accélérer les connexions neuronales et peut être catalyseur de créativité. »

Comme pour le premier expert la notion de VUE ressort ici aussi, elle est cependant plus liée à l'idée de possibilité de DECOUVERTE qu'elles peuvent apporter : « Ça va être par exemple la couleur de l'environnement, les matériaux, la lumière (naturelle meilleure pour la créativité), les vues sur la nature, la vue sur quelque chose de profond du coup le regard porte loin et il n'est pas coupé, du coup cela pousse la réflexion. »

Enfin l'expert insiste sur un aspect déjà relevé dans l'état de l'art : l'importance d'avoir une approche sur L'ENVIRONNEMENT GLOBAL plutôt que de considérer ce lieu comme une succession d'espaces indépendants. « C'est pour ça que c'est bien de faire des salles dédiées mais le mieux c'est de travailler sur l'environnement global. Le couloir, les escaliers, tout peut être propice à la créativité. N'importe quel espace. »

## Conclusions :

Comme explicité plus haut nous prenons en compte ici les éléments concernant l'environnement physique :

Pour concevoir un espace qui pourra catalyser la créativité, les facteurs suivants pourront être analysés plus finement lors de ce travail :

- Le caractère STIMULANT de l'espace (par les vues, les matériaux, les couleurs), « donner envie »
- Etre dans un état de BIEN ETRE,
- Avoir une SENSATION DE LIBERTE d'action
- Prendre en compte les VUES vers l'extérieur et la LUMIERE
- Importance de la présence d'espaces ouverts et d'espaces fermés
- Le travail sur l'environnement global est plus pertinent que la conception indépendante des espaces.

## Apports à l'état de l'art concernant les friches :

### Expert 3 - Artiste

L'expert 3 détaille en deux idées principales, ce qu'il pense qui est intéressant d'un point de vue créatif dans une friche. (Ici, le discours étant clair et concis, l'utilisation de nuages de mots n'a pas été utile, les deux idées directrices du discours sont directement exprimées ci-dessous.).

De son point de vue, ces espaces sont des OPPORTUNITES dans la ville, des lieux que l'on peut s'APPROPRIER sans se poser la question de la possibilité comme le montre l'extrait du verbatim suivant :

« Ici l'endroit tu vois quoi tu as les rails, il y a ... allez il y a peut-être 10 ans ils ont coupé l'électricité par ce que nous on avait une boîte de dérivation là-bas et quand on venait on pouvait mettre notre radio, on avait démonté la boîte pour pouvoir aller sur les fils tu avais ce que tu voulais quoi. Comme à la maison enfin bon on vient ici depuis qu'on est gamins. »

Le deuxième élément clé, pour lui est la tranquillité que nous pouvons retrouver dans ces espaces, le fait d'être A L'AISE pour peindre :

« Tu viens parce qu'il n'y a personne, même les flics ne viennent pas. C'est plus l'occasion qui fait le larron. Tu as l'opportunité de venir dans un endroit qui est propice à la pratique comme tu as des murs en béton lisse de 4 m de haut, vas-y trouver des endroits comme ça en Belgique ou tu peux peindre à l'aise tu vois c'est pour ça que tu as aussi tous les gens qui sont dans la bomba (bombe aérosol) en Belgique ils connaissent ce spot. »

Pour cet expert, les deux caractéristiques intéressantes dans une friche sont donc le fait d'être à l'aise, de se sentir bien et de pouvoir s'approprier les lieux aisément.

#### Expert 4 – Historien et écrivain

Pour l'historien de l'art, la friche a l'avantage d'être un lieu de TRANQUILLITE, où nous sommes LIBRE D'AGIR.

« Quand tu es dans une friche on te fout la paix, tu as l'espace pour faire ce que tu veux, il y a moins de risque d'avoir des amendes, Effectivement c'est dans les non lieux que le graffiti s'est développé. On peut y aller parce que c'est un lieu creux, la police ne va pas me faire chier. »

Place Securite  
Calme  
**Isole**  
Mort

Figure 11 - Nuage de mots représentatif du discours de E4.

« Pour moi pour que ça retienne mon attention c'est un graffiti qui avait dû se faire dans la durée, donc au calme, donc ce n'est pas forcément les mêmes endroits où il y avait, la performance, les concerts les trucs comme ça. C'était plutôt des endroits où le graffeur savait qu'il pouvait aller le dimanche toute la journée et qu'il ne croiserait personne pendant qu'il faisait son graff quoi. Donc ce n'est pas des lieux d'une espèce de vie alternative c'est plutôt une espèce de lieu calme dans lequel ils savent qu'ils vont pouvoir faire ce qu'ils veulent. »

Ensuite il décrit en deux points ce qui, selon lui, définit le pourquoi la friche correspond à certains artistes. Premièrement il explique que les lieux qui ont intéressé les artistes du mouvement graffiti hip-hop sont des LIEUX SANS VIE :

« Ce n'est pas vraiment un lieu de vie c'est plutôt un lieu de mort avec du graffiti à l'intérieur. La théorie et ça c'est l'anthropologie qui m'a aidé, c'est que c'est un rite de passage. L'idée c'est que quand tu es ado tu n'es plus un enfant tu n'es pas encore un adulte et donc c'est une mort symbolique et le graffiti représente ça souvent et donc le fait que ces lieux sont des lieux de non vie est peut-être lié à ça. Les ados ont besoin de sortir dans des lieux qui symbolisent ces couloirs de mal être où ils vont faire des graffiti. Les graffeurs, ces gens qui sont plutôt dans l'idée de s'isoler, peindre l'image qui soit une catharsis de soi et donc ils vont aller dans des lieux de morts. C'est une théorie. »

Deuxièmement, que ce lieu est en fait LIEU DE RUINE :

« Le deuxième truc c'est la ruine, l'idée c'est je vais faire exploser le monde de mes parents et à partir de ça je vais récupérer des trucs et je vais créer. Par exemple, le djaying c'est ça, ce qui est incroyable avec le hip-hop c'est qu'ils n'ont rien créé ils ont spolié ils ont créé un univers tout à fait nouveau juste à base de fragment d'univers ancien. »

#### Conclusions :

Pour ces deux experts ressortent les thèmes suivants pour un espace de friche :

- Lieu où l'on est TRANQUILLE, A L'AISE
- Lieu où l'on a une certaine LIBERTE D'ACTION
- et de S'APPROPRIER le bâtiment

## Récapitulatif et conclusions par rapport aux entretiens exploratoires

Après diagnostic sur ce qui caractérise l'espace, aux vues des entretiens exploratoires, ressortent les éléments suivants :

- L'espace doit être STIMULANT (par les vues, les matériaux, les couleurs), « donner envie »
- L'individu doit être dans un état de BIEN ETRE,
- Avoir une SENSATION DE LIBERTE d'action
- Prendre en compte les VUES vers l'extérieur et la LUMIERE
- Importance de la présence d'espaces ouverts et d'espaces fermés
- Le travail sur l'environnement global est plus pertinent que la conception indépendante des espaces
- Lieu où l'on est TRANQUILLE
- Lieu où l'on a une certaine LIBERTE D'ACTION
- et de S'APPROPRIER le bâtiment

Pour la suite de la méthode, nous utiliserons donc les critères ressortis de l'état de l'art d'une part et des entretiens exploratoires d'autre part. Les critères pris en compte pour catalyser la créativité d'un individu sont les suivants :

- Végétation (forte ou faible présence)
- Visuel (solicitations modérées, hautes)
- Formes (naturelles, simplifiées, organiques ...)
- Complexité (modérée, haute)
- Matériaux (type, naturel, grande/petite palette ...)
- Textures (type, différences, naturelles ...)
- Vues (environnement naturel, bâti, urbain ...)
- Lumière (importante, grandes ouvertures, naturelle ...)
- Opportunité à la découverte (présence ou non, quel type)
- Sensation de liberté (forte, faible, quel facteur ...)
- Ouverture (de l'espace intérieur, dynamisme possible, espaces confinés ...)
- Cohérence des espaces (forme, texture, transition ...)
- Stimulation (visuelle, touché ...)
- Espace (organisation de l'espace, répétition du langage, rythme, flexible, modulable ...)
- Sensation de bien être



Le but de ce travail est de définir l'ambiance particulière d'un lieu, la friche, et d'évaluer ses potentialités pour la mise en œuvre d'espaces contrôlés dédiés à la créativité. La première étape à mettre en place est donc de définir l'ambiance d'une friche. Après avoir relevé quelles sont les caractéristiques propres à cette ambiance, nous verrons si elles sont propices à la créativité, et quels peuvent être les éléments intéressants.

Nous l'avons vu précédemment, l'ambiance se définit par : la caractéristique du lieu et la perception de l'individu. Dans ce sens Augoyard explique : « un édifice, une place publique, un bâtiment d'exposition, un jardin sont en mesure de « parler » au sentiment, d'émouvoir l'habitant ou le marcheur, de créer de la poésie au cœur du quotidien le plus simple » (2008, p.31). La méthode expérimentale devra donc intégrer l'individu au cœur du lieu et devra permettre d'appréhender ses émotions.

La méthode utilisée dans ce travail est celle du parcours commenté, car elle permet de capturer ce que l'individu perçoit par une verbalisation de ses ressentis in-situ. « C'est une mise en récit en temps réel du parcours » (Miaux, 2008).

## 2. Méthode des parcours commentés (Thibaud, 2002)

La méthode des parcours commentés est utilisée en sociologie urbaine pour analyser comment les individus vivent l'espace public (Raulet-Croset, Collard, Borzeix, 2013). Elle permet d'accéder au ressenti des personnes observées par la verbalisation des sollicitations sensorielles. « Cette méthode doit être considérée comme méthode ouverte, au sens où elle offre matière à de nombreuses variations » (Thibaud, 2012, p.98) Cette partie s'attachera à expliquer qu'elles sont les fondements de cette méthode et comment elle est adaptable à ce travail.

La méthode des parcours commentés a pour objectif principal d'accéder à l'expérience sensible du passant, ceci afin d'obtenir des comptes rendus de perception en mouvement. Trois activités sont sollicitées simultanément : marcher, percevoir et décrire (Thibaud, 2002). Cette méthode lie directement les disciplines des sciences (caractère physique du lieu : vitesse de l'air, température ...), de la conception (ce qui touche l'urbanisme ou l'architecture) et au domaine social.

Dans ce travail l'aspect social n'interviendra pas car le cas étudié ne présente pas de possibilité d'interactions sociales. En effet le cas d'étude étant à l'état d'abandon, le flux de personne y est rare ou inexistant lors des parcours. Les qualités physiques sont aussi exclues du champ de ce travail car elles demanderaient une étude approfondie et une mise en place de mesures et capteurs, sortant ainsi du champ de ce travail.

Les parcours commentés sont basés sur trois hypothèses :

- a. La perception en contexte : l'individu et l'environnement sont en constante interaction comme nous avons pu le voir auparavant. L'expérience doit alors se dérouler in situ. De plus, le but ici est de « passer d'une observation savante et distanciée à une description ordinaire et engagée » (Thibaud, 2002).

- b. L'inévitable bouger de la perception : le fait de se mouvoir dans un espace participe aux ressentis sensibles qu'une personne peut éprouver. « La mise en mouvement du corps est à la fois investissement pratique du monde et sensibilisation de celui-ci. Ce principe de perception motrice ne révèle pas seulement d'une ontologie de la chair ou d'une praxis de l'espace public. Le « bougé » est aussi une condition de possibilité du domaine public » (Thibaud, 2002). En ce sens le mouvement est au cœur du parcours commenté.
- c. L'entrelacs du dire et du percevoir : pour cette méthode l'hypothèse est faite que l'on peut recueillir les perceptions par la seule verbalisation. Pour Thibaud : « rendre compte d'un évènement présuppose qu'il nous soit perceptible, qu'il devienne suffisamment prégnant pour qu'il parvienne à nous parler, à nous faire parler et à parler à travers nous » (2002).

#### Protocole général de la méthode :

Le présent paragraphe présente la méthode telle qu'elle a été pensée par Thibaud. Nous précisons dans le paragraphe « protocole spécifique à ce travail » les hypothèses prises pour notre méthodologie.

La première phase fait intervenir des observateurs, qui seront chargés de décrire leurs ressentis et leurs perceptions le long d'un parcours.

Les conditions de l'expérience sont décomposables en trois parties : (Thibaud, 2002).

- a. Consignes relatives à la description :  
L'observateur doit verbaliser aussi précisément que possible l'ambiance du lieu, par son ressenti, sa perception qu'il a de l'endroit. Ceci à travers tous les sens qu'il possède.
- b. Consignes relatives au cheminement :  
L'observateur doit savoir au préalable quels sont ses droits durant l'expérience, quels sont les libertés qu'il peut se permettre par rapport au tracé du parcours prévu.
- c. Consignes relatives aux conditions de l'expérience :  
L'enquêteur accompagne l'observateur et enregistre sa description. L'enquêteur peut relancer l'observateur en cas de problème.

La seconde phase intègre dans un premier temps une reconstitution du parcours sur plan par l'observateur. Ceci de manière à faire travailler sa mémoire et à définir les éléments gardés en mémoire. D'autre part un entretien où il est possible de différencier les ambiances des lieux, de redéfinir les éléments marquants du parcours.

Si le site est le même pour les observateurs on peut faire varier plusieurs paramètres (Thibaud, 2002) :

- a. Variété de cheminement : Le parcours n'est pas fixé à l'avance mais laissé libre à l'observateur, cela peut fournir des analyses de l'appropriation de l'espace par exemple.
- b. Variété de circonstance : Le parcours est fixé mais les paramètres de fréquentation du lieu ou de l'horaire varient. En effectuant des parcours avec ces paramètres changeants

on peut alors se faire une idée de l'évolution du vécu de l'espace en fonction de ceux-ci.

- c. Variété de points de vue : la différence de points de vues des observateurs de trois catégories différentes :
  - la catégorie socio-culturelle avec une verbalisation particulière ;
  - le degré de connaissance du site : qui fera appel à la mémoire de manière différente ;
  - le statut du visiteur (s'il connaît le lieu, s'il est utilisateurs du lieu ...)

A partir des données récoltées, le but est alors de croiser les points de vues et d'identifier où les perceptions convergent pour définir l'ambiance particulière d'un lieu au-delà de la subjectivité des observateurs. « Opérer ces recoupements permet de reconstruire la dimension intersubjective de l'expérience et de montrer comment un site mobilise des perceptions partagées » (Thibaud, 2002).

### Traitement des données

Les données seront traitées selon la méthode proposée par Thibaud à savoir en examinant les similitudes dans le discours des observateur car, comme il l'explique : « C'est la redondance et la récurrence de commentaires de même nature, provenant d'observateurs différents, qui atteste d'une certaine communauté de perception » (p. 8, 2002).

Thibaud décrit quatre descripteurs utilisables (2002) :

- a. Les associations spatio-sensorielles : recours à des associations pour qualifier l'ambiance. L'association de l'ambiance à celle d'un lieu particulier servira à définir les caractéristiques du lieu.
- b. Les transitions perceptives : relever les changements marquants. Elles permettent de « caractériser l'articulation des lieux au niveau sensible ».
- c. Le champ verbal de l'apparence : exprime certaines incertitudes de la perception « sembler », « avoir l'air ». Ou des indications claires : « contraster », « émerger » ...
- d. Les formulations réflexives : permet de définir l'orientation perceptive « je lève la tête », « je me retourne » / l'orientation motrice « j'hésite » « j'accélère » ...

Dans notre cas le traitement des données se fera par verbatim détaillé. Dans un premier temps l'ambiance générale du lieu sera étudiée grâce à la récurrence des commentaires de même nature et les éléments marquants du discours.

Dans un second temps, nous comparerons les descriptions de l'ambiance pour chaque arrêt afin de dégager des similitudes ou des différences dans le ressenti des différents observateurs.

Dans le cas où les discours convergent nous étudierons alors quels sont les éléments du lieu qui participent à cette ambiance.

## Protocole spécifique pour ce travail

### Cartographie des friches

La première étape a été de trouver un terrain exploratoire, une friche qui est devenue spontanément un espace de création. Certaines friches étant investies par les artistes, qu'ils soient peintres, musiciens ou photographes, deviennent intéressantes pour les personnes pratiquant l'exploration urbaine. L'exploration urbaine consiste à visiter des lieux abandonnés ou non mais souvent interdits ou difficiles d'accès.

Les sites internet et blogs d'explorateurs urbains font l'inventaire de ces friches. En suivant l'actualité des artistes de la région, notamment liégeois, on peut donc trouver les lieux en état de friche qui sont investis par les artistes.

Après avoir réalisé un inventaire des lieux, on retrouve les friches suivantes :

Lieu	Localisation	Remarques
Fort de la Chartreuse de Liège	Liège	Site ouvert
Charbonnages du Hasard de Cheratte	Cheratte	Site fermé
Site de la Bavière, la dentisterie	Liège	Site fermé
L'Université Du Val Benoît	Liège	Reconversion en cours
Hôpital civil de Charleroi	Charleroi	Démoli
Hôpital Le Valdor	Liège	Reconverti
Caserne de Verviers	Verviers	Reconvertie

Tableau 2 - Inventaire des friches

A noter que pour une grande partie d'entre elles (Val Benoît, Hôpital civil de Charleroi, Hôpital Le Valdor et la caserne de Verviers) les lieux sont inaccessibles car en cours de reconversion ou déjà reconvertis. Le seul lieu qui reste ouvert est le site de la chartreuse à Liège.

### Choix du site de la chartreuse

Le fort de la chartreuse n'a cependant pas été choisi pour la seule raison de son accessibilité. En effet, en suivant les actualités des artistes de la région, nous pouvons nous rendre compte que le fort de la chartreuse reste un lieu très investi encore aujourd'hui. En témoignent les clichés qui ont été pris en 2005 et en 2016 :



Figure 12 - Photo du fort de la chartreuse en 2005  
(forbidden-place.net)



Figure 13 - Photo prise le 03 avril 2016

En effet le fort est le siège de nombre d'activités artistiques. Le promeneur peut y croiser des peintres et graffeurs occupés à colorer les murs en ruines, des musiciens venus profiter du cadre pour tourner une vidéo, des photographes et leurs modèles. L'enceinte du fort accueille également des soirées à l'intérieur des bâtiments et des activités comme le paintball en extérieur.

Le fort de la chartreuse est situé au sud-est du centre-ville de Liège, dans le quartier d'Amercoeur. Il est localisé dans l'enceinte d'une fortification de type Vauban à l'intérieur du parc de la chartreuse regroupant le parc des oblats, la lande aux aubépines et la cuvette. Le bâtiment étudié est celui conçu sur une base de plan hollandais (en orange sur la carte).

