

## Projet des exosphères

### Genèse du projet

#### Comment nous est venu ce sujet ?

Au départ, nous voulions travailler sur le bâtiment des bains municipaux de Strasbourg. Fort de sa présence et de son élégance, il est aujourd'hui malmené par le temps, et sa politique de réhabilitation ne plait pas à la majorité. Un vrai challenge nous attendait... Mais quand nous nous y sommes intéressés de près, nous avons vu que pour rester dans une logique réalisable, peu de possibilités de création s'offraient à nous. Il nous a alors été proposé de travailler sur la thématique des bains aujourd'hui. Aussi, nous avons pris du recul par rapport à cette première idée, qui nous a tout droit mené à notre idée de projet actuelle, via la réflexion suivante :

Le bâtiment des bains répond à une problématique de début du XXe siècle, lié à l'hygiénisme. Aujourd'hui, cette typologie devient quasi obsolète, hors certaines fonctions de service et sa thématique de loisir. Par conséquent, à quelle problématique de société devons-nous répondre de nos jours ? C'est ce qui nous a mené à notre « mal du siècle », non pas l'ennui, mais le stress, la dépression<sup>1</sup>, et ce sentiment de « mal-être » qui nous poursuit souvent<sup>2</sup>.

Quelle typologie pourrait répondre à cette problématique ? Il ne s'agit ni d'un opéra, ni d'un centre socioculturelle, ni d'un bâtiment avec un programme prédéfini, mais bien d'un nouveau bâtiment (et encore, cela prendra-t-il la forme d'un bâtiment ?), en tout cas d'une nouvelle forme d'espace qui n'existe pas encore de manière très officielle, que nous voulons tenter de créer et d'inventer.

---

<sup>1</sup> La France est le 4<sup>e</sup> pays mondial qui consomme le plus d'antidépresseur, selon la LEEM (<http://www.leem.org/article/les-francais-consomment-ils-trop-de-medicaments-o>)

<sup>2</sup> Mal-être qui peut être lié à la boulimie consumériste qui fait notre société : « l'économiste John Maynard Keynes le disait déjà dans son livre *Essai sur l'économie et la monnaie*, l'abondance, sans une mutation culturelle capable de l'accompagner, finit par créer une dépression nerveuse collective. Anticipant la mondialisation, il parlait déjà de « dépression nerveuse universelle. » (Laurent Muratet et Etienne Godinot, *Un nouveau monde en marche, vers une société non-violente, écologique et solidaire*, éditions Yves Michel, 2012, p.162)

## Les premières idées...

Tout en écoutant la musique de Riven<sup>3</sup>, nous nous sommes rendus compte que c'est bien le rêve, l'imagination, l'émerveillement, qui ranime nos flammes de vie intérieure, et qui nous donne de l'énergie pour affronter notre quotidien pas toujours facile. Pendant trois heures, nous avons imaginés des lieux hors du commun, des sortes de « bulles parallèles », qui disposées un peu partout en ville sous la forme d'easter egg<sup>4</sup>, permettrait à tout un chacun de se recueillir, de faire un pause, dans des ambiances travaillées et spécifiques.

### Scénario imaginé

*Vous vous promenez dans la rue, quand tout d'un coup, un détail vous appelle, quelque chose d'inhabituel est venu s'installer, là, dans un recoin, entre deux immeubles. Une petite structure de bois s'étend entre les deux, et à l'intérieur, une petite lumière bleue vous appelle. Vous avancez, un peu méfiant devant cet ovni.. Vous entrez, et ne distinguez pas grand-chose, mis à par un bouton d'où provient cette lumière bleue diffuse. Vous saisissez son invitation, et vous appuyez. Une musique tout d'un coup se fait entendre, le sol change de couleur, et une projection poétique prend forme devant vous. Trois minutes plus tard, vous ressortez de cet endroit, déconnecté de votre quotidien, surpris, émerveillé. Votre journée vient de prendre un nouveau court.*

Imaginez maintenant que la ville soit parsemée de ces petites fabriques, dans différents lieux du territoire. Ces structures semi éphémères, pourraient s'implanter partout : dents creuses, lieu mal exploité, parc, bâtiment en attente de programme, patrimoine inutilisé (tour de la petite France, cité administrative, grenier de la Krutenau), etc. La ville serait devenue une grande carte au trésor géante pour les plus curieux, des indices auraient été disséminés à différents endroits pour permettre de trouver ces lieux, et de découvrir ceux des alentours. Ainsi entre en jeu, la notion de jeux justement. Notre mal actuel n'est il pas lié aussi, justement à l'idée du monde adulte que nous nous faisons globalement ? Est-ce que devenir responsable et adulte induit inévitablement une prise au sérieux de tout ce que nous sommes et faisons ? De quand remonte votre dernier fou rire justement ?

Nous sommes tous de grands enfants, il ne faut surtout pas l'oublier. Seulement, les espaces publics que nous connaissons aujourd'hui ne permettent pas aux adultes une place ludique. Nous avons des aires de jeux pour enfants, et des espaces sportifs publics pour les plus grands, des parcs... Mais aucune structure publique ne permet d'amener du « jeu urbain ». Quels sont nos espaces de jeux, et

---

<sup>3</sup> Jeu vidéo développé par le studio Cyan Worlds.

