



**HAL**  
open science

**Lucerne laboratoire urbain (SLL) : Ambiances induites  
par des espaces et des objets urbains un projet d'étude  
2007-2008**

Élisabeth Blum

► **To cite this version:**

Élisabeth Blum. Lucerne laboratoire urbain (SLL) : Ambiances induites par des espaces et des objets urbains un projet d'étude 2007-2008. 1st International Congress on Ambiances, Grenoble 2008, Sep 2008, Grenoble, France. pp.113-120. halshs-00838013

**HAL Id: halshs-00838013**

**<https://shs.hal.science/halshs-00838013>**

Submitted on 24 Jun 2013

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

# Lucerne laboratoire urbain (SLL)

Ambiances<sup>1</sup> induites par des espaces et des objets urbains  
Un projet d'étude 2007 - 2008

*Élisabeth Blum*

## *Questions sur le projet*

*Lucerne, un laboratoire?*

OUI, ET MÊME UN LABORATOIRE de recherche urbaine, et ceci durant presque une année entière, de la période précédant Noël 2007 jusqu'à août 2008. La recherche portait sur les *ambiances urbaines*.

*Le principe* était, à partir d'un grand nombre d'interviews et de questionnaires, de *cerner de façon plus précise* le concept d'ambiance, *flou sur le plan théorique* et pourtant *de plus en plus récurrent* sur le plan de *l'expérience pratique* dans les domaines de l'architecture et de la vie urbaine.

*Concrètement*, cette étude devait se dérouler en divers lieux et places de la ville de *Lucerne*, car Lucerne est, du fait de la richesse de son patrimoine social, historique, architectural et géographique, comme prédestinée pour ce questionnement.

Un site internet mis à jour régulièrement permet de s'informer sur l'état d'avancement du projet :

[www.keshma.net/doku.php/keshma\\_case:stadtlbor:about:01\\_home](http://www.keshma.net/doku.php/keshma_case:stadtlbor:about:01_home)

## *De quoi s'agit-il?*

Le projet *Lucerne laboratoire urbain* (SLL) *étudie* sur le plan théorique et sur le plan pratique des *expériences* d'ambiances induites par des objets architecturaux et des espaces urbains. Les expériences ainsi étudiées sont menées à partir de *cas concrets* au cours d'une « promenade urbaine » dans Lucerne. Ce projet doit permettre d'*éclairer par la pratique* des

---

1. Voir la note 1 de la p. 11.

## Chapitre 1 - Qualification

aspects théoriques. Quant aux *ambiances induites*, elles doivent fournir, à partir d'exemples concrets, *une nouvelle impulsion* à la théorie et à la *pratique de l'aménagement urbain*.

### *Pourquoi cette recherche ?*

Peu d'études ont été menées jusqu'à présent sur les ambiances induites en milieu urbain, car le mot « ambiance » passe pour être un concept flou, difficile à définir, voire non scientifique. Il existe pourtant quantité d'exemples de lieux avec une « bonne » ou une « mauvaise » ambiance. Est-il donc envisageable de *trouver* quelque chose *malgré tout*? Serait-il possible d'élargir le répertoire des facteurs d'ambiance? Et ne serait-ce pas rendre un service aux citoyens que de leur permettre, qu'ils soient les « victimes » ou les « bénéficiaires » de l'aménagement, selon le cas, d'acquérir le recul nécessaire pour comprendre ce qui a été conçu pour eux et comment?

### *Qui sont les personnes interrogées ?*

Des *experts* en différents domaines – architecture et urbanisme, art et culture, histoire et géographie, design et scénographie – mais aussi des *habitants et habitantes* de la ville de Lucerne, des *commerçants* et des *représentants de commerce*, des *hôtes de passage* et des *touristes*, des *passants* et des *promeneurs* des deux sexes, des *étudiants* et des *lycéens* se voient adresser la même question : comment peut-on, selon eux, *décrire* l'ambiance du lieu où ils se trouvent, et comment est-elle *créée*?

### *Sur quoi cela peut-il déboucher ?*

Les commentaires sont consignés par des enregistrements audio et/ou vidéo. Si le lieu ou le bâtiment le permettent, les enregistrements peuvent être écoutés et/ou regardés sur place pendant quelque temps. Dans le meilleur des cas, les enregistrements amènent les passants à se poser des questions sur ce genre d'expériences certes quotidiennes, mais qui font rarement l'objet d'une prise de conscience et de discussions.