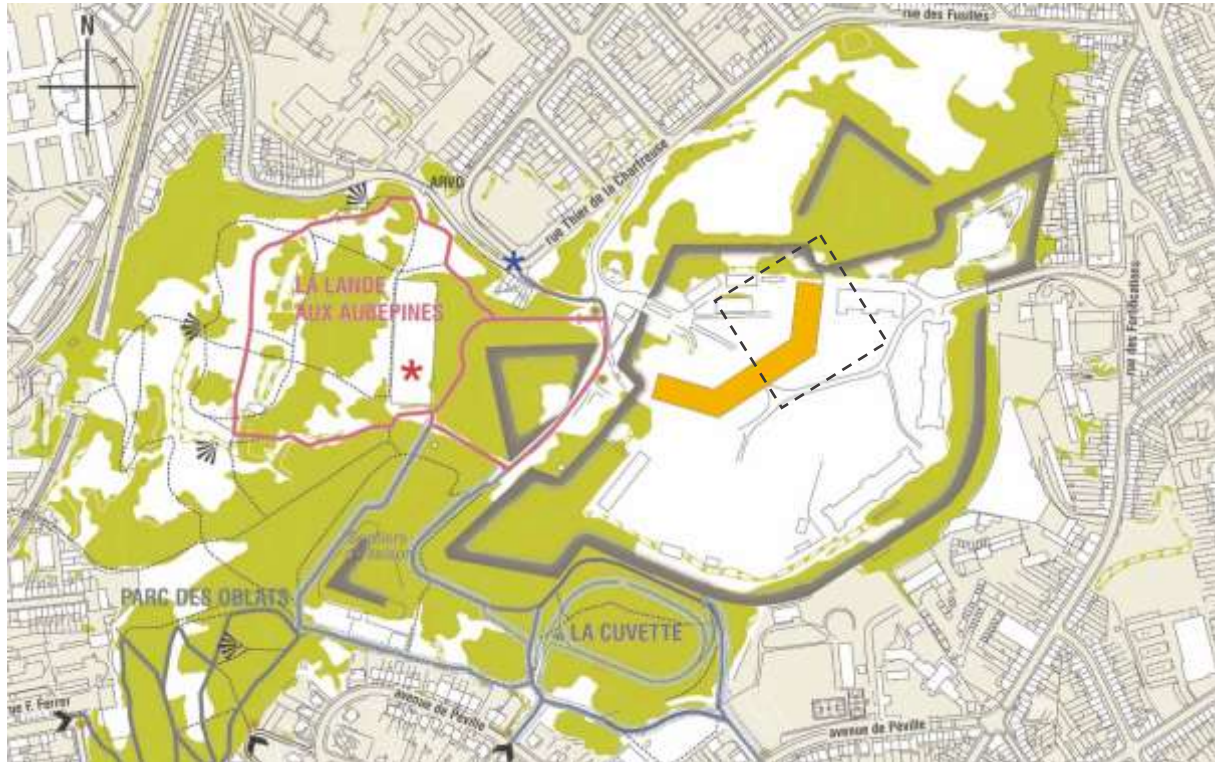
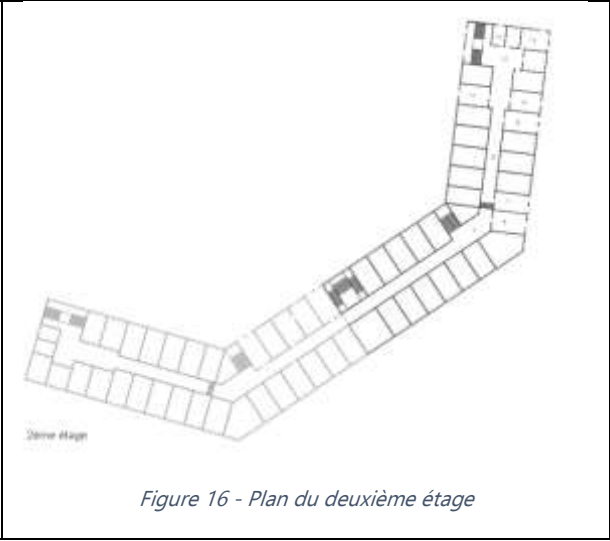
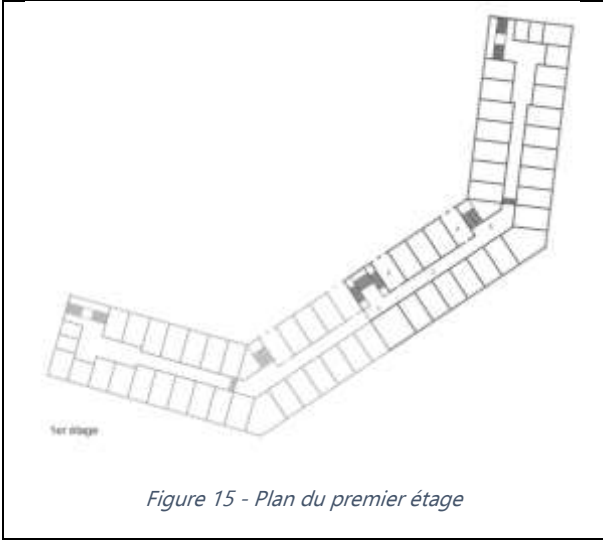


Figure 14 - Plan du parc de la chartreuse <http://www.liege.be/environnement/la-chartreuse/le-parc-de-la-chartreuse-et-vous>

La zone en pointillé représente la partie du bâtiment étudiée dans ce travail.

Plans schématiques des 1<sup>er</sup> et deuxième étages du bâtiment, la zone plus claire n'est pas prise en compte dans le parcours.





## Définition du parcours

Le parcours est composé de 14 salles, les 5 premières visitées se trouvent au premier étage, le reste du parcours s'effectue au 2<sup>ème</sup> étage. Dans un premier temps nous avons réalisé une grille d'analyse des espaces, en prenant en compte comme critères les caractéristiques ressorties de l'état de l'art et des entretiens exploratoires. (Diagnostic préliminaire disponible en annexe 2.)





Espace					
	1	2	3	4	5
Végétation (forte ou faible présence)	Pas de végétation	Pas de végétation	Pas de végétation	Pas de végétation	Faible présence
Visuel (Sollicitations modérées, hautes)	Haute	Haute	Modérée	Haute	Très haute
Formes (naturelles, simplifiées, organiques ...)	Complexes	Simple et arc	Simple	Simple et arc	Complexes
Complexité (modérée, haute)	Haute, dû à l'agencement	Basse	Basse	Modérée (désordre dû à présence de gravats)	Haute, impression de désordre fort
Matériaux (type, naturel, grande/petite palette ...)	Brique, peinture, débris, tomette, BA	Brique, brique peinte, débris (verre, poussière), brique piquetée.	Brique, brique peinte, débris	Brique, brique peinte, débris (verre, poussière), brique piquetée, gravats.	Brique, brique peinte, débris (verre, poussière), brique piquetée, gravats, bois de charpente.
Textures (type, différences, naturelles ...)		++ Différences entre état des briques	Forme d'homogénéité dans les textures	++ Différences entre état des briques, peinture	++ Différences entre état des briques, peinture, bois
Vues (environnement naturel, bâti, urbain ...)	Environnement naturel et bâti	Environnement naturel fort, et bâti, horizon (point de vue sur Liège)	Pas directement	Environnement naturel fort, et bâti, horizon (point de vue sur Liège)	Ciel, espaces intérieurs
Lumière (importante, grandes ouvertures, naturelle ...)	++	++	--	+	++
Opportunité à la découverte (présence ou non, quel type)	++	Oui	Oui vers les autres espaces seulement	+	++
Sensation de liberté (forte, faible, quel facteur ...)		++	-	+	-
Ouverture (de l'espace intérieur, dynamisme possible, espaces confinés ...)					
Cohérence des espaces (forme, texture, transition ...)					
Stimulation (visuelle, touché ...)	+ couleurs, formes	++ Haut en couleur, présence graphique très forte.	+/- Couleurs mais pas d'aplats importants	+ Haut en couleur, présence graphique forte.	++ Haut en couleur, présence graphique très forte.
Espace (organisation de l'espace, répétition du langage, rythme, flexible, modulable ...)					
Sensation de bien être					

Figure 17 – Pré diagnostic des lieux (partie 1/3)

Lors de ce diagnostic des différents espaces, nous effectuons le choix de faire un parcours commenté avec différents points d'arrêts.

Chaque point d'arrêt étant un espace fermé il paraît impossible de prendre en compte certains paramètres. En effet la cohérence des espaces, leur forme ou les transitions qui les séparent ne peuvent être étudiées si l'on choisit de faire un parcours commenté pièce par pièce.

Il en est de même pour l'espace où les critères peuvent être la flexibilité ou la modulabilité qui ne peuvent alors être évalués dans un site comme celui-ci.

Pour choisir les pièces de ce parcours, nous avons utilisé les caractéristiques encore exploitables et nous avons répertorié les éléments en présence dans chaque salle. (Voir tableau résumé page suivante).

ESPACE	CLASSIFICATION	TYPE	VEGETATION	SOLlicitation VISUELLE	STIMULATION	FORME	COMPLEXITE	MATERIAUX	TEXTURE	VUE	OUVERTURE	LUMIERE	OPPORTUNITE A LA DECOUVERTE
1	FORTEMENT INVESTIE	Circulation verticale		✓		✓					✓		✓
2		Salle		✓									
3		Circulation		✓						✓		✓	
4		Salle		✓	✓		✓				✓		✓
5	EN RUINE	Circulation verticale	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
6		Salle		✓			✓	✓	✓				✓
7	FORTEMENT INVESTIE	Salle	✓	✓									
8		Circulation		✓		✓							✓
9		Salle		✓						✓			✓
10	PEU INVESTIE CONSERVATION INTERMEDIAIRE	Salle				✓	✓	✓	✓				
11		Salle				✓	✓	✓	✓				
12	PEU INVESTIE & CONSERVATION FORTE	Circulation				✓	✓	✓	✓		✓		
13		Salle	✓	✓				✓	✓				
14		Salle en angle	✓			✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓

Pour les caractéristiques prises en compte dans cette méthodologie nous avons donc comme caractéristiques marquantes :

- Une *sollicitation visuelle* due aux peintures qui diminue du début à la fin du parcours.
- La *complexité* est très présente, principalement dans les salles en ruine. La complexité a été considérée lorsqu'il y avait la présence de grand état de ruines, de grand nombre de forme, de grand nombre de matériaux, de désordre.
- Le critère stimulation correspond aux stimulations autres que visuelles que l'on peut avoir dans des espaces. Comme par exemple le fait de marcher sur des matériaux différents. Les stimulations dues aux autres sens que la vue. Après diagnostic les stimulations apparaissent dans les zones où l'on retrouve des matériaux au sol. Ce critère est donc également lié à la complexité de l'espace.



- La végétation est quasi inexistante à l'intérieur du bâtiment mais se retrouve dans les vues et ouvertures.
- En ce qui concerne les matériaux et textures, nous les retrouvons de manière prononcée dans les zones en ruine. Plus nous avançons dans le parcours plus les matériaux sont ceux qui existaient à l'origine.
- Les formes des espaces sont définies comme suit : Circulation / Circulation verticales où la forme de l'espace est plus complexe. Les salles sont toutes rectangulaires. Les salles 10 & 11 sont moins larges que les autres et présentent une seule ouverture. De même la salle 14 présente 3 ouvertures et a une forme plus carrée. Cette régularité dans la forme de l'espace apporte, à quelques exceptions, une constante. Ceci permet de mettre en valeur d'autres différences.
- L'opportunité à la découverte a été considérée, au vu de l'état de l'art et des entretiens exploratoires, comme importante lors de ce diagnostic lors de présence de couleurs, de graffitis, de vues ou d'ouvertures importantes.

Cette grille a servi à nous guider dans le choix des salles et nous a permis de réaliser un parcours progressif comme suit :

Ce parcours, réalisé sur diagnostic préalable des différentes salles, intègre plusieurs types d'espaces qu'on peut retrouver dans des bâtiments considérés comme des friches culturelles, à savoir des espaces à l'abandon et réinvestit (Lucchini, 2012) :

- Tout d'abord, des espaces fortement investis par les artistes. Dans chacun de ces espaces on retrouve des traces de passages d'artistes. C'est le cas des espaces au début du parcours :



- Durant le parcours les espaces investis sont interrompus par des espaces en décomposition, en ruine.



- La suite du parcours se fait dans des espaces encore fortement investis, cette fois-ci chaque salle correspond à une intervention et non à une multitude de couches de peinture. Plus nous avançons dans le bâtiment, plus l'impact des visiteurs se fait rare.



- S'en suit des salles où les interventions sont quasi inexistantes :



- A la fin du parcours on retrouve des espaces qui sont en meilleur état et où nous retrouvons les matériaux originaux.



Les plans (Fig. 17) ci-dessous montrent l'évolution du parcours. La partie ouest du bâtiment n'est pas représentée ici car elle n'a pas été retenue dans le parcours. En effet, les pièces de l'aile ouest ne présentaient pas de diversité supplémentaire au parcours prévu dans l'aile est.

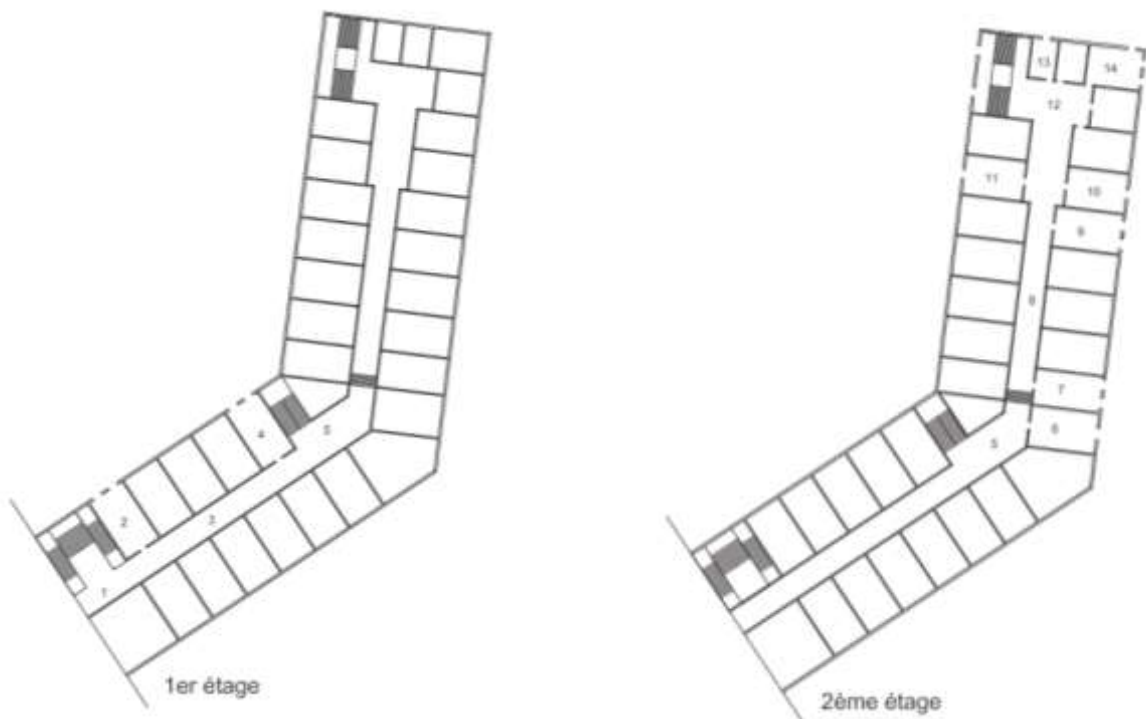


Figure 18 - Evolution du parcours

## I - Méthode des parcours commentés

On demande à plusieurs personnes de parcourir le site étudié en décrivant tout ce qu'elles perçoivent. On peut donc regrouper toutes les perceptions qui ressortent pour définir l'ambiance du lieu. Ceci pour « identifier les phénomènes moteurs, visuels ou autre » (Thibaud, 2002) qui ont engendré les ambiances perçues, et qui peuvent dès lors être identifiés comme des « critères de conception de l'espace, c'est-à-dire que si on a envie de créer un espace attractif, sur quoi peut-on jouer ? » (Thibaud 2002).

*Le parcours* est défini au préalable et est caractérisé par plusieurs points d'arrêts. Ces points d'arrêts sont définis après un diagnostic des différents espaces étant donné les critères issus de l'état de l'art et des entretiens exploratoires. Le parcours étant le même pour toutes les expériences, le paramètre qui varie est le point de vue de chaque usager, plus précisément ce que Thibaud nomme « le statut du visiteur ». En effet, les trois usagers qui ont acceptés de jouer le rôle d'observateurs connaissent ou ont expérimenté les friches de manières différentes (longuement, ponctuellement ou pas). Parmi eux, un artiste peintre, graffeur, une personne qui a eu plusieurs expériences dans une friche et qui travaille pour un espace de coworking à Liège et une architecte. Ils ont été choisis car ils sont sensibilisés à la créativité dans leur travail.

*Les conditions du déroulement* de l'expérience sont composées de trois types de consignes :

- Les consignes relatives à la description : l'observateur doit verbaliser toutes les émotions et ressentis qui lui passent par la tête et verbaliser quels sont les éléments dont il parle.
- Les consignes relatives au cheminement : parcours à effectuer (plan, guidé par le chercheur) liberté dans chacun des points d'arrêts. A chaque point d'arrêt l'observateur sera libre de tout mouvement dans l'enceinte de la pièce.
- Les consignes relatives à l'expérience : le chercheur accompagne et enregistre l'observateur durant le parcours. Le parcours ayant une durée maximale de 45 minutes.

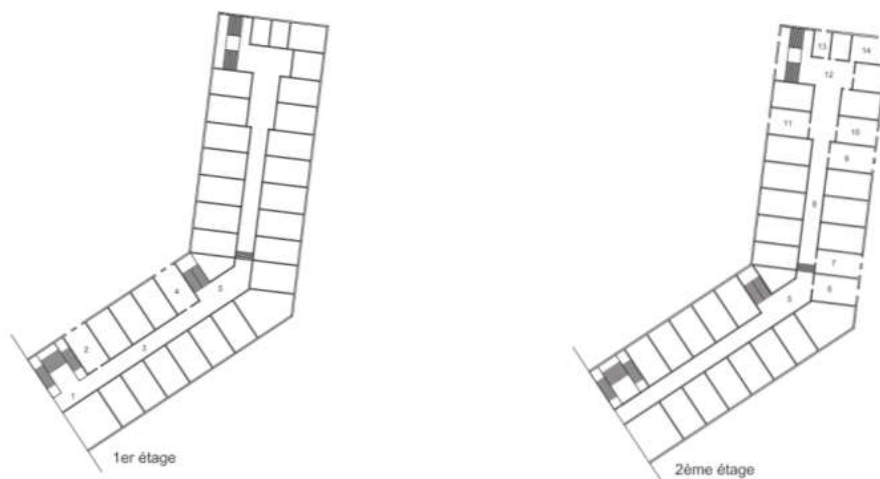


Figure 19 - Points d'arrêt définissant le parcours dans le bâtiment

## II – Phase de verbalisation consécutive

La verbalisation consécutive permet une auto analyse des participants quant au parcours qui vient d'être effectué. Ainsi on peut avoir des données complémentaires sur les éléments encore en mémoire. Dans notre cas, il y a mise en place d'un soutien avec des photos pour chaque espace visité afin d'avoir un rappel visuel et de relancer la verbalisation.