<sup>4</sup> une fonction cachée au sein d'un programme (animation, jeu, message, etc.) accessible grâce à un mot-clé ou à une combinaison de touches ou de clics

de partages, dans les lieux publics qui sont avant tout des lieux propices à l'interaction entre les différents pratiquants de la ville que nous sommes ?

Il faut donner de la place à l'autodérision, au rire, à l'émerveillement, et au rêve. Être adulte ne veut pas dire seulement être pragmatique. C'est être responsable de nos actions, mais aussi de nos non actions. Nous sommes responsables du monde que nous laisserons aux générations futures, mais avant tout nous avons notre part à jouer dans notre vivarium quotidien !

Un exemple particulier pour illustrer ces propos, et ce besoin de rêve et de reconnexion à notre âme d'enfant, c'est le workshop qui a été organisé autour des Nids du Shadok<sup>5</sup>, avec Luc Schuiten, auquel nous avons participé. D'une part, la conception et la réalisation de ces nids nous a apporté un énorme plaisir et un enthousiasme non retenu. Mais le plus beau, pour nous, en tant que concepteur, aura été de voir que ces créations ont apporté du bonheur, et des sourires aux gens qui montaient dedans, ou tout simplement qui passaient devant. Ces petites utopies, ou plutôt eutopies (de *eu*, bon, et *topos*, lieu en grec), sont porteuses de souvenirs mémorables, pour les petits, mais également pour les plus grands ! Plusieurs nous ont d'ailleurs commandés un nid pour leur jardin, ou leur maison...

### **L'intimité, le rêve, et la madeleine de Proust**

Finalement, quels endroits nous font rêver en ville ? C'est souvent un lieu non physique, une image, un souvenir, un monde que nous nous créons, ou qui a été créé et décrit dans les livres, les séries, ou les films, que nous choisissons de pénétrer pour couper un moment avec notre vie quotidienne. Nous suivons la vie des autres par des divertissements culturels (films, séries, etc). Nous vivons par procuration ces autres existences, par curiosité, mais aussi pour s'enfuir quelques minutes du monde qui nous entoure. C'est cette échappatoire, cet instant de pause intemporel, que nous souhaitons pouvoir susciter par nos interventions. La structure, ou l'objet que nous proposons, est voué à être le relais entre le monde physique et réel qui nous entoure, au monde virtuel et imaginaire dans lequel tout un chacun aime se réfugier.

Seulement, pour permettre cet état de détente, entre en scène une notion fondamentale dans notre projet : la notion d'intimité. Si nous ne nous sentons pas en confiance, et en sécurité, nous ne nous

---

<sup>5</sup> <http://www.vegetalcity.net/topics/les-nids-du-shadok/>

laissons pas aller à la détente, ni à l'imaginaire. Les interventions devront donc créer un cocon, un univers intime, propice à la détente et à la mise en confiance de l'utilisateur.

La structure proposée doit interagir avec l'affect et l'histoire d'un maximum de personnes. Telle une madeleine de Proust architecturale, cet endroit est prévu d'évoquer par son ambiance, ses formes, un souvenir agréable (cabane dans laquelle on se réfugiait quand on était petit, la tente fait sous la couette quand on se cachait, etc.). C'est cet instant clé, cette génération d'un souvenir qui transporte l'utilisateur dans un monde parallèle que nous souhaitons favoriser. Ces portes intemporelles, peuvent s'ouvrir sur un souvenir, mais aussi sur un autre monde, créé par la personne. Nous suscitons donc le pouvoir créateur de chacun des futurs usagers.

## Où ?

**Quelle est la qualité de nos moments de pauses ? Quelle est la qualité des espaces dédiés à ces pauses ?**

C'est une question que nous devons encore peaufiner. Mais de prime abord, les espaces de pause sont liés aux espaces d'attentes.

La qualité de ces moments, se situe dans le temps entre deux instants d'actions appelé à être stressant, peu agréable, ou prenant.

**Quand perd-on du temps/ où a-t-on du temps à perdre ?**

- Parcours/trajet
- Espaces d'attentes (gares..)

## Comment ?

**Réalisation collective de ces espaces : de la conception, à la construction, à la gestion**

Ces espaces ne peuvent fonctionner que si et seulement si, ils répondent à une demande précise des gens qui fréquentent ou habitent les lieux de leur future implantation. Nous devons donc nous adresser directement aux personnes pour analyser leur besoin, leurs envies, et leur notion de « détente », « pause », et savoir ce qui les fait rêver...

Puis, dans une deuxième phase, nous pouvons regrouper nos compétences avec des étudiants ou des professionnels d'autres domaines : art du spectacle, cinéma, écoles de danse, de musique, de design... Le projet doit être un catalyseur d'énergie et de compétence, le tout, dans une ambiance de partage. Enfin, la gestion de ces lieux doit aussi être abordée. A qui appartiendraient-ils ? Qui les ouvrirait, les fermerait, les nettoierais ? Ce point doit encore être discuté en relation directe avec les futurs utilisateurs..