Grâce aux questions adressées à *un grand nombre* de personnes *différentes*, il s'agit de déterminer quelles perceptions on peut *mettre à jour* et *formuler* à partir de lieux, d'objets et d'espaces *concrets*, comment *se créent* des impressions d'ambiance au sein du large spectre des sensations possibles, de quoi elles *dépendent*, et comment on peut *sensibiliser* et *encourager* une approche de la complexité de l'environnement quotidien. Il s'agit d'établir une relation entre *des qualités de l'environnement* d'une part et *le ressenti personnel* d'autre part. Les résultats de cette étude sont publiés une fois le travail terminé.

### *À qui cela sert-il ?*

Toute personne qui participe à la construction d'espaces publics et privés fait intervenir des éléments d'aménagement. Ici se pose une question tout aussi essentielle que sa réponse peut être destructrice : *Quels sont les effets induits*? Dans le « jeu » possible

## *Lucerne laboratoire urbain*

avec ces effets, tout le monde en est réduit à des résultats et à des normes expérimentales empiriques, tant les concepteurs<sup>2</sup> qui les conçoivent que les utilisateurs<sup>3</sup> qui les perçoivent.

### *Qui est partie prenante ?*

Derrière ce projet de recherche se trouvent les partenaires suivants :

1. *Design2context*, Institut de recherche sur le design, placé sous la direction du professeur Ruedi Baur, graphiste designer. Design2context est l'un des instituts de recherche de la ZHdK (École Supérieure des Beaux Arts de Zurich).

L'Institut développe et met en pratique un concept de partenariat international de recherche dans la discipline du design. D'emblée, la question méthodique de ce que peut être une recherche en design est un leitmotiv qui accompagne de façon déterminante les pratiques de recherche dans toutes leurs réalisations concrètes. L'institut cherche, à travers la confrontation à travers des données scientifiques et sociales, à poser les bases d'une position crédible de la pratique concrète du design. À ces fins, des projets de recherche sont menés en commun par des bureaux de designers sur le plan international et des séminaires ainsi que des cursus d'études post-universitaires, ceux-ci s'inscrivant à leur tour dans les activités de recherche.

Le projet de recherche *Lucerne laboratoire urbain* (SLL) se déroule *sous la direction et à l'initiative* de Madame le Docteur Elisabeth Blum, *architecte diplômée de l'ETH, auteur, enseignante à l'École Supérieure des Beaux Arts de Zurich*. Elisabeth Blum a été, de 1998 à 2007, *membre de la commission d'urbanisme de la ville de Lucerne*. Elle est *l'auteur de nombreux livres et publications* sur l'architecture et les développements urbains, entre autres: *Favela Metropolis; Schöne neue Stadt; Boulevard Ecke Dschungel; Die geteilte Stadt existiert nicht; Die Stadt wird ein zutiefst inhomogener Raum werden; Ein Haus - ein Aufruhr; Le Corbusiers Wege*.

Intervient comme *collaboratrice scientifique* Margarete von Lupin, *journaliste, rédactrice, présentatrice*. *Domaine de spécialité: étude d'entretiens, interviews*.

2. *Galerie d'architecture de Lucerne* avec la participation du professeur Luca Deon, architecte diplômé ETH/SIA, BSA, partenaire de la DEON AG, professeur à l'École supérieure de technique et d'architecture de Lucerne. Le suivi du projet est assuré par Monika Annen, architecte ETH.

Depuis une vingtaine d'années, la galerie d'architecture de Lucerne mène une réflexion sur la diffusion d'une architecture qualitative, et a acquis au cours des années une notoriété nationale et internationale. Le public visé va des architectes et ingénieurs,

- 
2. Par concepteurs/conceptrices on entend entre autres des architectes, urbanistes, artistes et designers, maîtres d'ouvrage, responsables d'aménagement de l'espace public, agents de marketing, experts en sécurité.
  3. Par utilisateurs/utilisatrices on entend, en fait, *toute personne* qui se déplace. Tous les gens qui se trouvent dans une ville, touristes ou autres, y compris les concepteurs, sont soumis aux effets d'ambiance induits par les espaces et les bâtiments.