Feuille type (pour le lieu numéro 1) :

1

Végétation :	-- 0 ++	Sollicitation Visuelle :	-- 0 ++	Formes :	-- 0 ++	Opportunités à la découverte	-- 0 ++
Vues :	-- 0 ++	Stimulation :	-- 0 ++	Matériaux :	-- 0 ++	Sensation de liberté	-- 0 ++
Lumière :	-- 0 ++	Complexité, simplicité ressentie :	-- 0 ++	Textures :	-- 0 ++	Sensation de bien être	-- 0 ++

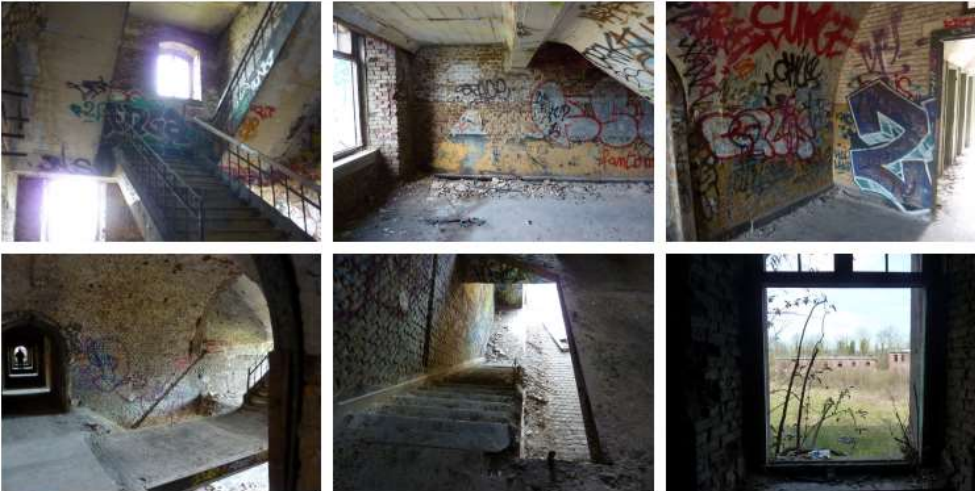


Figure 20 - Première version du support d'entretien

Nous proposons aux personnes une feuille avec les photos des différents endroits parcourus puis nous les interrogeons au regard des différentes ambiances marquantes pour eux :

1. Pour chaque espace pouvez-vous me dire quelle est l'ambiance que vous ressentez ?
2. Quels sont les critères, dans le tableau au-dessus des photos, qui ont pu selon vous contribuer à cette ambiance ? (Ici on demande à l'interrogé de noter sur les feuilles ce qui l'a marqué dans les pièces en fonction des critères suivants :

Végétation :	-- 0 ++	Sollicitation Visuelle :	-- 0 ++	Formes :	-- 0 ++	Opportunités à la découverte	-- 0 ++
Vues :	-- 0 ++	Stimulation :	-- 0 ++	Matériaux :	-- 0 ++	Sensation de liberté	-- 0 ++
Lumière :	-- 0 ++	Complexité, simplicité ressentie :	-- 0 ++	Textures :	-- 0 ++	Sensation de bien être	-- 0 ++

++ = beaucoup contribué / + = contribué / 0 = neutre / - = pas du tout

Cette phase est accompagnée d'un enregistrement audio pour recueillir les précisions sur chaque caractéristique et éviter les erreurs de saisie.

### III – Phase d’entretien semi-directif

La phase d’entretien permet un recueil de données complémentaires. Dans cette phase on parle de la question de recherche. Cette phase met en relation les souvenirs de l’interviewé. Ainsi on obtient le point de vue de chaque personne en fonction de son passé dans les friches.

1. Avez-vous déjà expérimenté une friche ? Si oui, pourquoi ?
2. Qu’est ce qui définit l’ambiance d’une friche pour vous ?
3. Est-ce une ambiance dans laquelle vous aimeriez vous retrouver pendant une phase de création ?
4. Pour vous, avec vos mots, qu’est-ce qu’un espace « propice à la créativité ». Avez-vous des exemples ou des références en tête ?
5. En reprenant cette grille, quels sont dans chaque espace les caractéristiques qui peuvent influencer la créativité ?
6. En reprenant les images, si on se projette dans le futur, d’après vous que faudrait-il ajouter / enlever à ces espaces pour en faire un espace propice à la créativité ?

## Traitement des données

### 1 - Ambiance générale du bâtiment

L'analyse de la phase I, à savoir l'étude du verbatim du parcours commenté de chaque observateur permettra de dégager les caractéristiques propres à l'ambiance générale du bâtiment. Ceci en analysant plusieurs types de données :

- a. L'étude de la redondance des qualificatifs qui permettra de montrer ce qui ressort du discours de chaque observateur.  
Seront pris en compte les termes qui ressortent dans plusieurs salles différentes pour qu'ils soient représentatifs d'une vision globale du bâtiment.



Terme avec forte fréquence d'utilisation dans une seule salle → Terme caractéristique de la salle visitée

Terme avec forte fréquence d'utilisation sur l'ensemble des salles → caractéristique exploitable comme globale au bâtiment.

En ce qui concerne les descripteurs présentés plus haut, seront utilisés dans cette méthode les deux suivants :

- b. Les associations spatio-sensorielles : recours à des associations pour qualifier l'ambiance. L'association de l'ambiance à celle d'un lieu particulier servira à définir les caractéristiques du lieu.
- c. Les transitions perceptives : relever les changements marquants. L'observateur décrit parfois son étonnement dans certains lieux en le comparant à la friche. Ceci permet, à travers cette comparaison, d'obtenir des caractéristiques générales du bâtiment en état de friche.

## 2 - Caractéristiques ressortant du lieu

A ce stade, un premier filtre sera effectué sur les données à traiter. Nous traiterons d'une part les salles où l'ambiance est définie de manière similaire par plusieurs observateurs. D'autre part, celles où apparaissent des contradictions.

Pour chacune des salles restantes à traiter, nous relèverons quels sont les éléments qui ont participé à cette ambiance. Ceci sur la base de verbatim du parcours commenté d'une part et sur la phase de verbalisation consécutive d'autre part. Cette dernière permet d'obtenir des informations supplémentaires sur les espaces visités. Le fait de mettre en relation ces ambiances avec les critères énoncés après les phases exploratoires permet de voir en quoi ces critères apportent à l'ambiance ressentie par l'observateur.

<i>Végétation :</i>	-- 0 ++	<i>Sollicitation Visuelle :</i>	-- 0 ++	<i>Formes :</i>	-- 0 ++	<i>Opportunités à la découverte</i>	-- 0 ++
<i>Vues :</i>	-- 0 ++	<i>Stimulation :</i>	-- 0 ++	<i>Matériaux :</i>	-- 0 ++	<i>Sensation de liberté</i>	-- 0 ++
<i>Lumière :</i>	-- 0 ++	<i>Complexité, simplicité ressentie :</i>	-- 0 ++	<i>Textures :</i>	-- 0 ++	<i>Sensation de bien être</i>	-- 0 ++

Figure 21 - Critères utilisés pendant la phase de verbalisation consécutive

Ce traitement des données permettra de faire ressortir, pour chaque salle traitée, l'ambiance ressentie et les éléments participant à celle-ci.

## 3 - Potentiel créatif de la friche selon les observateurs

La phase d'entretien permet de lier l'ambiance ressentie à l'idée que l'interviewé se fait d'un espace de création.

Les quatre premières questions étant ouvertes, l'analyse se fera par comparaison des éléments marquants dans le discours des interviewés. Elle permettra ainsi de recueillir leur vision de la friche. Pour les dernières questions, nous déterminerons à l'aide de chaque élément pointé dans le discours, les éléments qui pourraient, selon eux, avoir un potentiel dans une phase créative.

## 4 - Remise en cause du protocole

Après avoir réalisé la première série de parcours commentés, nous ferons le constat que la méthode nécessite quelques ajustements.

En pratique :

Pour faciliter la phase de verbalisation consécutive, il apparaît intéressant de placer des pointillés en haut de chaque page. Ces pointillés permettent d'obliger l'observateur à remplir la case avec l'ambiance ressentie pour chacune des salles. Si les pointillés sont inexistant, alors



il faut relancer la personne interrogée. Cela peut paraître anodin mais simplifie l'entretien sans grand effort.

Afin de faciliter le déroulement de la phase de verbalisation consécutive il apparaît intéressant de remettre en cause la façon d'expliquer les différents critères utilisés.

<i>Végétation :</i>	-- 0 ++	<i>Sollicitation Visuelle :</i>	-- 0 ++	<i>Formes :</i>	-- 0 ++	<i>Opportunités à la découverte</i>	-- 0 ++
<i>Vues :</i>	-- 0 ++	<i>Stimulation :</i>	-- 0 ++	<i>Matériaux :</i>	-- 0 ++	<i>Sensation de liberté</i>	-- 0 ++
<i>Lumière :</i>	-- 0 ++	<i>Complexité, simplicité ressentie :</i>	-- 0 ++	<i>Textures :</i>	-- 0 ++	<i>Sensation de bien être</i>	-- 0 ++

Figure 22 - Critères utilisés pendant la phase de verbalisation consécutive

Modifications liées à l'échantillon :

Nous nous rendons compte que l'échantillon prévu en phase 1 n'est peut-être pas le plus opportun. En effet nous avons prévu qu'un des trois observateurs ne soit jamais allé expérimenté de friche. Seulement, lors de l'entretien semi-directif, il apparaît que tous les observateurs avaient en réalité déjà expérimenté une friche. Afin de supprimer cette possibilité de biais, nous prendrons le soin de prendre, pour la seconde phase, un échantillon de trois observateurs n'ayant pas réellement expérimenté de friches culturelles.

Modifications liées au parcours :

Aux vues des parcours commentés réalisés, on s'aperçoit que l'observateur à un peu de mal à se lancer dans sa description. A première vue, il paraissait intéressant d'insérer une phase tampon où l'on lance l'observateur dans la description d'un espace non étudié pour « lancer la machine ». Lors du traitement des données de ces parcours il apparaît que les résultats sont tout de même exploitables. Pour avoir des expériences similaires afin de pouvoir comparer les résultats, la première salle est restée la même, sans intégration d'un espace tampon.

Modifications liées au traitement des données :

Des éléments non cités dans la méthode initiale paraissent opportuns à exploiter :

Aux transitions perceptives, il faut rajouter les descriptions spontanées du bâtiment par les observateurs. Lors du parcours certaines comparaisons sont réalisées entre la pièce visitée et le bâtiment. L'observateur exprime alors sa vision du bâtiment par rapport à l'espace visité.

De plus, dans le cas particulier de l'observateur 3, l'artiste, il se trouve que le discours est très orienté sur son activité. Ceci peut être au détriment de résultats plus intéressants au niveau de l'ambiance qu'il perçoit. Nous verrons plus tard que nous exploiterons ces résultats.

Pour le traitement des données, la réponse à la question de la phase III (qui questionne sur les éléments à conserver pour la conception d'un espace) est difficilement claire pour un non architecte. En effet l'expérience du travail de l'espace fait qu'un expert du domaine donne des descriptions qui permettent d'avoir des résultats plus détaillés.

De ce constat vient l'idée de demander à des étudiants architectes de devenir observateurs pour la seconde série de parcours commentés.

Les modifications ne s'opèrent pas sur le parcours. Par conséquent, nous avons un exercice répétable dans toutes les phases de ce travail. De plus, les modifications sont réalisées uniquement dans un souci de clarté des propos lors de l'expérience. L'explication n'étant pas strictement identique en fonction des questions que posent les observateurs, nous considérerons que cela n'affecte que peu les résultats. Les dernières modifications s'opèrent sur le traitement des données. Pour avoir des résultats comparables par après, nous traiterons l'ensemble des résultats en prenant en compte les remarques ci-dessus. C'est-à-dire en utilisant la méthode mise à jour décrite ci-après.

### 3. Méthode des parcours commentés ajustée

Les ajustements pour cette phase de terrain portent principalement sur :

- Des points à gérer lors du déroulement de l'expérience qui n'apparaîtront pas dans la méthode
- La modification de l'échantillon qui sera alors composé de trois étudiants ingénieurs architectes. Ils ont été choisis car ils présentent la capacité de décrire un lieu, et d'exprimer la manière dont ils vivent le lieu. Ils sont sensibilisés à la créativité dans leur travail.
- La modification de la feuille type d'interview : Feuille type (pour le lieu numéro 1) :

1 .....

Végétation :	-- 0 ++	Sollicitation Visuelle :	-- 0 ++	Formes :	-- 0 ++	Opportunités à la découverte	-- 0 ++
Vues :	-- 0 ++	Stimulation :	-- 0 ++	Matériaux :	-- 0 ++	Sensation de liberté	-- 0 ++
Lumière :	-- 0 ++	Complexité, simplicité ressentie :	-- 0 ++	Textures :	-- 0 ++	Sensation de bien être	-- 0 ++

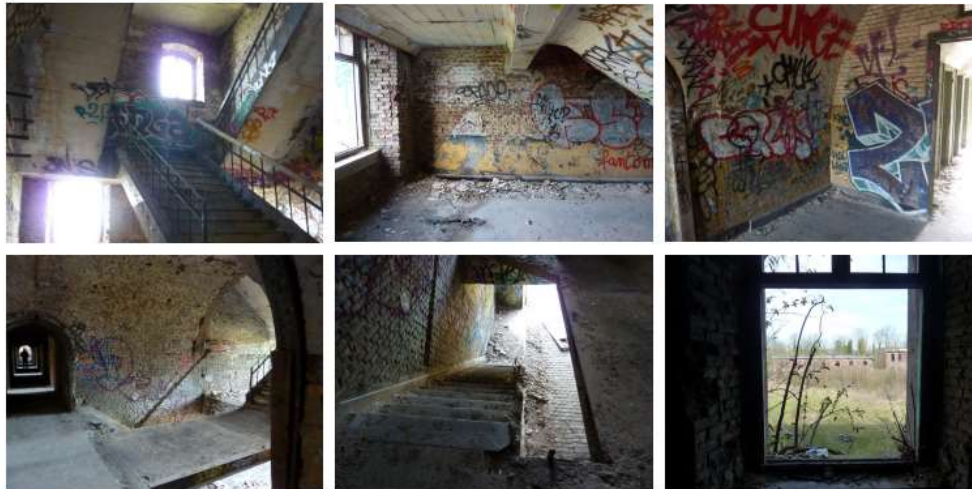
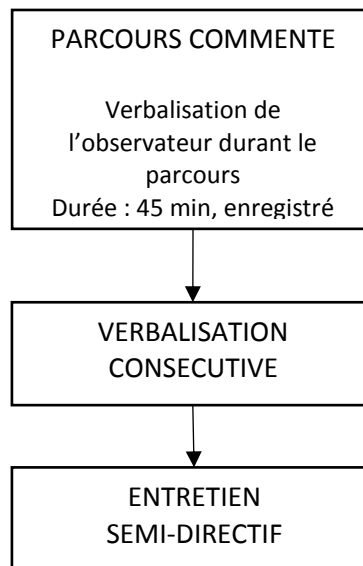


Figure 23 - Deuxième version du support d'entretien

- Le traitement des données où nous analyserons les descriptions spontanées du bâtiment.

## Résumé du protocole des participants

Protocole :



Participants :

Le protocole a été réalisé avec trois observateurs pour deux phases différentes.

Phase 1 :

Observateur 1	Observateur 2	Observateur 3
Business Developer, 44 ans	Architecte, 27 ans	Peintre, 30 ans

Tableau 3 - Observateurs pour la phase 1

Phase 2 :

Observateur 4	Observateur 5	Observateur 6
Etudiant M2 Ingénieur Architecte 24 ans	Etudiant M2 Ingénieur Architecte 24 ans	Etudiant M2 Ingénieur Architecte 24 ans

Tableau 4 - Observateurs pour la phase 2





*Figure 24 – Fort de la chartreuse (salle 5 du parcours commenté)*

## RESULTATS

La première série de résultats sera obtenue à partir des parcours commentés. Les verbalisations consécutives serviront à préciser les résultats recueillis dans le commentaire de l'observateur lors du parcours. Nous présenterons d'abord les résultats concernant l'ambiance générale ressentie pour chaque observateur. Nous verrons ensuite les résultats pour chaque salle où l'ambiance ressentie est similaire pour plusieurs observateurs. Enfin nous expliciterons les contradictions notables dans les différents discours.

La deuxième série de résultats présente le potentiel de la friche selon les observateurs. Les données sont tirées des entretiens semi-directifs.

## Résultats méthode des parcours commentés

Rappel des différents observateurs :

Observateur 1	Observateur 2	Observateur 3
Business Developer, 44 ans	Architecte, 27 ans	Artiste, peintre, 30 ans
Observateur 4	Observateur 5	Observateur 6
Etudiant M2 Ingénieur Architecte 24 ans	Etudiant M2 Ingénieur Architecte 24 ans	Etudiant M2 Ingénieur Architecte 24 ans

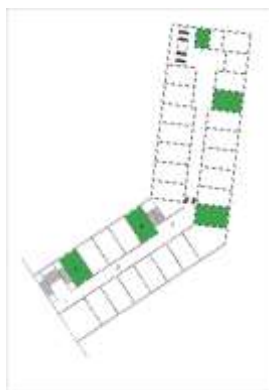
*Tableau 5 - Rappel des différents observateurs*

## 1 - Ambiance générale du bâtiment

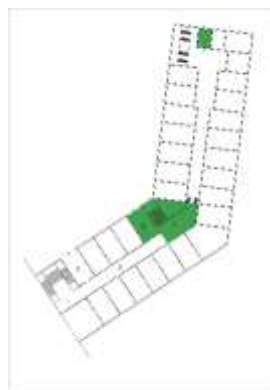
Observateur 1 :



Figure 26 - Nuage de mots représentant les qualificatifs dans le discours de O1.



