

# « Variable Environment / Interaction City & Crossovers »

Le partenariat entre l'EPFL et l'ECAL vise à créer de nouveaux modèles d'études face aux enjeux actuels et à mieux associer l'univers des arts (appliqués) à celui des sciences. Depuis début 2004, en parallèle à l'élaboration d'un cursus d'enseignement conjoint nommé temporairement « Prospective design, space & interaction », les deux écoles ont déjà commencé à coopérer: cours de design dispensé à l'EPFL par l'ECAL, projet de semestre « Media & Interaction Design » regroupant des étudiants de l'ECAL et des chercheurs de l'EPFL. Aujourd'hui, un premier projet de recherche commun entre designers, groupes d'architectes et scientifiques est sur le point de démarrer<sup>1</sup>.

« Variable Environment / Interaction City & Crossovers » est le nom donné à ce projet de recherche qui constitue un premier pas en direction d'un cursus d'enseignement liant les deux écoles, ainsi que la première activation d'un réseau international autour de celui-ci<sup>2</sup>. Comme son titre l'indique, ce projet de recherche va toucher entre autres des questions liées à l'espace, la ville, l'interaction et les « crossovers », autrement dit aux transversalités osées et expérimentales entre disciplines. C'est en tout cas l'intention première du projet que de mettre sur pied des collaborations entre designers, architectes et scientifiques (sciences de l'information et de la communication, dans le cadre de ce projet) afin d'explorer les potentialités de l'espace contemporain, ses liens renouvelés avec d'autres disciplines tout en cherchant à y proposer des artefacts nouveaux.

<sup>1</sup> Les auteurs sont architectes EPFL, membres fondateurs de *fabric|ch* <[www.fabric.ch](http://www.fabric.ch)>. Nommés professeurs à l'ECAL en 2000, ils ont créé et dirigé l'unité « Media & interaction design » pendant trois ans. Depuis un an, ils travaillent à l'élaboration d'un cursus commun entre l'ECAL et l'EPFL, dont le projet « Variable Environment / Interaction City & Crossovers » devrait être l'un des premiers résultats.

<sup>2</sup> Y participent notamment les architectes MVRDV et Décosterd & Rahm, les graphistes anglais de GTF, les designers Erwan et Ronan Bouroullec, ou encore des écoles telles que la Harvard University, l'Architectural Association et le Royal College of Art de Londres.

## Mutations contemporaines

L'espace contemporain pose en effet aujourd'hui de nombreuses questions, parce qu'il est devenu un média central, composite et transversal, parce qu'il a subi de fortes mutations au cours des trente dernières années et qu'il réunit autour de sa fabrication de nouveaux acteurs qui, associés aux anciens, doivent désormais apprendre à travailler ensemble.

Si l'on essaie de résumer de façon simple ce qui est arrivé, on peut affirmer qu'à la ville matérielle et visuelle - celle des murs, des routes, des édifices, des panneaux publicitaires, des néons, des signalisations et signalétiques en tous genres, soit la ville telle que nous l'avons connue jusqu'au milieu des années 1980 - s'est ajoutée la ville non matérielle et distribuée - les ondes, les réseaux, les données et les flux, les images digitales, les caméras et portiques de surveillance, les médias, les environnements simulés, les collisions de fuseaux horaires, l'écrasement des distances, la mobilité, etc.. -. On n'habite plus aujourd'hui comme on habitait naguère !

## Environnement variable

Les transformations observées ont été en partie la conséquence de l'introduction de nouvelles technologies dans la société (fruit d'un développement scientifique préalable en laboratoire, plus ou moins intense et long), puis pour certaines d'entre elles, de leur acceptation, de la définition par les utilisateurs de nouveaux usages et comportements, suivies par leur emploi massif. Cette introduction de technologies, qui n'est en soi pas une nouveauté (on aurait certainement parlé de techniques avant les années 1970), a toutefois changé de nature et s'est incroyablement intensifiée depuis une trentaine d'années. A travers l'usage récent de ces technologies, leur diffusion à large échelle sous différentes formes et leur rapide fréquence de mise à jour, l'environnement et la ville sont devenus variables, offrant des fonctionnalités et des expériences spatiales renouvelées.

### Mêler les compétences

Pour tirer les conséquences de cette situation, le projet de recherche « Variable Environment / Interaction City & Crossovers » prend en partie appui sur une technologie de réalité mixte, actuellement en développement à l'EPFL. Celle-ci pose précisément de nombreuses questions aux domaines de création tels que nous les connaissons aujourd'hui. Elle suggère qu'à l'avenir, un mélange de compétences encore inexistant à ce jour dans les filières d'enseignement concernées sera probablement nécessaire. Quelque chose qui pourrait se situer entre un travail sur l'image (arts ou design visuels) et un travail sur l'espace (architecture, « environmental design ») tout en y mêlant l'apport créatif et technique de scientifiques maîtrisant les technologies de l'information et de la communication. Cet exemple n'en est bien sûr qu'un parmi beaucoup d'autres possibles, mais il signale des changements potentiels futurs et des besoins nouveaux dans les univers créatifs et pédagogiques transdisciplinaires à venir.

Pour tenir compte de l'ensemble des caractéristiques de l'espace contemporain (désormais donc lié à ces technologies et ces médias), des collaborations devenues *de facto* « naturelles » devraient déjà être à l'œuvre : architectes,

scientifiques et ingénieurs, designers en media et interaction, designers graphiques et designers d'objets travaillant en équipes constituées autour de projets communs et d'objectifs partagés. Mais mis à part quelques initiatives qui demeurent encore isolées aujourd'hui en Europe, il n'en est rien. Il est donc essentiel de faire évoluer les formations du design, de l'architecture et des sciences vers des enjeux nouveaux qui doivent également (mais pas uniquement) tenir compte de cet environnement variable dans lequel nous vivons déjà, et certainement plus encore à l'avenir...

De façon critique et créative, il faut pouvoir agir sur la formation de cet environnement (technologique, spatial, visuel, etc.), y proposer des projets innovants tout en formant des créateurs aptes à en comprendre les enjeux. Ceci constitue clairement l'objectif principal de ce futur cursus d'enseignement liant ECAL et EPFL, qui, s'il se concrétise rapidement, pourrait constituer un enseignement « design & sciences » novateur en Europe.

Christophe Guignard, architecte EPFL, professeur ECAL  
Patrick Keller, architecte EPFL, professeur ECAL  
fabric|ch - electronic architecture, <[www.fabric.ch](http://www.fabric.ch)>  
6 rue de Langallerie, CH - 1003 Lausanne