## Chapitre 1 - Qualification

des spécialistes de l'architecture et de la culture, aux représentants des pouvoirs publics et aux hommes politiques.

On a assisté ces dernières années à des changements dans l'organisation et la programmation. À côté de la diffusion d'expositions et de publications s'est développé un secteur de coopération avec d'autres institutions. La galerie d'architecture de Lucerne organise des manifestations qui sont, selon les besoins, soit placées sous l'égide de l'École supérieure de technique et d'architecture HTA à How/Lucerne, soit organisées en collaboration avec l'ordre des architectes suisses BSA et son département de la Suisse centrale.

La galerie d'architecture est une fondation. Les membres du conseil sont les suivants :

Toni HÄFLIGER, Stans (président)

Dr. Christine KAMM, Zug

Gerold KUNZ, Kriens

Prof. Roman LÜSCHER, Lucerne

Claus NIEDERBERGER, Stans

Prof. Marianne UNTERNÄHRER, Zurich

3. Le **Fonds national suisse (SNF)**, subventionne de façon officielle cette recherche.

### *Les deux phases du projet*

*Phase I : 13 décembre 2007 - 6 janvier 2008*

#### **THE HOTEL, LUCERNE : INTERVIEWS D'EXPERTS**

Le décor principal de la première étape est l'hôtel de Lucerne *THE HOTEL*. Du fait de sa complexité, ce bâtiment conçu par l'architecte parisien Jean Nouvel se prête à plus d'un titre à l'étude d'ambiances au contact et à l'intérieur de son interaction entre lieu et objet, contexte urbain et bâtiment. Les plafonds des 25 chambres sont entièrement « tapissés » par des photos tirées de 16 films célèbres sélectionnés par Nouvel. Jusqu'à ce que la chambre soit occupée, le « plafond peint » de chaque chambre *se projette dans l'espace urbain contigu*. Si les passants *reconnaissent* les différentes scènes de films, ils se retrouvent, qu'ils le veuillent ou non, *imbriqués dans des histoires*. Ceci est un point de départ idéal pour une recherche sur l'ambiance.

Comment les réalisations architecturales et urbanistiques de Jean Nouvel contribuent-elles à induire une ambiance? Différents experts délivrent sur place des explications, qui sont entre autres: le *Prof. Dr. sc. techn. Marc Angélib*, architecte diplômé ETH/SIA/BSA, auteur, professeur titulaire d'architecture et de design à l'ETH de Zurich; *Paolo Bianchi*, organisateur d'expositions, maître de conférences, responsable de publication de la revue d'art *kunstforum international*; *Dr. Thea Brejzek*, metteuse en scène de théâtre lyrique, maître de conférences, directrice artistique du programme doctoral en scénographie à la ZHdK, Zurich; *Sarah Graham*, Master of Architecture, Harvard University, partenaire

## Lucerne laboratoire urbain

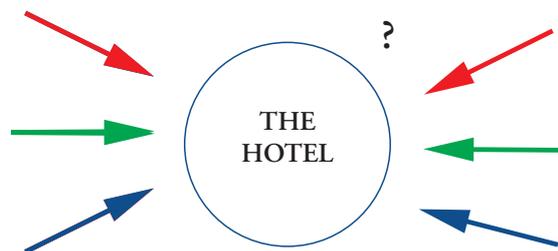
de AGPS, Architecture Zurich-Los Angeles; *Fred van der Kooij*, réalisateur et théoricien du cinéma, auteur, maître de conférences, Zurich; *Stefan Persterer*, stagiaire en cours de diplôme du master Management touristique et économie des loisirs à la réception de THE HOTEL. Par ailleurs, des *clients* de l'hôtel et des *passants*.

Cette série d'interviews montre la différence entre les regards portés respectivement par des experts, un professionnel de l'hôtellerie, des clients et des passants *sur un seul et même objet*. Les interviews sont enregistrées en vidéo. Ces vidéos étaient visibles tous les jours à partir de 17 heures dans le salon de THE HOTEL, du 13. 12. 2007 au 06. 01. 2008.

*Phase 2 : été 2008, parties I et II*

### **PARTIE I : DOCUMENTS FILMÉS HISTORIQUES PRÉSENTÉS SUR LEUR LIEU DE TOURNAGE, AUJOURD'HUI**

Dans la première partie de la deuxième étape, sont projetés des *extraits de films* montrant des vues de places, de rues, de bâtiments de la ville de Lucerne à la fin des années 1950 et au début des années 1960, et on les projette *exactement au même endroit dans la ville actuelle*. Les images du passé sont confrontées à la réalité d'aujourd'hui.