Marrant



Abîmé



Absence

En réalisant l'analyse des qualificatifs, il semble que le bâtiment anime l'observateur d'un sentiment d'**étonnement**, c'est le terme « **marrant** » qui nous permet d'affirmer ceci. Ici le terme marrant est utilisé par l'observateur pour exprimer sa surprise de trouver un élément particulier dans un bâtiment comme celui-là. Cela permet de mettre en lumière des éléments contradictoires présents dans le bâtiment. Comme par exemple le fait de trouver un élément normal dans un lieu détruit :

« Alors ça c'est marrant c'est vraiment les deux extrêmes la porte est restée et le tout s'est écroulé. »

Un autre exemple pourrait être l'étonnement de se sentir comme à l'extérieur :

« Et ce qui est marrant c'est que le vent qui est ressenti c'est parce que bah évidemment il y a moins de murs et moins de trucs et du coup ce qui est plus protégé et moins abîmé c'est



beaucoup plus calme il n'y a pas de vent, et on sent les lieux un peu plus morts et moins vivants tandis que voilà dès qu'il y a une brèche ça s'engouffre et il y a la lumière, le vent, le bruit. »

Un deuxième aspect du bâtiment qui est fortement présent dans le discours de l'observateur et plus simple à interpréter est le caractère « **abîmé** », en mauvais état.

« Parce que voilà c'est abîmé vraiment, là on va plus dans la charpente, le bois, c'est décomposé. »

L'observateur soulève d'ailleurs le fait que cela peut être positif de se retrouver dans un bâtiment comme celui-ci pour pouvoir s'exprimer :

« C'est assez abîmé pour qu'on n'ait pas trop peur d'entreprendre. »

Nous voyons que le terme « absence » ne ressort que dans une seule salle, nous ne le considérerons donc pas comme représentatif pour la description du bâtiment.

A sept reprises l'observateur fait appel à une description du bâtiment. Ceci de manières différentes :

- soit il s'agit d'une description spontanée comme par exemple. « C'est sûrement parce que je suis dans un vieux bâtiment. ».
- soit la description se fait en comparaison avec l'espace visité. Par exemple : « contrairement au lieu qui est totalement vide et libre de tout ».

Ces descriptions de l'observateur présentent le bâtiment comme un bâtiment dans un « état de ruine », « abandonné », « vieux ». L'observateur insiste sur le fait que dans cet état le bâtiment paraît « libre de tout » mais également « mort et désertique ». L'aspect étonnant ressort dans sa description du bâtiment, pour lui c'est un endroit « renversant la conception que l'on se fait des choses ».

Enfin, plusieurs éléments marquants ressortent du discours. D'abord, il est question de l'envie de faire que lui procure les lieux, du caractère stimulant du bâtiment. On retrouve les expressions comme « envie de courir », « envie de monter voir », « envie de tout repeindre », « envie de grimper », « envie de jouer » tout au long du parcours.

« Pour moi c'est vraiment une invitation parce qu'il y a tellement de slaloms à faire ou de choses à aller découvrir dans chaque pièce qui est une invitation à chaque fois à un univers différent. »

Un autre élément particulier dans le parcours de l'observateur 1 est l'ambiance ressentie dans les 3 derniers lieux. Par des associations spatio-sensorielles il fait référence plusieurs fois à la prison ou à une ambiance de torture : « On a l'impression de vraiment pas être dans un truc sympa : les grilles, la lumière grillée. Les tags je les vois plus comme dans les prisons ou on dessine sur les murs pour montrer qu'on est là désespéré, et qu'on a un sursaut de vie. »

On a donc deux ambiances décrites dans le discours de l'observateur 1 : une ambiance stimulante qui donne envie d'agir mais ensuite, une ambiance désagréable ressentie dans la seconde moitié du parcours.



Dans son discours, lors des descriptions spontanées du bâtiment, l'observateur 2 décrit le bâtiment comme ancien, avec du caractère.

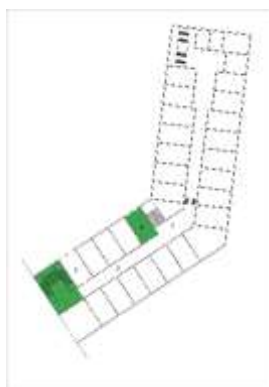
Les points plus particuliers de son discours se trouvent dans cette envie de faire, d'agir dans le bâtiment, de découvrir : « Tu veux découvrir », « ça te donne envie » « envie de regarder autour de toi » ...

On retrouve également des expressions liées à l'imagination. Notamment dans les milieux désordonnés et chaotique. « Ce que j'aime bien c'est que ton regard il ne peut pas se fixer sur un truc, tu regardes quelque-chose puis t'es toujours attiré par le truc d'à côté et je vais m'imaginer plein de chose. Je sais que si je m'assieds là je vais juste m'imaginer plein de choses. »

Observateur 3 :



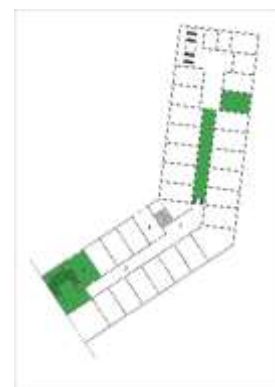
Figure 28 - Nuage de mots représentant les qualificatifs dans le discours de O3.



Voutée



Intéressant



Dégueulasse

On voit que le terme « voutée » apparaît seulement dans deux salles, il est cependant intéressant de l'analyser car l'observateur parle instinctivement de cette ambiance voutée dans la première salle qui ne présente pas cette caractéristique. L'observateur 3 qui connaît les lieux a pu être marqué par cet aspect du bâtiment lors d'autres visites. Ce qui l'intéresse dans cette

« ambiance voutée » c'est le côté différent des salles cubiques que l'on retrouve dans nos bâtiments contemporains. « T'imagines pour construire ça à l'époque ! Nous on montrait des trucs en carton là, bien carré bien pourri. Non eux ils faisaient ça avec des voutes ».

Dans le discours de l'observateur on retrouve le terme « dégueulasse » pour caractériser le bâtiment de manière directe en parlant du lieu : « là c'est le départ on rentre on voit tout cet espèce d'endroit un peu cramoisi, dégueulasse ».

Le lieu est intéressant pour l'observateur 3, ce qui le rend intéressant c'est tout d'abord la présence de graffiti et la diversité des interventions que l'on va pouvoir découvrir : « Après à chaque fois ce qui est intéressant ce sont les graffitis qui sont complètement différents dedans ... ».

Cet intérêt pour le graffiti est très présent dans son discours, il apparaît même prédominant par rapport à la description de l'ambiance, en effet l'ambiance vécue par ce dernier est systématiquement liée à son ressenti par rapport aux graffitis présents dans les salles visitées. Cette précision remet en question l'échantillon utilisé pour l'expérience. En effet, il paraît préférable de ne pas prévoir de personne qui connaissent les lieux ou qui pratique le graffiti dans l'échantillon.

On se rend compte que la lecture et la description des graffitis et des autres éléments graphiques prennent une place importante dans le parcours. Le lieu est, pour lui, un espace où sont intervenus des peintres. Et il a la volonté de décoder les interventions.

Les descriptions spontanées du bâtiment nous montrent que mis à part le côté sale et désaffecté du lieu, il est surtout un endroit pour tester, pour se faire plaisir en tant qu'artiste.

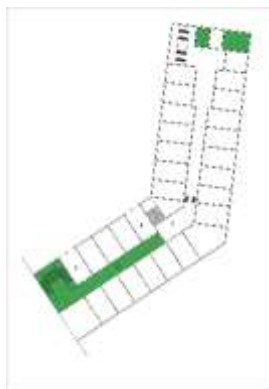
Mis à part dans la première salle l'observateur 3, en tant que peintre, fait toujours allusion au fait de peindre dans la pièce qu'il visite ou aux graffiti déjà présents dans l'espace en tentant de comprendre le geste des peintres. En témoigne la réflexion suivante sur un graffiti en particulier :

« Des gens qui ont essayé de faire des trucs ensemble. Ici tu vois que le mec qui a fait les écailles c'est peut-être pas le même mec qui a fait la main. Mais pourtant c'est le même dessin donc ils ont dû venir à deux. Et là il évite ce graff là en faisant descendre son dragon donc il y a eu une espèce de lien. Mais en tout cas ça ce n'est vraiment pas beau ... Ouais mais bref ils se sont pas concertés quand ils ont fait ça peut être pour la main et le dragon mais le mec qui est venu mettre son truc là, là avec cette espèce de truc bleu on ne sait pas du tout ce que c'est et bah là, il y a problème. Ça ne va pas ça. C'est bizarre, et ça je ne comprends pas non plus son rond rouge je sais pas ce qu'il a essayé de faire ou alors c'est un truc qui a été affiché, désaffiché ... »

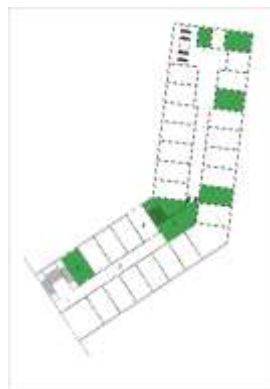
Dans son discours, l'observateur 3 insiste sur le caractère stimulant du lieu, même s'il s'agit ici d'une stimulation différente des deux observateurs précédents : « Ça me donne envie de faire mieux qu'eux, de laisser ma trace, de dire moi aussi je suis passé, de dire ça je le fais je peux le faire là-bas, regardez j'ai fait ça. »



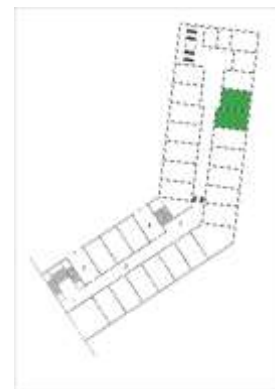
Figure 29 - Nuage de mots représentant les qualificatifs dans le discours de O4.



Dégradé



Ecrasant



Chaleureux

Dans le discours de l'observateur 4, le mot qui ressort le plus souvent est le terme **dégradé** qui est utilisé à plusieurs moments du parcours. L'observateur relève donc souvent que le bâtiment apparaît comme dégradé, abîmé.

Un second terme redondant dans son discours est « **écrasant** » qui fait référence soit aux formes particulières des pièces, à leurs proportions ou plus particulièrement à « l'effet de voute » que l'on retrouve beaucoup dans ce bâtiment. Ce caractère écrasant est aussi ressenti lorsque les vues par les fenêtres sont rapidement stoppées par des arbres hauts ou des bâtiments voisins.

Le terme **chaleureux** ressort également souvent mais principalement dans les salles 9 et 10, ceci est dû d'après l'observateur à la couleur ocre et à la lumière dans ces deux pièces.

Les descriptions du bâtiment pour cet observateur font référence à la **prison**, ou au domaine militaire. Elles ont lieu lors de la traversée du couloir n°3 :

« Les longs couloirs comme ça, ça fait un peu un asile ou une prison vraiment très sombre, avant de rentrer dans la pièce on a vraiment l'impression de rentrer dans une cellule de prison, maintenant quand tu rentres tu vois que ce n'est pas ce à quoi tu t'attendais. »

Un des éléments marquants pour cet observateur est l'importance de la présence de débris et cela impacte sur son ressenti. Pour lui, lorsque le sol est **encombré**, l'espace est inexploitable comme il l'explique : « Ça, c'est perdu, je n'irai pas naturellement dessus pour voir de plus près le tag ou quelque chose comme ça. » « Là encore il y a des débris j'ai l'impression que la pièce elle s'arrête là, pourtant ce n'est pas grand-chose »

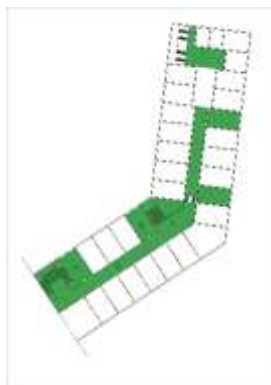
Comme expliqué précédemment, un autre élément dominant le discours est la forme **voutée** de certaines pièces, les arcs surplombants les ouvertures étonnent l'observateur, donnent au bâtiment un caractère particulier. « Ça fait monumentale la voute, elle sort de nulle part dans un couloir elle fait vraiment monumentale. On est plus habitué à cet effet de voute comme ça »

Un dernier élément particulier dans le discours est l'envie de faire, on retrouve des expressions montrant le caractère **stimulant** du lieu comme « allez là il peut se passer quelque chose ». « On va tout de suite voir, comme j'y suis allé en rentrant. » « J'hésite entre je n'ai pas envie d'y toucher parce que c'est une sculpture » et « regarder s'il y a pas des pièces à récupérer justement pour faire du bricolage à la maison. »

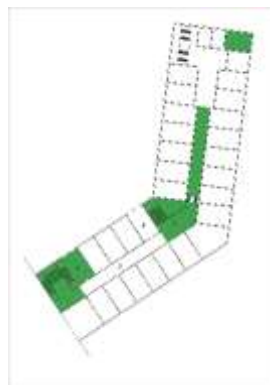
## Observateur 5



Figure 30 - Nuage de mots représentant les qualificatifs dans le discours de O5.



Marrant



Fou



Entretenu

L'observateur 5 utilise dans la quasi-totalité des salles le terme **marrant**, mot utilisé pour exprimer trois choses. Premièrement son étonnement par rapport à son avis sur les friches. L'observateur 5 « sort des clichés » qu'il peut avoir sur ces friches. Il exprime également à travers ce terme le caractère atypique de ce qu'il observe : il dit par exemple pour la couleur ocre des salles 10 & 11 ; « Ici c'est marrant ce n'est pas les tons qu'on a l'habitude de voir, là c'est un peu ocre comme ça. ». Enfin marrant sert également à exprimer son étonnement quant au caractère très entretenu du bâtiment.

**Fou** est le second terme utilisé pour décrire ce bâtiment, le terme est principalement utilisé pour exprimer sa surprise de la propreté des lieux par rapport aux aprioris personnels qu'il pouvait avoir sur ce type de bâtiment. « Ce qui est fou c'est que c'est super propre. » « On dirait que c'est entretenu presque, qu'il y a le balai qui a été passé tout ça. C'est fou ! ». **Entretenu** est aussi un des termes les plus utilisés.

Une description spontanée de l'observateur concerne le caractère **atypique** encore une fois du bâtiment. Il se sent comme dans une ruine de l'époque médiévale alors qu'il est finalement dans un bâtiment moderne. « C'est marrant, c'est vraiment, c'est comme si c'était, entre guillemets tu sais les trucs en ruine d'habitude que tu visites ce sont des châteaux, des châteaux forts, là tu as ce sentiment là mais dans quelque chose qui a moins de 100 ans. »

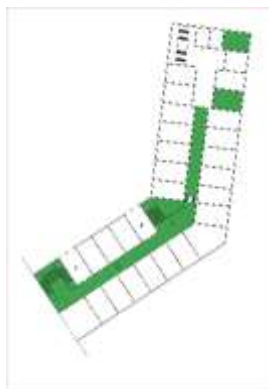
Dans les éléments marquants, l'entretien du bâtiment est vraiment la chose la plus prononcée pour cet observateur. Une seconde chose est qu'il essaie sans cesse **d'imaginer et de comprendre** ce qu'il a pu se passer dans ce bâtiment, comment était-il organisé.

« En fait ça laisse vraiment de la place à l'imagination, on se demande ce qui a pu se passer, tu as envie d'imaginer des trucs pour comprendre le bâtiment. »





Figure 31 - Nuage de mots représentant les qualificatifs dans le discours de O6.



Etrange



Sympa



Rassurant

Le discours de l'observateur 6 est fortement marqué par la présence du terme étrange : il traduit par ce qualificatif certaines situations **atypiques** du bâtiment « c'est un peu étrange, c'est un peu intrigant » comme par exemple le fait qu'il y ait un arbre qui pousse dans le mur : « c'est assez étrange je n'ai jamais vu ça. »

Cet observateur souligne également à travers le terme « **sympa** » le fait qu'il apprécie esthétiquement des éléments du bâtiment, il parle d'éléments sympas en grande partie pour les graffitis mais aussi pour les hauteurs développées dans le bâtiment, les vues vers l'extérieur, la charpente devenue apparente, la lumière ...

« Rassurant » est utilisé dans la majorité des salles, cependant il sert à décrire le côté **rassurant** et le côté **inquiétant** dans le bâtiment. On retrouve dans les éléments inquiétants : le couloir sombre, les pièces encombrées par des gravats qui ont un côté « moins propre, c'est moins rassurant ». Durant le parcours l'observateur relève la présence de « fissures derrières qui sont pas du tout rassurantes. »

A l'inverse la présence de graffiti dans « un environnement dévasté » apporte un côté rassurant car cela montre « qu'il y a quand même une présence humaine qui est venue, il y a quand même des gens qui viennent et c'est attrayant. »

La présence de végétation apporte aussi cet aspect rassurant chez l'observateur 6 : « C'est rassurant d'avoir un peu de végétation dans un monde un peu sale, chaotique, enfin en abandon, c'est rassurant. »

Dans les descriptions que fait l'observateur on retrouve cette idée de bâtiment qui n'est pas rassurant mais ceci peut apporter un côté stimulant au lieu : « Quand tu te balades dans un lieu comme ça, toutes ces fissures, tout ça, un peu le risque, c'est un peu ce qui pimente un peu la visite dans ces lieux. Si c'était nickel, sans problème, ce serait peut-être moins intéressant comme visite. »

Le bâtiment serait propice à un lieu d'exposition d'après cet observateur qui trouve que le bâtiment n'est « peut-être pas assez rentabilisé » et que plus d'artistes, peintres ou non devraient investir les lieux.

Les éléments marquants dans le discours décrivent un lieu **stimulant**, en effet les expressions liées à l'envie sont très nombreuses, l'observateur a « « envie de découvrir » « envie encore d'aller voir là-bas. » « Envie de comprendre. » « Tu peux t'exprimer aux murs tu peux y aller et te lâcher. »

La stimulation apparaît aussi dans le caractère **intrigant** du lieu puisque tout au long du parcours l'observateur se « demande », se pose la question. Apparaissent les expressions : « Je me demande à quoi ça sert ces cloisons finalement est-ce qu'elles portent le plafond », « je me demande pourquoi. », « je me demande si c'était une verrière avant. », « Je me demande comment ça fonctionnait avant » ...

## Résumé par terme du point de vue des observateurs

On peut retenir de cette analyse trois grands qualificatifs pour définir la friche visitée. Premièrement le caractère étonnant et atypique (a) du bâtiment, deux tiers des observateurs ont relevé cet aspect pour le fort de la chartreuse. Un deuxième aspect relevé par la moitié des observateurs est lié à l'état du bâtiment, le côté abîmé (b), en ruine, sale. Enfin cinq des six intervenants ont remarqué un caractère stimulant (c) dans ce parcours.

Observateur 1	Observateur 2	Observateur 3
Business Developer, 44 ans	Architecte, 26 ans	Artiste , Peintre, 30 ans
Etonnant (a) Abîmé (b) Stimulant (c) Mal-être	Bien être Etonnant (a) Stimulant (c) Ancien, de caractère	<b>Sale (b)</b> Intéressant Stimulant (c)
Observateur 4	Observateur 5	Observateur 6
Etudiant M2 Ingénieur Architecte 24 ans	Etudiant M2 Ingénieur Architecte 24 ans	Etudiant M2 Ingénieur Architecte 24 ans
Dégradé (b) Ecrasant Vouté Encombré Stimulant(c)	Marrant Fou Entretenu Atypique (a) Intrigant (a)	Atypique (a) Sympa Rassurant Inquiétant Stimulant(c) Intrigant (a)

Tableau 6 - Résumé des résultats pour l'ambiance générale du bâtiment

## 2 – Caractéristiques ressortant du lieu

Dans ce paragraphe sont présentés les résultats par salle. Nous retrouverons des résultats plus détaillés pour chaque salle où l'ambiance décrite est similaire selon 2 ou plus des observateurs. C'est le cas des salles **1, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 10, 11 et 13**. Ceci afin de comprendre ce qui mène les observateurs à décrire cette ambiance. Ensuite nous verrons les résultats pour les salles où les ambiances ressenties par les observateurs sont opposées. C'est notamment le cas de la salle 10.

Les plans ci-dessous représentent les mots clés ressortant des différents discours par salle.

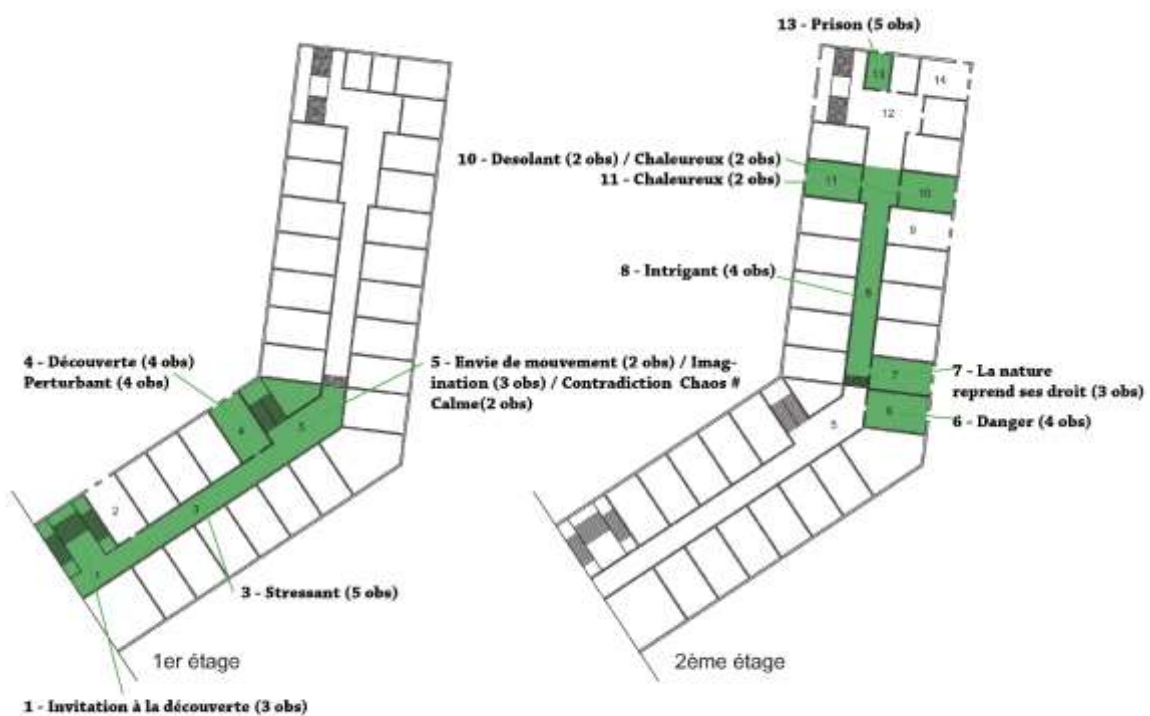




Figure 32 - Mots clés par salle (résumé des deux séries d'observations)

A - En ce qui concerne les ambiances des salles où les observateurs sont d'accord nous avons les résultats suivants :

Salle 1 : Invitation à la découverte

Dans cette première salle les discours des observateurs 1, 2 et 6 vont dans le même sens puisqu'ils la décrivent comme étant une invitation à la découverte. L'observateur 1 précise que « les escaliers » ouvrent les bras, invitent, donnent envie de « courir et de monter voir en haut ». L'escalier est aussi l'élément au centre du discours du deuxième observateur qui indique que c'est le fait de voir par les trémies de l'escalier, que ce soit ouvert, qui donne « envie d'aller voir », de « découvrir ». Cette envie est partagée par l'observateur 6, pour qui le fait d'avoir « des ouvertures partout » est « intrigant » et donne « envie d'aller là-bas, on a envie d'aller là-bas là aussi car je ne sais pas ce que c'est encore. »

Les éléments suivants sont décrits dans les commentaires comme participants à cette ambiance :

	
<p>Sollicitation visuelle : couloirs / escaliers qui appellent</p> <p>Complexité de l'espace : plein d'endroits où aller</p> <p>Simplicité : on a une absence de garde-corps, de simples lignes dessinent l'espace et donne donc l'impression de se mouvoir facilement.</p> <p>Ouvertures : Trémie de l'escalier libère des vues et des passages.</p>	<p>La lumière participe à cette envie de découvrir les lieux, par ces lames de lumières qui rythment les couloirs.</p>

#### Salle 4 : Opportunité à la découverte, interpelle

L'observateur 1 dans cet espace est interpellé, il s'interroge. Dans cette salle, à la différence des précédentes sur le parcours se trouvent un tas de gravats, et une ouverture au fond de la pièce. « C'est génial comme endroit, encore une petite lampe qui a résistée ! Je pense que je pourrais rester des semaines. C'est-à-dire qu'il y a plein de choses à découvrir. » L'observateur précise que c'est cette ouverture au fond, qui n'est pas dans les autres salles qui l'interpelle et l'incite à aller voir.

Cette ambiance intervient selon deux points d'après l'observateur 2 qui est interpellé dans un premier temps par la présence de gravats : « Ah bah là il s'est passé quoi les gars ? Bah c'est bizarre quand même ce gros tas. Ça vient d'où ? il n'y a rien qui a l'air d'être démolé. ».

Ensuite, apparaît l'envie de découverte, du fait de la présence au fond de la pièce, d'une ouverture laissant entrevoir un espace nouveau.

« Ah bah là ça me donne envie d'escalader. D'avoir tout ce petit entassement de pierres comme ça, t'as envie de, parce que ça me rappelle les plages tu vois ou tu as les rochers et tu as juste envie de grimper pour aller voir ce qu'il y a derrière. Tu te dis c'est un endroit où, comme c'est un peu difficile, il y a un peu de challenge. Tu te dis les gens ils n'y sont pas forcément allés. Donc moi je vais découvrir un truc de fou. »

Pour les observateurs 4, 5 et 6 les gravats ne participent pas à cette ambiance, contrairement à l'ouverture. Les gravats sont vus comme gênants dans l'espace : l'observateur 5 est gêné par la présence de ce tas de gravats car « c'est moins propre, c'est moins rassurant », pour l'observateur 4 c'est même un espace « perdu » pour lui le lieu devient inutilisable, car dit-il : « naturellement je n'irai pas dessus et je me dis que la pièce est coupée en deux. Ça, c'est perdu »

Les éléments suivants sont décrits dans les commentaires comme participants à cette ambiance :

		
<p>Sollicitations visuelles, matériaux (gravats) = interpelle</p> <p>Stimulation (marche dessus)</p>	<p>Vues et végétation par l'ouverture = opportunité à la découverte</p>	<p>= envie de grimper</p>

## Salle 5 : Envie de mouvement



Pour l'observateur 1, c'est un endroit qui donne « envie de grimper, de faire de l'escalade, de jouer » ça « invite » au mouvement, pour lui « on a l'impression qu'il y a beaucoup de choses à faire, quand je dis beaucoup de choses c'est bouger sans les contraintes habituelles quoi. »

Pour lui, cette envie de mouvement est accentuée par un sentiment de liberté « c'est un lieu où on fait fi des obstacles. Ici voilà ils ont disparu. »

Ce sentiment de liberté d'agir est accentué par le fait que l'on peut intervenir sans avoir peur de dégrader les lieux. « C'est assez abîmé pour qu'on n'ait pas trop peur d'entreprendre quoi que ce soit. »

Il en est de même pour l'observateur 2 : « Là c'est un peu comme l'autre côté, le fait que ce soit tout tombé ça me donne envie d'escalader. Je ne sais pas pourquoi ! Juste pour aller voir plus loin. Tu vois, aller voir mais parce qu'il y a un petit challenge. » L'observateur 6 a lui aussi des commentaires en ce sens : « On a envie encore d'aller voir là-bas. »

Les éléments suivants sont décrits dans les commentaires comme participants à cette ambiance :

	
Escalier en ruine donne envie d'escalader	Pas de portes, pas de murs, ouverture de l'espace, sentiment de liberté  Les graffitis apportent beaucoup de sollicitations visuelles  Une stimulation forte est apportée par la complexité et le grand nombre de matériaux et de textures.

## Salle 5 : Contradiction ; Chaotique et calme

Ici une contradiction apparaît dans le discours des observateurs 1 et 2 comme le fait remarquer ce dernier « C'est bizarre parce que c'est apaisant alors qu'autour de nous c'est le gros bordel. Non mais vraiment. » Pour lui le côté apaisant est amené par la présence de bruit d'oiseaux, de l'environnement extérieur. Comme pour l'observateur 1 qui compare dans ce lieu « le soleil,



la nature quelque chose de paisible » au mouvement « saillant » des bouts de bois « tranchants ».

Les éléments suivants sont décrits dans les commentaires comme participants à cette ambiance :

	
<p>Le côté chaotique est présent de par cette charpente et le grand nombre de matériaux et textures.</p>	

#### Salle 5 : Stimulant


Un autre aspect qui ressort du discours est le côté stimulant du lieu, pour l'observateur 1 c'est « cette absence de petites contraintes qui pour moi est vraiment une invitation parce qu'il y a tellement de slaloms à faire ou de choses à aller découvrir dans chaque pièce c'est une invitation à chaque fois à un univers différent. »

Ce qui stimule l'observateur 2 ce sont les fortes sollicitations, l'espace chaotique, comme décrit plus haut. C'est un lieu où « tu regardes autour de toi, tu peux t'inventer mille histoires » « il y a de tout. C'est fouillis mais tu as dehors dedans. Tu as de tout, ce que j'aime bien c'est que ton regard il ne peut pas se fixer sur un truc, rester fixé un truc, tu regardes quelque-chose puis tu es toujours attiré par le truc d'à côté et je vais m'imaginer plein de chose. Je sais que si je m'assieds là je vais juste m'imaginer pleins de choses. »

Un autre type de stimulation pousse l'observateur 6 à toujours vouloir comprendre l'espace, le lieu, s'éloigner du côté intrigant du lieu en le comprenant : « ça donne envie » « ça donne, en fait, envie de comprendre. » « Là je me demande ce que c'est ce truc-là, on peut aller voir ? » « Je me demande si c'était une verrière avant. » « J'aurai bien voulu savoir » « j'essaie de comprendre la structure du bâtiment avant »

Il en est de même pour l'observateur 5 : « En fait ça laisse vraiment de la place à l'imagination on se demande ce qui a pu se passer, tu as envie d'imaginer des trucs pour comprendre le bâtiment. »


Les éléments suivants sont décrits dans les commentaires comme participants à cette ambiance :

	<p>Le côté chaotique par la multitude : beaucoup de vues et de lumière, sollicitations visuelles très importantes par les matériaux en présence. Complexité de l'espace avec les espaces développés sous la charpente.</p> <p>Bien être, grande opportunité à la découverte</p>
---	---

#### Salle 6 : Danger

La salle 6 donne, par son état, une sensation de danger. 4 des 6 observateurs relèvent ce côté dangereux. « Whoah ! Tu lèves la tête pour voir s'il n'y a rien qui va tomber »


Élément particulier décrits dans les commentaires comme participants à cette ambiance :

	<p>Etat de ruine</p>
---	----------------------

#### Salle 8 : Caractère intrigant

Dans cet espace, un aspect « perturbant » est relevé par 4 des 6 observateurs C'est en effet un lieu de transition où l'axe du cheminement change de direction. La structure porteuse du bâtiment est composée de voussettes et restent quant à elles dans l'axe du bloc central. La structure visible au plafond n'est pas alignée avec l'axe de cheminement. L'observateur 6, trouve à ce propos étrange d'être dans une circulation où « tu n'arrives pas à voir les deux en même temps en fait, tu as la perspective là. Tu as envie d'aller dans les deux endroits, tu ne sais pas où aller. »

Élément particulier décrit dans les commentaires comme participant à cette ambiance :

	<p>Désaxement de la structure par rapport à la direction du cheminement</p>
---	---


### Salle 11 : Espace chaleureux

Cet espace apparaît comme étant plus vivant, plus chaleureux, principalement du fait de sa couleur ocre qui rend la lumière qui pénètre dans la pièce omniprésente.

« Le côté vraiment lumière et ces traces-là (trous dans le revêtement) c'est vraiment vivant en fait. »

« Ah mais là c'est peut-être qu'il y a plus de lumière, après elle est plus jaune aussi tu vois tous les murs sont jaunes, par terre c'est tombé c'est jaune du coup elle me paraît plus chaleureuse comparée à celle d'en face. »


Les éléments suivants sont décrits dans les commentaires comme participants à cette ambiance :

	<p>Vues : pas oppressé par un mur de brique en vis à vis</p> <p>Couleur : sollicitation visuelle chaleureuse !</p> <p>Lumière qui se reflète sur les murs</p> <p>Matériaux : jaunes</p>
---	---

### Salle 13 : Ambiance prison

5 des 6 observateurs définissent de la même manière l'ambiance de cette salle. Ils la comparent à une « petite prison », à un lieu qui fait « film d'horreur », ils s'y sentent « emprisonnés » dans un « coin punitif » ...

Cette ambiance est ressentie de la sorte car cette pièce est moins abîmée, on « voit ce que pouvait être le mur ». Les observateurs ont l'impression de visiter un « lieu de vie » qui a été abandonné plutôt que le bâtiment réinvesti. Cette impression est renforcée par la présence des grilles et ils s'y sentent « emprisonnés ».

	<p>Vues : grilles sur les ouvertures</p> <p>Matériaux : en meilleur état, portes plus épaisses.</p>
---	---

### Résumé

Les résultats de ces analyses par salle nous montrent que ressortent cinq ambiances différentes sur le parcours. Le tableau suivant associe à chacune d'elle les artefacts qui sont créateurs de cette ambiance.

<b>AMBIANCE</b>	<b>ARTEFACTS</b>
<p>INVITATION A LA DECOUVERTE</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Long couloir, escalier</li> <li>- Complexité de l'espace (dans le sens où il existe plein de possibilités)</li> <li>- Simplicité au niveau de l'espace (donne une impression de facilité de déplacement)</li> <li>- L'appel de la lumière</li> <li>- L'appel d'une ouverture</li> <li>- Vues à travers les espaces (pas de garde-corps → trémie)</li> <li>- Ce qui peut provoquer une interrogation</li> <li>- Peintures</li> </ul>
<p>ESPACE CHALEUREUX</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Vue par la fenêtre qui n'est pas oppressante</li> <li>- Couleur chaude</li> <li>- Grand apport de lumière</li> </ul>

<p>ESPACE STIMULANT (INTERPELLANT, ENVIE DE MOUVEMENT, CHAOS, LIBERTE)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Multitude de matériaux, de vues différentes, des sollicitations toute différentes.</li> <li>- Ouverture dans un plafond par exemple : interroge</li> <li>- Avoir un élément qui ne devrait pas être là</li> <li>- Graffiti</li> <li>- Absence de contraintes : liberté d'agir</li> </ul>
<p>ENVIE DE MOUVEMENT</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Eléments en ruine qui peuvent être escaladés</li> <li>- Ouverture des espaces entre eux : pas de portes</li> </ul>
<p>AMBIANCE PRISON</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Grilles sur ouvertures</li> <li>- Matériaux en meilleur état</li> </ul>

Tableau 7 - Résumé des résultats par salle

Nous discuterons à partir de ces résultats de la pertinence de retrouver une des ambiances dégagées par les observateurs dans un espace à vocation créative. La possibilité de mettre en place ces artefacts dans la conception d'un espace dédié à la créativité sera également au cœur de cette réflexion.

## B - Contradiction dans le discours des différents observateurs.

Après avoir réalisé le résumé des résultats concernant les similitudes dans le discours des observateurs, nous développons ici deux cas où les discours des observateurs sont contradictoires.

### Salle 3 : Repos / Stress

« C'est le repos, j'aime bien ce couloir. Ce couloir je l'adore mais c'est vraiment le mouvement en lui-même, je ne l'avais pas vu le plafond, c'est aussi des, comme des vagues. C'est vrai que je ne l'avais plus ressenti là mais c'est le croisement des vents en fait à chaque fois qu'on arrive à une intersection évidemment et bien il y a vraiment un fou ! Ici c'est le repos quoi (oiseaux). »

Les éléments suivants sont décrits dans le commentaire comme participants à cette ambiance pour l'observateur 2 :

Le fait de peu voir le bâtiment donne un côté intemporel à l'espace, c'est un espace de repos, ceci est dû principalement aux lames de **lumière** et à la **simplicité** de l'espace. En plus de cela les **ouvertures** donnent **envie de découvrir** ce qu'il se passe dans les pièces. Comme pour l'observateur 1, dans cet espace règne une **sensation de liberté** et de **bien-être**.



C'est dans cette salle qu'apparaissent les premières descriptions contradictoires dans un même espace. En effet, contrairement au sentiment de repos dégagé par l'observateur 1, apparaît également une idée de stress comme l'explique l'observateur 2 :

« Tu te dis que tu n'arriveras jamais au bout, t'as un petit côté stressant quand même. La même chose que je disais, avant qu'on rentre dans le couloir. Tu as envie d'aller voir parce que là-bas il y a full lumière. Mais en même temps ça a un petit côté stressant ce passage, c'est sombre, c'est petit, tu ne sais pas ce qui t'attend, ce qui peut surgir des portes. Et en même temps tu as envie de regarder autour de toi. Il n'y a personne, on peut y aller. »

L'observateur 3 partage cet avis : « c'est beau hein quand même ce couloir, t'as toujours l'impression qu'il y a quelqu'un derrière la porte, pourtant il n'y a personne hein ! »

Les éléments suivants sont décrits dans les commentaires comme participants à cette ambiance :

Le fait d'avoir une lame lumineuse à chaque croisement, montre que quelque chose peut se passer, la **forme**, longitudinale, les **vues** et la **lumière** participent donc à cette ambiance stressante.