*PHASE I. Un seul et même objet: différents regards d'experts issus de disciplines diverses*

Dans ces endroits, on demande à des passants *comment* ils pourraient *décrire* l'ambiance qui se dégage des films et celle d'aujourd'hui, et en quoi elles *diffèrent*.

On utilise des extraits de films de Mario Gerteis et Viktor Sidler:

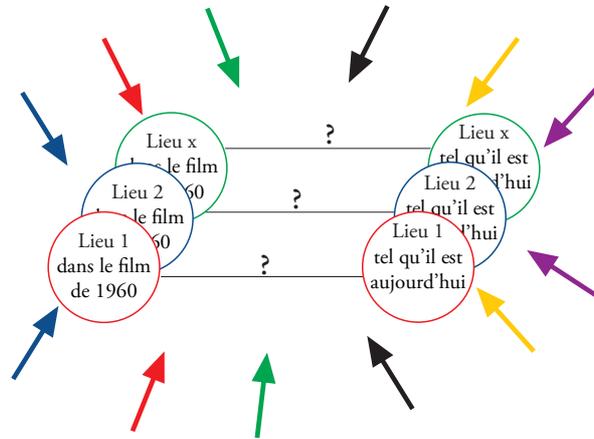
[www.zhbluzern.ch/veranstaltungen/2007](http://www.zhbluzern.ch/veranstaltungen/2007)

auxquels s'ajoutent éventuellement d'autres prises de vue historiques de la ville de Lucerne.

### **PARTIE II : INTERVIEWS DE SPÉCIALISTES ET DE CRÉATEURS D'AMBIANCES**

Dans la deuxième partie de cette étape, *des spécialistes et des producteurs d'ambiances* nous *guident* à travers Lucerne: des architectes, artistes, designers, écrivains, etc. Ils choisissent *eux-mêmes* des lieux et des objets avec des ambiances induites *évidentes* ou

## Chapitre 1 - Qualification

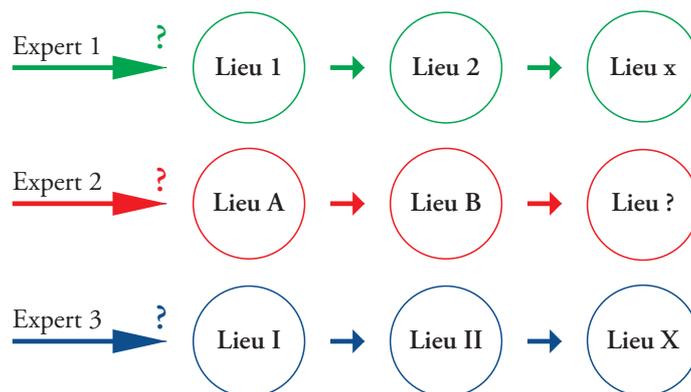


PHASE 2, PARTIE 1. Plusieurs lieux de la ville à deux époques différentes, à travers deux médias- Nombreux regards différents

particulières. Lors d'entretiens, ils expliquent les *éléments de conception* et les *modes de composition* ayant induit les effets précédemment décrits. Ces entretiens sont eux aussi enregistrés et publiés.

La liste des participants bénévoles et des experts est réactualisée en permanence sous le lien suivant:

[www.keshma.net/doku.php/keshma\\_case:stadtlabor:mitwirk\\_gast\\_exp:01\\_index](http://www.keshma.net/doku.php/keshma_case:stadtlabor:mitwirk_gast_exp:01_index)



PHASE 2, PARTIE 2. Plusieurs personnes montrent différents lieux de Lucerne selon leur choix et leur expertise personnelle