#### Salle 10 : Désolation / Chaleureux

L'ambiance de cette salle est ressentie de manière contradictoire par les différents observateurs. En effet on y voit apparaître pour deux d'entre eux un espace de désolation et pour deux autres un espace très chaleureux.

L'observateur 2 : « la trouve triste, elle n'a pas été taguée, les gens ne lui ont pas accordé d'importance », elle est vu comme non utilisée par les visiteurs, il n'y a donc pas ce côté « vivant » qu'apportent les interventions sur les murs. L'observateur 3 trouve que cette salle n'est pas intéressante et explique avec son expérience que « les murs sont d'une espèce de

couche bizarre, un plâtre où c'est impossible de peindre dessus (...) je comprends pourquoi les gens n'y vont pas. »

Pour deux autres observateurs il s'agit d'une salle « chaleureuse » de par sa couleur principalement, la même couleur ocre que décrite dans la pièce 11.



### Résumé

Nous sommes face à deux contradictions principales. D'une part l'ambiance de la salle 3 qui est ressentie comme reposante ou au contraire stressante. D'autre part l'ambiance de la salle 10 qui paraît chaleureuse pour certains et désolante pour d'autres. Nous sommes dans le cas où, dans un même lieu, dans des conditions similaires, deux personnes peuvent ressentir une ambiance différente voire opposée.

AMBIANCE	ARTEFACTS
REPOS / STRESS	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lames de lumières</li> <li>- Simplicité de l'espace</li> <li>- Ouvertures</li> </ul>
ESPACE CHALEUREUX / DESOLANT	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Couleur ocre</li> <li>- Espace non visité</li> </ul>

*Tableau 8 - Résumé des contradictions*



### 3 – Potentiel créatif de la friche selon les observateurs.

Cette troisième partie présente les résultats, observateur par observateur, de ce qui, d'après eux, est pertinent pour un espace créatif dans le cas du fort de la chartreuse. Les résultats sont tirés de l'analyse des entretiens semi-directifs.

#### Observateur 1

Lorsque l'on demande à l'observateur ce qui lui donne envie d'aller dans une friche, il répond que pour lui c'est l'idée « d'être ailleurs », de se sentir « un peu plus libre », c'est ce que peut apporter un lieu comme celui-là.

Le côté « abandonné » fait que l'on peut « profiter » de cette « invitation », de ce lieu qui est « en rupture avec la routine, la vie dans laquelle on vit, où les choses doivent être pertinentes. (...) Chaque chose est raisonnée et raisonnable ».

La contrainte liée à la propriété n'existe plus dans un lieu comme celui-là : « il n'y a pas de propriétaire à respecter ».

Pour l'observateur 1, dans la construction de l'idée dans le processus créatif, pouvoir s'approprier un lieu facilement est « vraiment important ». La friche apporte des opportunités de rencontres puisque pour lui on y « rencontre souvent des gens qui ont envie de créer donc on est dans le même état et on a envie de faire. »

Dans une phase de création, l'observateur préfère les milieux clos, sans trop de sollicitations visuelles fortes. Car « s'il y en a trop, tu es capté ailleurs ». Il serait intéressant d'après cet observateur de garder des espaces clos contrairement aux open-space actuels.

Lorsqu'on lui demande ce qu'il conserverait dans ce lieu pour en faire un espace de création il reprend les éléments suivants :

- Les niveaux différents (paliers dans l'escalier de la pièce 1)
- Espace pour pouvoir s'isoler et se reposer (verrière et végétation dans l'espace 5)
- Le couloir numéro 3 serait pertinent car ça « agite la tête », « c'est comme si ça mettait en chauffe ta créativité »
- « avoir des assises différentes, parce qu'on ressent autre chose » (gravats dans la pièce 4 ou paliers de l'espace 1)
- Les graffiti sont vus par cet observateur comme des invitations à faire, « des gens ont pu s'exprimer sur les murs donc je peux aussi ».
- Les matériaux au sol dans la pièce 13 c'est « mettre à disposition » lorsqu'une idée arrive « tu es souvent calé, tu t'arrêtes » parce que « tu n'as pas le petit truc qu'il faut ou quoi mais rien que des bouts de bois en fait tu fais plein de choses avec des bouts de bois. » C'est utile pour « discuter, montrer »

## Observateur 2

Ce qu'a pu trouver l'observateur 2 dans des lieux comme celui-là c'est la « curiosité » de « découvrir » un lieu où tu n'as « pas le droit ». C'est « l'envie » d'aller voir « un lieu qui sort un peu des sentiers battus ».

Pour l'observateur 2, architecte, une friche comme celle-ci peut avoir un potentiel, il catalyse l'imagination. Un espace de création est pour cet observateur un espace où « on se sent bien », où « on est libre ». Au niveau des idées, pour imaginer, un espace comme celui-ci est intéressant. Mais lorsqu'il faut produire des plans alors il faut un certain « confort ».

Lorsqu'on lui demande ce qu'il conserverait dans ce lieu pour créer un espace de création il reprend les éléments suivants :

- L'espace 5 est pertinent pour sa complexité, qui agite l'imaginaire
- L'espace 1 pour l'espace qui n'est pas « tout monotone »
- L'espace 14 en angle pour l'apport de lumière
- Les vues vers la végétation
- L'authenticité du bâtiment est également importante
- L'espace 7 : le graffiti « rien qu'en le regardant tu peux t'imaginer plein de choses ». Mais garder le reste neutre, d'une couleur unie. »
- Le couloir 3 est à proscrire par contre

## Observateur 3

Ce qui est intéressant dans ce bâtiment pour cet observateur c'est « qu'il y a de l'espace » pour pouvoir peindre. La présence de végétation à l'extérieur permet de pouvoir « rester là et peindre un truc grand et longtemps » parce qu'on est caché. Mais les artistes ne bénéficient pas de la visibilité comme c'est le cas dans la rue.

- L'espace 5 particulièrement, mais chaque espace où il y a des peintures de qualité. Pour pouvoir surpasser les autres peintres
- L'espace 2, avec la voute qui diffère des formes habituelles

## Observateur 4

Les caractéristiques recherchées en allant dans des friches pour l'observateur 4 seraient « le défi d'aller dans des endroits où on n'a pas trop le droit, où c'est dangereux » pour découvrir des endroits qui « sortent du cadre, qui sont abandonnés. »

Même si dans un premier temps l'observateur 4 n'aurait pas pensé aller dans un tel lieu pour une phase créative, il pense que cela « peut être très stimulant. Parce que c'est peut-être là qu'on se rend le mieux compte de l'importance des atmosphères et des ambiances. Sur le papier, on n'y pense pas forcément. » Ce type de lieu peut apporter, selon lui des idées nouvelles : « C'est stimulant, on pense à plein de trucs auxquels on ne pense pas forcément sinon. »

Les éléments suivants sont pointés comme intéressants pour un espace de création :

- jeu de niveaux de l'espace 1 : c'est un « joyeux bordel » dans lequel travailler, « dans un espace comme ça il y a tellement de possibilités »
- L'espace 6 où il serait intéressant de « garder un espace où tu t'attends à voir un bureau, et en fait non, tu as une œuvre ! »
- le graffiti de la pièce 9 apparaît également stimulant
- L'espace 11 est considéré comme chaleureux et donc à conserver selon lui
- L'espace 8 pour le désaxement de la structure, il est intéressant car on perd un peu la logique, ce qui est important selon l'observateur. « Pour moi, un espace créatif doit sortir du cadre formel. »

### Observateur 5

L'observateur 5 a déjà eu l'occasion de visiter un lieu abandonné plus jeune pour « se faire peur ». Pour lui, le bâtiment visité n'est pas appropriable en l'état mais qu'il « ne faudrait pas beaucoup d'aménagement pour que ce soit possible. » Il précise que pour lui, le lieu est propice pour de la création, pour un loisir ou alors seulement dans les premières phases d'un projet : « une fois que j'ai analysé le programme si je suis en quête d'inspiration, je cherche des choses, je me vois bien m'y balader. »

Pour lui un espace créatif est un endroit pour « changer de repère ».

Les éléments suivants sont pointés comme intéressants pour un espace de création :

- L'espace 2 où les tags montrent à l'observateur qu'on peut s'approprier les lieux et participer à l'histoire du bâtiment
- La main 7 pour la sollicitation visuelle qu'elle apporte
- L'espace 14 pour la luminosité et les vues

### Observateur 6

Pour ce dernier observateur c'est « cette sensation d'insécurité » qui l'attire dans un lieu comme celui-là. Il y a aussi souvent « des belles choses que tu rencontres, des choses inattendues. » Ce qui l'intéresse également c'est de : « voir comment un bâtiment vieillit, comment un bâtiment va se délabrer et voir la nature reprendre le pas là-dessus. »

Une friche a pour lui un côté inspirant qui se compose de deux étapes. Tout d'abord pour une création architecturale : « tu peux te dire, ah bah tiens ce couloir-là, il m'inspire bien, cet escalier, je le trouve beau, cette fenêtre, elle cadre bien. Ça peut te donner des idées, je pense. » Ensuite, l'atmosphère du lieu peut selon lui inspirer la création. Il parle notamment « des oiseaux qui chantent » et de « la nature » qui peuvent l'inspirer.

« On a rencontré des gens, il y avait des oiseaux qui chantaient de temps en temps, t'entends une goutte de temps en temps, tu vois une poutre en biais comme ça, tu as tout un contexte qui finalement peut être le foyer d'une imagination, c'est toute la diversité du site, tout ce qui change. On a vu un arbre qui sortait d'un mur. Un oiseau va peut-être venir bouffer des graines. Je ne sais pas. C'est toute la diversité du lieu qui peut t'inspirer alors que si tu es



toujours dans un bureau, tu connais toujours le même truc. Il y a une diversité des espaces en plus ici. »

Ce qui est intéressant :

- L'espace 6 : l'œuvre d'art, qui apparaît comme stimulante
- L'espace 8 où les poutres en biais interrogent visuellement
- Les espaces de circulation : donnent « envie de jouer », « de circuler. »
- L'espace 5 : les arbres poussant dans les murs ; surprenant
- Les tags très propices à l'imagination, d'après l'observateur 6 « chaque artiste fait son truc, ça peut te faire partir dans des délires sympas. »

### Résumé

Pour cette troisième partie des résultats concernant le potentiel de la friche, les éléments suivant apparaissent comme pertinents pour les différents observateurs. Le tableau suivant présente les raisons pour lesquelles les observateurs trouvent les espaces stimulants :

Nombre d'observateurs relevant la pertinence	Salle	Photo	Raison
5	7		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Si les gens sont intervenus sur les murs alors nous aussi « on peut » agir</li> <li>- Les graffitis sont des « invitations à faire »</li> <li>- « Rien qu'en le regardant tu peux t'imaginer plein de choses »</li> </ul>
3	1		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Niveaux différents intéressants car « on y ressent autre chose » dans l'espace</li> <li>- Espace « stimulant car non monotone »</li> <li>- « Dans un espace comme ça il y a tellement de possibilité »</li> </ul>




3	3		<ul style="list-style-type: none"> <li>- « ça agite la tête, c'est comme si ça mettait en chauffe ta créativité »</li> </ul>
3	8		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Intéressant car on perd la logique</li> </ul>
2	6		<ul style="list-style-type: none"> <li>- « Tu t'attends à y voir un bureau et en fait non tu as une œuvre »</li> </ul>

Tableau 9 - Résumé des éléments relevés comme pertinents par les observateurs





*Figure 33 - Graffiti sur paroi dans le fort de la chartreuse (salle 7 du parcours commenté)*

## DISCUSSION

## Potentiel de la friche

En reprenant les principaux résultats concernant l'ambiance générale du bâtiment (Tableau 6), les éléments principaux sur lesquels convergent les discours sont les suivants :

En ce qui concerne l'ambiance générale qui émane du bâtiment, ressort le caractère **stimulant** du lieu. Cette idée « d'envie de faire » dans l'enceinte du fort de la chartreuse ressort dans le discours de chacun des observateurs. On se trouve alors en présence d'une des caractéristiques propices à la créativité, exprimées dans la revue de la littérature. L'expert 2 parlait également de la nécessité d'avoir un lieu qui « donne envie de faire ».

Un deuxième point qu'il paraît intéressant de soulever est l'aspect **étonnant** de certains éléments du bâtiment, en effet pour les observateurs, il existe toujours un moment de surprise lors du parcours, quelque chose qui éveille la curiosité des personnes. Cela rejoint l'idée développée par un des experts dans la phase d'entretiens exploratoires, qui explique que dans son cas « plus je stimule mon cerveau par du visuel, des citations, de la couleur, des matériaux différents. Ça va aider. »

Un autre point qui définit le lieu est le côté **abîmé**, vieux, comme le remarque l'observateur 1 : « C'est assez abîmé pour qu'on n'ait pas trop peur d'entreprendre. ». Cela fait un lien avec la liberté d'entreprendre dans un lieu comme celui-ci. Cependant ce côté en ruine du bâtiment peut amener une sensation de stress qui est à éliminer d'après l'état de l'art (Runco, 2007).

Cette première analyse fait ressortir des caractéristiques en accord avec l'état de l'art et les entretiens exploratoires. Ce constat nous montre donc qu'il y a des éléments à analyser dans notre cas d'étude pour comprendre comment ces caractéristiques, ces ambiances se façonnent.

L'examen des résultats pour chaque point d'arrêt du parcours apporte d'autres informations concernant le potentiel du fort de la chartreuse. De cette analyse détaillée, on peut ressortir des résultats (Tableau 7) les ambiances suivantes comme caractéristiques des salles visitées :

Certains espaces sont décrits comme des espaces stimulants, interpellant, qui donnent une envie de mouvement. En cela nous pouvons faire le postulat que le lieu étudié a en effet certaines caractéristiques propres qui sont potentiellement intéressantes pour un espace où le but est de catalyser la créativité.

En effet, dans l'état de l'art il était apparu qu'une stimulation plus grande et un challenge avec l'environnement pouvait être propice à la créativité. En ce sens les espaces stimulants, interpellant ou encore donnant une certaine envie de mouvement, sont pertinents dans le cas étudié.

L'invitation à la découverte, exprimée dans les entretiens exploratoires comme bénéfique, est ressentie par les observateurs dans un des points d'arrêt du parcours.

Enfin l'ambiance chaleureuse décrite par les observateurs peut aussi être pertinente pour procurer une sensation de bien-être.



D'autres espaces ne sont par contre pas intéressants, il s'agit des espaces stressant, inspirant le danger, ou faisant rappeler la prison. Ceux-ci sont en effet contradictoires avec les résultats de l'état de l'art ou les entretiens exploratoires.

L'examen des contradictions (Tableau 8), vient en effet nuancer le propos et nous montre qu'un même type d'espace peut en réalité être ressenti de manière très différente par deux personnes. Ceci lève alors le problème, lors de la conception d'un espace, de pouvoir « faire une ambiance » comme le dit Ouard (2008). En effet, la complexité de faire une ambiance particulière est en partie due au fait que chaque individu peut ressentir de manière très différente un même lieu.

Ces résultats montrent donc qu'effectivement le fait de s'inspirer d'une friche urbaine pour la conception d'espaces dédiés à la créativité peut être pertinent. Même si des éléments contradictoires apparaissent, il est intéressant de pousser plus loin l'analyse et la réflexion sur le potentiel de la friche en examinant les artefacts faiseur d'ambiance.

## Artefacts faiseurs d'ambiance

Si on s'intéresse de plus près aux aspects qui sont intéressants dans ces espaces, nous pouvons lister les éléments qui provoquent ces ambiances.

Au regard des résultats (tableau 7) nous nous apercevons que nous sommes ici face à deux types de facteurs, les facteurs directement liés avec l'architecture du lieu, ceux que l'on peut créer de tout pièce. Dans cette catégorie nous retrouvons les choix de conception de l'architecte, présents dans tout projet, à savoir : créer des ouvertures pour faire entrer beaucoup de lumière, créer un espace long rythmé qui incite à traverser, l'utilisation de couleurs chaudes pour rendre un endroit plus chaleureux... Cela reste du savoir-faire de l'architecte.

Le deuxième type de facteurs (ceux conservés dans le tableau 9) sont directement liés à l'état de friche culturelle, à l'état de ruine du bâtiment (qui lui donne le nom de friche) et à l'intervention des graffeurs dans l'enceinte du bâtiment (qui la qualifie de culturelle). Nous nous intéresserons plus en détail à cette deuxième catégorie de facteurs qui semblent plus pertinents à approfondir, dans notre cas d'étude, car ils sont caractéristiques de la friche culturelle.

AMBIANCE	ARTEFACTS
INVITATION A LA DECOUVERTE	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Vues à travers les espaces (pas de garde-corps → trémie)</li> <li>- Ce qui peut provoquer une interrogation</li> <li>- Peintures</li> </ul>
ESPACE STIMULANT (INTERPELLANT, ENVIE DE MOUVEMENT, CHAOS, LIBERTE)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Multitude de matériaux, de vues différentes, des sollicitations toute différentes</li> <li>- Ouverture dans un plafond par exemple : interroge</li> <li>- Avoir un élément qui ne devrait pas être là</li> <li>- Graffiti</li> <li>- Absence d'obstacles : liberté d'agir</li> </ul>
ENVIE DE MOUVEMENT	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Eléments en ruine qui peuvent être escaladés</li> <li>- Ouverture des espaces entre-eux : pas de portes</li> </ul>

Tableau 10 - Artefacts de la friche culturelle

Le lieu étudié apparaît comme stimulant, incite à la découverte, à l'action, ce qui est considéré comme un type d'espace qui a un potentiel pour un espace de création. D'après le parcours et à travers le discours des observateurs nous nous rendons compte que l'espace est stimulant du fait qu'il soit à l'état de friche. Donc comme le définit Francois Plet, un espace « laissé sans soin, inexploité, ou en déshérence » (2004, p381). C'est cet aspect abandonné qui paraît en effet intéressant. Nous voyons que ce qui stimule le visiteur c'est la ruine, l'absence de portes, des vues sans cesse différentes. Les résultats révèlent donc que l'observateur paraît stimulé par cette situation que l'on pourrait qualifier de chaotique.

Les images ci-dessous illustrent les lieux où l'on retrouve les commentaires liés à l'aspect stimulant du lieu :



Ces situations de chaos où les observateurs vont jusqu'à éprouver un sentiment de bien-être sont propices pour activer l'imagination, une réflexion créative.

C'est d'ailleurs ce qu'apporte comme conclusions Perkins qui explique que ces espaces qui paraissent « menaçants » sont les endroits où « le chaos dépasse l'ordre, où la créativité surpasse le profit. » qu'ils deviennent intéressants parce qu'ils ne font pas partie des lieux actuels « aseptisés et programmés à l'excès » (2008, p.154). Ils opposent la diversité et le désordre à la certitude, l'homogénéité et l'ordre.

Cette diversité et ces variations « semblent promouvoir le processus créatif contrairement à l'uniformité » (Törnqvist, 2004, p.233). En effet, cet état chaotique dans le fort de la chartreuse entraîne des ambiances ressenties qui ont été identifiées comme propice à la créativité dans l'état de l'art et les entretiens exploratoires.

L'ensemble des éléments participants à l'ambiance peut être résumé en 4 points :

- Ambiance stimulante
- Envie de mouvement




- Liberté d'action
- Envie de découverte

Il peut être intéressant, dans le but de répondre à notre seconde question de recherche, à savoir ce que doit concrètement mettre en place l'architecte pour « faire » l'ambiance désirée, de lister les différents éléments qui participent à ces ambiances.

L'architecte pourrait utiliser les inventaires suivants comme un guide pour créer cette ambiance et recontextualiser les éléments stimulants, retrouvés dans la friche, dans un projet d'espace de création.

### Ambiance stimulante

Cette sélection d'éléments illustre ce qui peut apporter un caractère stimulant à un lieu. Ils ont été relevés par les observateurs durant le parcours et dans les d'entretiens semi-directifs :

	<p>Multitude de matériaux, sollicitations, vues :</p> <p>« J'aime bien cet endroit parce qu'il y a de tout. C'est fouillis mais tu as dehors dedans. Ce que j'aime bien c'est que ton regard il ne peut pas se fixer sur un truc tu vois rester fixé un truc, tu regardes quelque-chose puis tu es toujours attiré par le truc d'à côté et je vais m'imaginer plein de chose. »</p>
	<p>Intrigant car traverse les mystères de l'habitation :</p> <p>« Je suis assez curieuse de, même si je n'y connais rien dans la construction de savoir ce qu'il y a derrière et tout ça. Bah ici voilà c'est à découvert. »</p>
	<p>Stimule car change de d'habitude :</p> <p>« Là il y a les arbres qui, en fait c'est bizarre on a l'impression qui viennent de l'extérieur mais qui sortent de l'intérieur. Tu sais comme tu as les racines, oui c'est l'arbre qui pousse à l'intérieur. C'est trop drôle Et t'as une porte tu ne sais pas ce qu'elle fait là. Non c'est la fenêtre ? Tu ne sais pas trop ce qu'elle fait là mais ... »</p>




	<p>Renverse la conception que l'on se fait :</p> <p>« Et ici c'est le contraire plus on monte plus il y a d'arbres et ça renverse un peu comme beaucoup de choses ici ça ne renverse pas l'échelle des valeurs mais les habitudes la conception qu'on se fait. »</p>
	<p>Etonnant :</p> <p>« Wahh on dirait l'atelier d'un artiste fou. Qui a tenté quelque chose. La petite sculpture. Avec la lumière zénithale. J'hésite entre je n'ai pas envie d'y toucher parce que c'est une sculpture et regarder s'il y a pas des pièces à récupérer justement pour faire du bricolage à la maison. »</p>
	<p>« En tout cas j'aimerais passer par là : je ne m'y arrêterai pas pour travailler mais par contre ça fait cogiter ça agite la tête de passer là »</p> <p>Expert 2 : « le mieux c'est de travailler sur l'environnement global. Le couloir, les escaliers, tout peut être propice à la créativité. N'importe quel espace. »</p>

Tableau 11 - Résumé des éléments relevés par les observateurs comme stimulants

## Envie de mouvement





	<p>Éléments en ruine comme l'escalier :</p> <p>« Ça donne envie de grimper, parce que sur les escaliers voilà ce ne sont pas des escaliers traditionnels c'est des escaliers encombrés, on a envie de faire de l'escalade. Donc c'est voilà, ça invite au mouvement »</p>
	<p>Possibilité de changer de type d'assise :</p> <p>« Ici parce que je peux m'asseoir ailleurs, parce que j'irai bien m'asseoir là pour travailler tu vois au lieu de s'asseoir sur une chaise, sur un banc, pour avoir des assises différentes parce qu'on ressent autre chose. »</p>
	<p>Entassement de matériaux :</p> <p>« Ah là ça me donne envie d'escalader. D'avoir tout ce petit entassement de pierre comme ça, t'as envie de, parce que ça me rappelle les plages tu vois ou tu as les rochers et tu as juste envie de grimper pour aller voir ce qu'il y a derrière. »</p>
	<p>Absence de portes, de fenêtre :</p> <p>« En fait, on a l'impression qu'il y a beaucoup de choses à faire, quand je dis beaucoup de choses c'est bouger sans les contraintes habituelles. »</p>

Tableau 12 - Résumé des éléments relevés par les observateurs comme donnant une envie de mouvement



## Liberté d'action

	<p>Absence de toute fermeture, garde-corps :</p> <p>« C'est un lieu... on fait fi des obstacles. Ici voilà ils ont disparu »</p>
	<p>Graffiti invitation à faire, « on sait quand dans ce lieu on peut »</p> <p>« j'aurais envie de tout repeindre »</p>

Tableau 13 - Résumé des éléments relevés par les observateurs comme procurant une sensation de liberté d'action



## Envie de découverte




	<p>Ouverture « on a pas l'habitude » :</p> <p>« On est, même si ce sont des mots un peu bateau mais on est plus près du ciel, parce que voilà dans une habitation on a rarement l'habitude »</p>
	<p>Visuel incitant à la découverte :</p> <p>« Elle est impressionnante parce qu'elle vient de l'extérieur et elle vient, elle vient nous chercher »</p>
	<p>Ouverture :</p> <p>« On y va ? »</p>

Tableau 14 - Résumé des éléments relevés par les observateurs comme donnant une envie de découverte

## Faire une ambiance

C'est ici qu'apparaît la contradiction de créer un espace chaotique, de concevoir un espace en friche. Si le chaos a un réel intérêt dans un processus créatif, si les éléments que l'on doit retrouver dans un espace pour créer sont ceux précédemment relevés, alors il s'agit de construire du déconstruit. Prévoir de l'imprévisible. Se pose alors dans notre cas, la question de savoir ce qui est transposable pour la conception d'espaces dits contrôlés.

Bien sûr les artefacts présentés en exemple peuvent être réadaptés, repensés pour un espace conçu de toute pièce, il apparaît seulement plus complexe de créer cette ambiance avec des artifices. Il faut alors peut être remettre en cause le fait de concevoir de toute pièce ce type d'espace. D'ailleurs, si ces bâtiments ont un réel potentiel pour catalyser la créativité, alors l'ambiance qui y règne devrait être exploitée directement in situ, sans être artificiellement recrée ailleurs.

Quand nous parle, à ce propos, de la difficulté de faire une ambiance : « L'ambiance est contextuelle et l'architecte ne peut que s'insérer dans ce contexte en devenir, l'architecte en devient alors la cristallisation. Aussi, si l'architecte ne peut être considéré comme un « faiseur

d'ambiance », il est celui qui, par son intervention sur le cadre physique, va modeler l'ambiance préexistante d'un lieu. Ce « simple » constat amène, de fait, une autre définition du rôle de l'architecte vis-à-vis de l'ambiance d'un lieu. Elle n'est plus simplement la plus-value « luxueuse » donnée à un édifice, mais un véritable enjeu dans sa conception » (2008, p.4).

Le travail à réaliser est sûrement donc de s'intéresser au potentiel existant des bâtiments. Pour Augoyard, la conception d'un projet doit passer par la définition de l'ambiance du lieu où il sera implanté. Ceci pour connaître son potentiel pour un usage en particulier. « Ainsi, notions intermédiaires plutôt que recettes, règles de composition plutôt que modèles, les figures de cheminement, les effets sonores, les motifs ou effets lumineux, les effets odorants, les ambiants intersensoriels permettent de décrire précisément de quoi est fait une ambiance existante, de prédire les grandes lignes de ce qu'un projet va provoquer et d'aider enfin l'intuition créatrice en précisant, dès le début, le profil de son futur sensible » (2008, p.32).

Ouard, va plus loin et explique qu'il faut élaborer un lien plus fort entre recherche et pratique architecturale et que « si on admet qu'une ambiance préexiste en tout lieu et que l'architecte a pour tâche de l'intégrer dans sa démarche de conception, comme il intègre la question des usages, cela nécessite de développer des savoirs, des connaissances sur l'ambiance préexistante dans différents types d'architectures et notamment ceux pour lesquelles les enjeux sont les plus importants et les possibilités les plus réduites » (2008, p.5).

Ainsi nous pourrions, dans le cas des friches urbaines, effectuer des diagnostics sur l'ambiance de chacune d'elles. On pourrait alors imaginer choisir lors d'une réaffectation, la nouvelle fonction du bâtiment au regard des résultats de l'analyse.

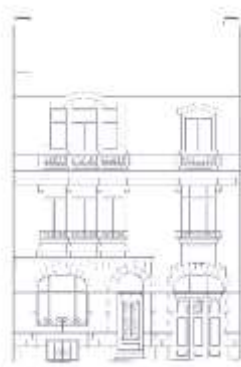
En effet l'ambiance du lieu est définie par un grand nombre de paramètres et comme l'explique Ouard, un lieu contient « par nature » des usagers et des usages différents, une situation géographique particulière, qui sont pour chacun autant d'éléments qui seront parties prenantes dans l'ambiance expérimentée. « Ces éléments n'étant pas du ressort de l'architecte, nous pouvons émettre l'hypothèse qu'à tout espace en devenir, il préexiste un champ restreint d'ambiances à venir » (2008, p.4).

Nous pourrions alors réhabiliter une friche culturelle en ruine, en un espace propice à la créativité. Cela passerait par une réaffectation de la friche devenue culturelle en un espace efficace dans un écosystème créatif.

Comme il a été explicité dans le discours des observateurs, quant à leur vision de leur espace idéal pour effectuer des tâches créatives, il apparaît clairement qu'il faut des espaces plus conventionnels, où l'on retrouve plus de confort. Ainsi l'enjeu de la réaffectation d'une friche serait de pouvoir conserver le caractère du lieu, par les artefacts précités d'une part, et également de créer des zones de confort pour les utilisateurs du lieu.

Le cycle de vie d'une friche pourrait donc être agrémenté d'une quatrième phase où s'opèrerait une réaffectation partielle des lieux.

Nous pourrions alors retrouver des lieux en ruine dans un contexte rénové. Il s'agirait de rénover une partie du bâtiment pour laisser certains lieux dans un état dégradé. Ainsi nous aurions des zones de confort, plus rationnelles, et également des lieux propices à la stimulation.



Fonctionnalité  
antérieure



Etat de friche



Etat de friche  
culturelle



Réaffectation  
partielle

Un exemple pourrait être, comme le propose un des observateurs, de conserver cette « statue d'un artiste fou » pour créer une pièce qui pose question. Il précise à propos de ce lieu :

« C'est un espace, tu restes là et puis tu regardes. Sur un plan, on dirait un espace perdu, tu vois. Mais je ne sais pas là, il s'est passé quelque chose. Et puis c'est original quoi une alcôve comme ça avec un truc, tu ne sais pas pourquoi c'est là ça, c'est stimulant. »



Figure 34 - Sans titre - L'artiste fou

En effet on pourrait imaginer dans le plan de la chartreuse des pièces rénovées et des pièces laissées en état. Les pièces maintenues pourraient être celles identifiées comme pertinentes durant ce travail (Tableaux 9, 11, 12, 13 et 14).

Nous pouvons aussi nous poser la question de la pérennité de la stimulation apportée par de tels artefacts. En effet l'aspect stimulant peut disparaître et cet élément interpellant s'installer dans une routine. Et c'est ce qu'il faut éviter selon l'expert interrogé durant les prémices de ce travail. Nous pourrions imaginer un bâtiment avec une partie fixe et une autre qui pourrait évoluer en fonction d'interventions de personnes.

Cela pourrait par exemple, si nous nous intéressons à la stimulation que peut procurer un graffiti, rendre des murs libres à l'intervention artistique. Il ne s'agirait pas ici de se limiter à un mur d'expression isolé dans un bâtiment mais d'utiliser le potentiel de la friche et l'entièreté de son contexte pour créer une émulation entre des artistes et les utilisateurs du lieu. De plus, une interaction entre des acteurs de milieux différents pourrait se créer. Cela aiderait également à résoudre le principal problème auquel sont confrontés ces artistes, à savoir la quasi inexistence dans la ville, de murs sur lesquels il est autorisé de peindre.

Comme le souligne l'observateur 6 « plus de gens » devraient investir le lieux car « ce serait vraiment propice à l'expression murale. Peut-être d'autres trucs, peut-être d'autres types d'expressions mais là ça sert à rien, les gens ils peuvent venir facilement dans cette pièce-là, certaines sont assez propres, tu peux faire ce que tu veux donc ... »

Le fait d'implanter une activité dans une friche n'est pas un phénomène extraordinaire, mais le fait de vouloir conserver un état de ruine l'est plus. Il n'est évidemment pas habituel de vouloir réaffecter « en partie » un bâtiment. Ceci soulève des problèmes propres aux techniques de mise en œuvre utilisées dans la construction. Des contraintes liées à des normes incendie, structurelles ou à d'autres domaines qui peuvent également altérer la qualité de ce type d'intervention. Mais n'est-il pas du ressort de l'architecte d'utiliser ce potentiel pour tirer le meilleur d'un tel projet, malgré des contraintes inévitables ? C'est en tout cas le prix à payer pour conserver ce potentiel.

## Travaux futurs et pistes concrètes

La méthode des parcours commentés montre qu'elle est pertinente dans le cas d'analyse d'ambiance même à l'échelle d'un bâtiment de cette ampleur. Elle est cependant perfectible en augmentant le nombre d'intervenants, car le penchant subjectif s'efface avec le nombre grandissant de participants.

Il est aussi important de remarquer, que la mise en place d'espaces créatifs ne repose pas uniquement sur les critères utilisés pour cette étude. En effet le parti pris de ce travail est de se focaliser sur l'environnement physique de l'individu. Or, nous l'avons vu dans la revue de la littérature, beaucoup d'autres facteurs entrent en jeu.

Il serait donc intéressant pour des recherches futures d'un point de vue méthodologique :

- D'augmenter le nombre d'observateurs pour éliminer le côté subjectif de l'expérimentation ;
- D'utiliser cette méthode sur une autre étude de cas pour confirmer ou infirmer le potentiel des friches et définir quelles sont celles qui ont un potentiel ;
- D'intégrer des profils qui ont une expérience différente dans les friches dans un échantillon plus varié. La première phase est marquée par une forte présence d'observateurs ayant expérimenté une friche. Ceci peut être limitant en terme de points de vue recueillis car les observateurs peuvent être plus enclins à apprécier les qualités d'une friche. Cependant, dans notre cas, les résultats avec les observateurs de la seconde phase sont similaires à ceux recueillis dans la première.
- Le choix du site semble pertinent au vu des résultats obtenus, cependant il limite l'étude aux friches culturelles. En effet cette friche présente la particularité d'être fortement investie par des artistes. On pourrait élargir cette méthode au cas des friches au sens large.
- Le travail itératif d'ajustement de la méthodologie, entre les entretiens exploratoires et la phase préliminaire de parcours commentés, est intéressant à nos yeux pour parfaire la méthode initiale. En revanche, le temps passé à ajuster cette méthodologie réduit la possibilité d'élargir cette méthode à un plus grand échantillon.

En ce qui concerne les pistes concrètes :

- Dans le cas de la réhabilitation du fiacre entre la place saint Denis et la place saint Etienne à Liège, le projet prévu est l'implantation d'un hub créatif. Les différents acteurs de ce futur réseau créatif sont déjà présents sur place. Peut-être serait-il intéressant de faire un diagnostic des éléments à conserver en l'état dans le bâtiment. Nous pourrions alors réaliser des parcours avec des observateurs qui pourraient conclure sur le fait que le bâtiment présente ou non certains potentiels, faire ressortir des éléments concrets à garder.
- En considérant que la friche urbaine a un potentiel pour ce type d'espace, il serait intéressant d'agrémenter cette étude avec une étude territoriale afin de définir les lieux de l'économie créative. Dans ce cas, pour être pertinente, la friche devra aussi être bien située dans le territoire. Il faudrait alors que les lieux des friches coïncident avec les lieux où l'on cherche à développer l'économie créative.

La ville de Bruxelles pourrait être propice à une étude de ce type, comme le précise Pauline De La Boulaye, dans *Being Urban*, pour l'art dans la ville : « De nombreux artistes élisent domicile à Bruxelles. Ils viennent d'Europe, d'ailleurs ou de Belgique. Pourquoi ici ? Parce qu'il y a de l'espace – Bruxelles est encore une des capitales européennes les moins denses. Il est possible de se loger et d'y trouver des ateliers, des garages, d'anciens lieux industriels désaffectés. Bruxelles en ce sens est souvent comparée à Berlin. Et puis il y a des poches, des rémanences de culture populaire, en voie de disparition dans les capitales aseptisées » (2016, p.60).

## CONCLUSION

Ce travail s'intéresse à la conception d'un espace de création, c'est-à-dire un espace propice à la créativité. Comment l'environnement physique, architecturé, peut catalyser la créativité d'un individu ? En partant du constat qu'outre les espaces conçus, existent des espaces investis spontanément par les artistes, la question de ce travail est de s'attacher à savoir en quoi l'environnement de tels lieux peut augmenter les dispositions créatives d'une personne.

La méthodologie est basée sur l'étude de l'ambiance d'un cas concret. Le fort de la chartreuse, à Liège est passé à l'état de friche industrielle, puis a été et est encore aujourd'hui investi par de nombreux artistes.

L'ambiance est analysée à travers des parcours commentés où l'individu est au cœur de l'expérimentation. Il s'agit alors de définir, par les commentaires des observateurs, une ambiance particulière à certains points d'arrêt d'un parcours défini au préalable. Les méthodes de verbalisation consécutive et d'entretiens semi-directifs ont également été mises en place pour approfondir les propos des intervenants.

La méthodologie s'est voulue itérative pour parfaire le protocole initial. Des entretiens exploratoires ont été menés pour ajouter des critères à prendre en compte lors de l'analyse de l'ambiance du cas d'étude. De plus, deux phases de parcours commentés ont été réalisées, la première ayant permis de corriger la méthodologie.

Les résultats ont ensuite été comparés avec les caractéristiques d'un environnement qualifié de propice à la créativité par la revue de la littérature. Ceci pour savoir si le cas étudié a, ou non, un potentiel vis-à-vis des processus créatifs. Une deuxième partie de l'analyse s'attache à définir quels sont les éléments de cet environnement qui participent à cette ambiance. Ceci pour savoir quels peuvent être les éléments intéressants pour architectes et concepteurs.