*Lucerne laboratoire urbain*

FICHE RÉSUMÉ PHASE I : INFORMATIONS SUR LE PROJET DE A À Z	
<b>Experts, expertes</b>	<p><i>Marc Angélil</i>:: Prof. Dr ; sc ; techn. ; architecte diplômé ETH/SIA/BSA, auteur, professeur titulaire en architecture et design, ETH Zurich</p> <p><i>Paolo Bianchi</i>:: Maître de conférences, organisateur d'expositions et responsable de publication de la revue d'art <i>kunstforum international</i></p> <p><i>Thea Brejzek</i>:: Dr ;, metteuse en scène d'opéras, directrice artistique du programme doctoral de scénographie à la ZHdK</p> <p><i>Sarah Graham</i>:: Master of Architecture, Harvard University, partenaire de AGPS Architecture Zurich-Los Angeles</p> <p><i>Fred van der Kooij</i>:: théoricien du cinéma, réalisateur indépendant, auteur, maître de conférences à l'Ecole d'études cinématographiques de Ludwigsburg</p> <p><i>Stefan Pesterer</i>, réceptionniste stagiaire de THE HOTEL, en 4<sup>e</sup> année de master en management touristique et économie des loisirs</p> <p>Autres intervenants: <i>passantes et passants</i></p>
<b>Objet de la recherche</b>	Ambiances induites par des espaces et des objets urbains
<b>Institut de recherche</b>	<i>Design2context</i> , institut de recherche sur le design de l'Ecole supérieure des Beaux Arts de Zurich (ZHdK). Directeur de l'institut Design2context : Prof. Dr. h.c. Ruedi Baur, graphiste designer. < <a href="http://www.design2context.ch">www.design2context.ch</a> > < <a href="http://www.zhdk.ch">www.zhdk.ch</a> >
<b>Directeur de recherche, projet, initiatives</b>	<i>Elisabeth Blum</i> , Dr. Architecte diplômée ETH, auteure de nombreux ouvrages et articles spécialisés, maître de conférences à la ZHdK
<b>Collaboration scientifique</b>	<i>Margarete von Lupin</i> , journaliste, rédactrice <a href="http://www.context2design">www.context2design</a> présentatrice. Spécialité: entretiens, interviews
<b>Site internet</b>	<a href="http://www.keshna.net/doku.php/keshna_case:stadtlabor:about:01_home">www.keshna.net/doku.php/keshna_case:stadtlabor:about:01_home</a>
<b>Partenaires à Lucerne</b>	<i>Galerie d'architecture de Lucerne</i> <a href="http://www.architekturgalerie.ch">www.architekturgalerie.ch</a> – <i>Luca Deon</i> , Prof., architecte diplômé ETH, BSA, partenaire de DEON AG Dipl. Architekten ETH, BSA, professeur de technique et d'architecture à la HTA de Lucerne <a href="http://www.deonag.ch">www.deonag.ch</a> Suivi du projet pour la Galerie d'architecture: <i>Monika Annen</i> , architecte ETH

## *Chapitre 1 - Qualification*

<b>Personne à contacter</b>	<i>Margarete von Lupin</i> - Tél: 41 43 446 62 03 - margarete.lupin@zhdk.ch
<b>Dénomination du projet</b>	Lucerne laboratoire urbain - Stadtlabor Luzern
<b>Son</b>	Prise de son, montage: <i>Simon Graf</i>
<b>Soutien financier</b>	<i>SNF Schweizerischer Nationalfonds</i> , Numéro Pr.13DPD3-116429 www.snf.ch
<b>Vidéo</b>	Prise de vue, montage: <i>Andreas Stäuble</i> , Filmonauten, Lucerne <www.filmonauten.ch>
<b>Durée</b>	De juin 2007 à août 2008: projet dans son ensemble, y compris les recherches initiales
<b>Phase I</b>	<i>Vernissage</i> : jeudi 13. 12. 2007, de 17 à 18 h - 13 Décembre 2007 - 6 Janvier 2008, à partir de 17 h, lounge de THE HOTEL, Sempacherstr. 14. Tél: 226 86 86 - THE HOTEL Lucerne - Vidéos des interviews: regards particuliers sur un objet unique vu par des experts de diverses disciplines, des clients, des passants - www.the-hotel.ch
<b>Phase 2: Partie I</b>	<i>Été 2008</i> : divers lieux dans Lucerne - Confrontations: documents filmés historiques et vues d'aujourd'hui - Plusieurs lieux, perceptions et regards à travers 2 époques, 2 médias.
<b>Phase 2: Partie II</b>	<i>Été 2008</i> : divers lieux dans Lucerne - Spécialistes, experts, connaisseurs présentent des lieux de leur choix: nombreux regards particuliers, nombreux lieux