En ce qui concerne les questions de recherches, l'étude a permis de définir l'ambiance ressentie dans une friche et de mettre en lumière une ambiance existante à priori propice pour une atmosphère créative. La friche concernée a donc un potentiel pour la mise en œuvre d'espaces dédiés à la créativité. La deuxième partie des résultats nous montre les situations réinterprétables dans le cas d'une conception créative. Mais également, ce que l'architecte peut réellement mettre en œuvre pour des espaces créatifs contrôlés.

La discussion a permis de dégager plusieurs pistes de réflexions. Outre le fait que le cas étudié semble avoir un potentiel pour la mise en œuvre d'espaces créatifs et qu'une série d'artefacts aient été dégagés pour reproduire des ambiances pertinentes dans des espaces dits « créatifs contrôlés », il apparaît intéressant de montrer que les ambiances pertinentes sont ressenties en présence de situation de désordre. Des éléments chaotiques liés à l'état de ruine du bâtiment ou à l'intervention d'artistes dans le lieu sont en effet à l'origine des ambiances retenues comme pertinentes dans le cas de cette étude.

Se pose la difficulté de concevoir de toute pièce cette ambiance, il faudrait alors réinvestir des friches présentant des qualités créatives plutôt que de concevoir de nouveaux espaces. On pourrait réinvestir les friches en y aménageant des zones de confort, indispensables d'après nos résultats, tout en gardant le caractère présent dans la friche.

Il faudrait alors s'intéresser au potentiel de certaines friches et même comme le propose Ouard, de développer le lien entre recherche et pratique architecturale (2008, p.5) pour pouvoir diagnostiquer les lieux propices aux espaces créatifs.

Enfin, coupler ce diagnostic à une étude dégageant les territoires ayant un potentiel pour y développer l'économie créative, permettrait d'affirmer quelles friches possèdent à la fois une ambiance propice à la réaffectation en espace créatif ainsi qu'un emplacement attractif pour le développement de l'économie créative.



## BIBLIOGRAPHIE

- Albright, T. (2011). Vastu Veda in the age of neuroscience : Some brain-based principles for the design of human environments. ANFA Interfaces Lecture Series. Symposium conducted at the meeting of Academy of Neuroscience for Architecture , La Jolla, CA.
- Amabile, T. M. (1998). How to kill creativity. Harvard Business Review on Breakthrough Thinking, Harvard Business School Press, 1-28.
- Andrei G. Aleinikov , Sharon Kackmeister, Ron Koenig. (2000). Creating Creativity : 101 Definitions Midland, MI : Alden B Dow Creativity Center
- Andrews, F. M., & Farris, G. F. (1967). Supervisory practices and innovation in scientific teams. Personnel Psychology, 20, 497-515.
- Augoyard Jean-François. (2008). Conférence inaugurale : Faire une ambiance ? 1st International Congress on Ambiances, Sep 2008, Grenoble, France. 17-35. Consulté à <https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-00833922>
- Bazin, H. (2001). La culture hip-hop. Paris : Desclée de Brouwer
- Bégout, B. (2013). Suburbia. Paris : Inculte
- Beefink, F., van Eerde, W., & Rutte, C. G. (2008). The effects of interruptions and breaks on insight and impasses: Do you need a break right now? Creativity Research Journal, 20(4), 358-364.
- Boichot, C. (2013). De la friche à l'atelier : l'importance du délaissé urbain dans le devenir d'un quartier artistique. Exemples parisiens et berlinois en perspective. De la friche industrielle au lieu culturel. Colloque international pluridisciplinaire, Jun 2012, Sotteville-lès-Rouen, France. 191-200.
- Matoré Georges. Pierre Merlin, Françoise Choay et al. (1990). *Dictionnaire de l'urbanisme et de l'aménagement*, Paris : PUF, 1988. In: *L'Information Grammaticale*, N. 44, pp. 44-45.
- Collectif (IMA). (2015). Hip Hop : Du Bronx aux rues arabes. Gand : Snoeck.
- De La Boulaye, P., Grimmeau, A. (2016). Being urban : pour l'art dans la ville Bruxelles. Bruxelles : CFC Editions.
- Duarte, C.R., & Cohen, R. Santana, E.P., Brasileiro, A., DePaula, K., et al.. (2008). Exploiter les ambiances : dimensions et possibilités méthodologiques pour la recherche en architecture. Augoyard, Jean-François. 1st International Congress on Ambiances, Grenoble 2008, Sep 2008, Grenoble, France. A La Croisée, 415-422.
- Dubos, R. (1971). Man-made environments. The Journal of School Health, 41, 339-343.
- Duchesne, S. (2000). Pratique de l'entretien dit « non-directif ». Les méthodes au concret. Démarches, formes de l'expérience et terrains d'investigation en science politique, PUF, 9-30.

- Epstein, R. (1996). Capturing Creativity. *Psychology Today*, 29(4), 41-43
- Florida, R. L. (2002). *Le réveil de la classe créative*. New York, NY : Basic Books.
- Fontaine, B. (2014). *Découvrir et comprendre le graffiti*. Paris : Eyrolles.
- Friedman, R. S., Fishbach, A., Forster, J., & Werth, L. (2003). Attentional priming effects on creativity. *Creativity Research Journal*, 15, 277-286.
- Grésillon, B. (2002), *Berlin, métropole culturelle*. Paris : Belin, collection Mappemonde.
- Guilford, J.P (1950). Creativity. *American Psychologist*, 5, 444-454.
- Harvey, B. D. (2013). *Perceptions of environmental influences on creativity in landscape architecture design students*. Thèse, Ball State University.
- Hemlin, S., Allwood, C. M., & Martin, B. R. (2008). Creative knowledge environments. *Creativity Research Journal*, 20(2), 196-210.
- Hill, R. C. (2006). A paradigm shift: "Flow" and the act of creation as the foundation of design education. In Al-Qawasmi, J., Vasquez de Velasco, G. (Eds.), *Changing trends in architectural design education* (pp. 325-332). Rabat, Morocco: The Center for the Study of Architecture in the Arab Region.
- Houtz, J. C. (2003). The educational psychology of creativity. In J. C. Houtz (Ed.), *The Educational Psychology of Creativity* (pp. 3-12). Cresskill, NJ : Hampton Press, Inc.
- Huang, Y. H., Robertson, M. M., & Chang, K. (2004). The role of environmental control on environmental satisfaction, communication, and psychological stress: Effects of office ergonomics training. *Environment and Behavior*, 36(5), 617-637.
- Kamvasinou, K. (2011, juillet). The public value of vacant urban land, 157-166.
- Lefevre-Mercier, Betty. (2012) *Des friches et des pratiques. De la friche industrielle au lieu culturel*. Colloque international pluridisciplinaire, 14 juin 2012, Sotteville-lès-Rouen, France. 35-42.
- Lévy, Jacques (dir.) ; Lussault, Michel (dir.) ; Grataloup, Christian ; Grésillon, Michel ; Knafou, Rémy ; Moriconi-Ebrard, François ; Retaillé, Denis ; Soubeyran, Olivier ; Staszak, Jean-François ; Plet, Françoise ; Sanders, Lena ; Stock, Mathis. (2004). *Dictionnaire de la Géographie et de l'espace des sociétés*. Paris : BELIN, p.381
- Lubart, Todd I. (2001). Models of the creative process : past, present and future. *Creativity research journal*, 13(3-4), 295
- Lucchini, F. (2012). *La fabrique des lieux : réappropriation des lieux par la culture. De la friche industrielle au lieu culturel*. Colloque international pluridisciplinaire, 14 juin 2012, Sotteville-lès-Rouen, France. 9-22.
- Margaine, S. Margaine, D. (2016). *Explorations urbaines : La face cachée d'une Belgique oubliée*. Waterloo : Renaissance du livre.

McCoy, J. M., & Evans, G. W. (2002). The potential role of the physical environment in fostering creativity. *Creativity Research Journal*, 14(3-4), 409-426.

Miaux, S. (2008). Comment la façon d'envisager la marche conditionne la perception de l'environnement urbain et le choix des itinéraires piétonniers. L'expérience de la marche dans deux quartiers de Montréal in : RTS, n°101 octobre-décembre 2008, « Le piéton et son environnement : quelles interactions ? Quelles adaptations ? », Paris, Lavoisier, p. 327-351.

Norberg-Schulz, C. (1981). *Genius Loci*. (O. Seyler, Trans.). Bruxelles : Pierre Mardaga. (Edition originale publiée en 1979)

Ouard, T. (2008). Essai sur le « faire une ambiance » en architecture. Colloque international « faire une ambiance », Sep 2008, Grenoble, France. 5p. Consulté à <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-00380262>

Perkins, H.A. (2008). A Review of : "Loose Space: Possibility and Diversity in Urban Life", *The Professional Geographer*, 60(1), 154-15. DOI: 10.1080/00330120701724475

Nathalie Raulet-Croset et al., « Les apports des parcours commentés. Appréhender l'espace dans les organisations éphémères », *Revue internationale de psychosociologie et de gestion des comportements organisationnels* 2013/Supplément (HS), 109-128. Consulté à DOI 10.3917/rips1.hs01.0109

Quittelier, B. (2015). Les lieux du hip-hop à Bruxelles : vers la fin du ghetto ? . *Brussels Studies*, Numéro 86, 18 mai 2015, [www.brusselsstudies.be](http://www.brusselsstudies.be)

Samuel, T. H., Katrina, E. B., & Micheal, D. M. (2012). *Climate for Creativity: A Quantitative Review*. Consulté à <http://dx.doi.org/10.1080/10400410709336883>

Sawyer, R. K. (2012). *Explaining creativity : The science of human innovation* (2eme edition). New York, NY : Oxford University Press.

Scott Doorley, Scott Witthoft. (2012). *Make Space : How to set the stage for creative collaboration*. Hoboken, NJ : John Wiley & Sons, Inc.

Simonton, D.K. (2003). Scientific creativity as constrained stochastic behaviour : The integration of product, person, and process perspectives. *Psychological Bulletin*, 129, 475-94.

Sternberg, Robert J. (2011). "Creativity". *Cognitive Psychology* (6 ed.). Cengage Learning. p. 479.

Thibaud, J.P. (2002). *L'espace urbain en méthode. La méthode des parcours commentés*. Marseille : Edition parenthèse. 79-100.

Toplyn, G. (1999). Attention. In M. A. Runco & S. R. Pritker (Eds.) *Encyclopedia of Creativity* (Vol 1.)(pp. 141-146). San Diego, CA: Academic Press.

Törnqvist, G. (2004). Creativity in time and space. p. 227-243.

Tremblay, R & Tremblay, D-G (dir.). (2010). *La classe créative selon Richard Florida. Un paradigme urbain plausible ?* Québec : Presses de l'Université du Québec / Rennes : Presses universitaires de Rennes.

Unsworth, K.L., & Parker, S.K. (2002). Promoting a pro-active and innovative workforce for the new workplace. In D. Holman, T.D. Wall, C. W. Clegg, P. Sparrow & A. Howard (Eds.), *The new workplace: A guide to the human impact of modern work practices*. Chichester : Wiley.

Witt, L. W.,& Beorkem, M. N. (1989). Climate for creative productivity as a predictor of research usefulness and organizational effectiveness in an R&D organization. *Creativity Research Journal*, 2, 30-40.

Wyon, D.P. (2000). Individual control at each workplace : the means and the potential benefits. In D. Clement-Croome (Ed.), *Creating the productive workplace* (pp. 167-191). New York : E & FN Spon.

## WEBOGRAPHIE

Margaine, S. (2007). Fort de la chartreuse, Liège. Consulté le 29 février 2016. [www.forbiddenplaces.net/exploration-urbaine-fort-de-la-chartreuse-liege#1](http://www.forbiddenplaces.net/exploration-urbaine-fort-de-la-chartreuse-liege#1)

Kay, A. (2015). Hôpital civil de Charleroi. Consulté le 29 février 2016. [www.bcd-urbex.com/chu-de-charleroi-abandoned-hospital-belgium](http://www.bcd-urbex.com/chu-de-charleroi-abandoned-hospital-belgium)

Denis Meyers. (2016). Remember Souvenir. Consulté le 14 mars 2016. [www.remember-souvenir.me](http://www.remember-souvenir.me)

Creative Wallonia. (2015). L'appel à projets "Creative Hubs" est lancé ! Consulté le 13 février 2016. [www.creativewallonia.be/actualites/~l-appel-a-projets-creative-hubs-est-lance.htm?lng=fr](http://www.creativewallonia.be/actualites/~l-appel-a-projets-creative-hubs-est-lance.htm?lng=fr)

Creative Wallonia. (2015). Coworking. Consulté le 13 février 2016. [www.creativewallonia.be/projets/creative-network/cowallonia/coworking-81.htm?lng=fr](http://www.creativewallonia.be/projets/creative-network/cowallonia/coworking-81.htm?lng=fr)

Fab Foundation. (2016). What is a fab lab. Consulté le 13 février 2016. [fabfoundation.org/fab-labs/what-is-a-fab-lab](http://fabfoundation.org/fab-labs/what-is-a-fab-lab)

Fab Foundation. (2012). The Fab Charter. Consulté le 13 juillet 2016. [fab.cba.mit.edu/about/charter/](http://fab.cba.mit.edu/about/charter/)

Ville de Liège. (2013) Projets urbains, la ville à venir. Consulté le 11 février 2016. [www.liege.be/telechargements/pdf/urbanisme/catalogue.pdf](http://www.liege.be/telechargements/pdf/urbanisme/catalogue.pdf)

Brand, S. [Stewart Brand]. (10 juin 2011). How Buildings Learn – Stewart Brand - 2 of 6 - « The Low Road. Consulté le 11 février 2016 à l'adresse : [www.youtube.com/watch?v=09pekAKuXjc](http://www.youtube.com/watch?v=09pekAKuXjc)

Mathieu, D. [TEDx Talks]. (3 mai 2016). A city without graffiti is a city without soul Didier Jaba Mathieu TEDxLiège. Consulté le 02 avril 2016 à l'adresse : [www.youtube.com/watch?time\\_continue=934&v=FF6IVNqNg0E](http://www.youtube.com/watch?time_continue=934&v=FF6IVNqNg0E)

## Tables des illustrations

Figure 1 - Intervention de Denis Meyers dans l'ancien bâtiment Solvay, Bruxelles. (shootmeagain.com).....	8
Figure 2 - Composantes de la créativité de l'individu (Amabile, 1998) .....	9
Figure 3 - Les huit composantes influençant l'environnement créatif (Hemlin, Martin Allwood & R.Martin, 2008).....	10
Figure 4 - Le Tacheless, Berlin, Janvier 2016 .....	17
Figure 5 - Un appartement investi de la tour paris 13. Photo par Ouahid Berrehouma.....	17
Figure 6 - Bâtiment Solvay investi par Denis Meyers, Mai 2016. Photo par le collectif shootmeagain.....	17
Figure 7 - Des lieux qu'on appelle "friches culturelles" (F.Lucchini, 2012).....	18
Figure 8 - Détail de paroi dans le fort de la chartreuse (salle 7 du parcours commenté) .....	23
Figure 9 - Nuage de mots représentatif du discours de E1. ....	27
Figure 10 - Nuage de mots représentatif du discours de E2.....	28
Figure 11 - Nuage de mots représentatif du discours de E4.....	30
Figure 12 - Photo du fort de la chartreuse en 2005 (forbidden-place.net).....	36
Figure 13 - Photo prise le 03 avril 2016.....	36
Figure 14 - Plan du parc de la chartreuse <a href="http://www.liege.be/environnement/la-chartreuse/le-parc-de-la-chartreuse-et-vous">http://www.liege.be/environnement/la-chartreuse/le-parc-de-la-chartreuse-et-vous</a> .....	36
Figure 15 - Plan du premier étage .....	37
Figure 16 - Plan du deuxième étage .....	37
Figure 17 – Pré diagnostic des lieux (partie 1/3) .....	38
Figure 18 - Evolution du parcours.....	41
Figure 19 - Points d'arrêt définissant le parcours dans le bâtiment .....	42
Figure 20 - Première version du support d'entretien .....	43
Figure 21 - Critères utilisés pendant la phase de verbalisation consécutive .....	46
Figure 22 - Critères utilisés pendant la phase de verbalisation consécutive .....	47
Figure 23 - Deuxième version du support d'entretien .....	49
Figure 24 – Fort de la chartreuse (salle 5 du parcours commenté).....	51
Figure 25 - Fort de la chartreuse (salle 5 du parcours commenté) .....	51
Figure 26 - Nuage de mots représentant les qualificatifs dans le discours de O1.....	53
Figure 27 - Nuage de mots représentant les qualificatifs dans le discours de O2.....	55
Figure 28 - Nuage de mots représentant les qualificatifs dans le discours de O3.....	56
Figure 29 - Nuage de mots représentant les qualificatifs dans le discours de O4.....	58
Figure 30 - Nuage de mots représentant les qualificatifs dans le discours de O5.....	59
Figure 31 - Nuage de mots représentant les qualificatifs dans le discours de O6.....	61
Figure 32 - Mots clés par salle (résumé des deux séries d'observations) .....	64
Figure 33 - Graffiti sur paroi dans le fort de la chartreuse (salle 7 du parcours commenté).....	80
Figure 34 - Sans titre - L'artiste fou .....	91

Tableau 1 - Résumé des experts interviewés 25

Tableau 2 - Inventaire des friches 35

Tableau 3 - Observateurs pour la phase 1 50

Tableau 4 - Observateurs pour les phase 2 50

Tableau 5 - Rappel des différents observateurs	52
Tableau 6 - Résumé des résultats pour l'ambiance générale du bâtiment	63
Tableau 7 - Résumé des résultats par salle	72
Tableau 8 - Résumé des contradictions	74
Tableau 9 - Résumé des éléments relevés comme pertinents par les observateurs	79
Tableau 10 - Artefacts de la friche culturelle	83
Tableau 11 - Résumé des éléments relevés comme stimulants par les observateurs	86
Tableau 12 - Résumé des éléments relevés comme donnant une envie de mouvement par les observateurs	87
Tableau 13 - Résumé des éléments relevés comme procurant une liberté d'action par les observateurs	88
Tableau 14 - Résumé des éléments relevés comme donnant une envie de découverte par les observateurs	89

Les photographies et illustrations sans sources ont été réalisées par l'auteur.

## Annexes

Annexe 1 : Verbatim des discours des experts

Annexe 2 : Grille d'analyse préalable à l'expérimentation

Annexe 3 : Support du parcours commenté

Annexe 4 : Supports complétés par les observateurs

Annexe 5 : Verbatim des discours des observateurs

Annexe 6 : Analyse des qualificatifs pour nuage de mots

Les annexes de ce travail sont disponibles en version numérique.