



Psychotropes et architecture : d'une architecture psychotropique à une gestion socio-spécialisée des risques

Introduction

L'usage de drogue, intrinsèquement lié avec l'histoire de l'humanité dans le cadre de rituels sacrés, pour des vertus médicinales et comme divertissement a été interdit par les politiques en Europe au XX^e siècle. Ce changement de diplomatie, lié à des politiques raciales ou de ségrégations a eu des conséquences sur de nombreux domaines. Nous sommes aujourd'hui dans un cas de figure où l'on encadre, voire institutionnalise la prise de drogue avec les salles de consommation, la politique actuelle cherchant à déloger la consommation des lieux urbains vers des lieux fermés. Les architectes n'ont cessé de parler de crise de l'architecture avec la volonté de plusieurs mouvements de s'opposer au modernisme ou autres mouvements forts de l'époque via une critique pure, un contre-mouvement ou de façon plus radicale une non-architecture. La crise se lit alors sur un plan économique par un manque de moyens et un plan biopolitique avec un désir de contrôle. Aujourd'hui l'idée de dépression est toujours bien présente, à travers les crises humanitaires ou sociales, mais aussi financières. L'architecte se doit d'y pallier. En analysant l'évolution de la relation entre psychotropes, architecture et architectes, l'architecture il s'agissait de se demander dans quelle mesure nous sommes passés d'une période où les liens politiques et culturels entre architecture et psychotropes s'intensifient autour d'expérimentations collectives radicales à une gestion biopolitique des espaces d'un risque désormais encadré par la santé publique.

I. Les drogues, outil de conception architectural

I. A. Psychomimétisme.

Au cours des années 50 le LSD est régulièrement utilisé pour des expériences sur les patients par des psychiatres pour combattre l'alcoolisme ou la dépression, et notamment le psychiatre Humphry Osmond, qui invente le mot *psychotrope*. En 1954, l'architecte Kiyo Izumi est sollicité pour réaliser l'extension de l'hôpital de Weyburn à Saskatchewan au Canada dont Osmond est surintendant. L'hôpital construit en 1920 incarne tous les problèmes moraux posés par ces institutions, avec des conditions de détention des « malades mentaux » inacceptables. Izumi ingère sous la surveillance d'Osmond de nombreuses fois du LSD dans un but de psychomimésis, en cherchant à avoir les mêmes sensations que ses patients schizophrènes. De leurs conversations un concept architectural émerge: le « sociopétal ». L'architecte est choqué par l'empathie qu'il éprouve: il peut « ressentir » l'hostilité des gens qui l'entourent. Les moindres détails qui lui paraissaient d'une banalité profonde l'étonnent, tels que la monotonie de la couleur et l'uniformité de l'espace. Izumi sent par exemple qu'il est important d'entrer facilement dans un espace sans sentir que l'on dérange ou sans entrer dans l'espace psychique de quelqu'un. Izumi décrit des sensations désagréables telles que la réflexion de certains matériaux réfléchissants qu'il qualifie « d'intimidante », ou des troubles acoustiques. Le psychiatre Abraham Hoffner rappelle que la schizophrénie ne vient pas de l'environnement mais qu'il peut amplifier ou non ce que le schizophrène ressent. Izumi en fait l'expérience. Le LSD altère ses perceptions, ses émetteurs et transmetteurs sont métamorphosés mais l'espace qui n'était pas angoissant jusqu'alors prend une autre dimension. Izumi dira que si les architectes veulent proclamer une part de réussite personnelle lors de projets sociaux, ils doivent aussi être prêts à supporter les conséquences en cas d'échec. Ses écrits laissent supposer une « universalité » des effets de la schizophrénie et du LSD. Si Izumi pense l'espace du « malade », il n'interroge pas la place du schizophrène dans un tel établissement, son système d'exclusion par rapport au travail, à la famille, à la parole : sa méthode ramène une fois de plus le « malade mentale » à sa « pathologie », et cherche à lui donner un cadre propice au contrôle, l'expérience psychotrope cherche à compatir avec l'usager plutôt qu'aider à la création.

1 : «LSD: a design tool». *Progressive Architecture*. Août 1966. pp 147-153.

2 : CLOUGH, Eric. «Toward The City Of The Future». In *The Ecstatic Adventure*, New York: MacMillan Company, 1968. chapter 18.

I. B L'expérience psychotrope

L'usage de drogues est largement documenté dans les domaines artistiques associé dans l'imaginaire collectif au besoin de création constant (Thomas de Quincey et l'opium, Charles Baudelaire et le haschich, Aldous Huxley et le LSD etc). En architecture, l'usage de psychotropes a lui aussi en partie, stimulé la création architecturale de la contre-culture dans les années 60. L'article « LSD: A Design Tool? »¹ rassemble plusieurs témoignages d'utilisation de drogues comme outil architectural de conception, dont ceux des architectes Eric Clough et Henrik Bull après une expérience menée par la « Foundation for Advanced Study » à Menlo Park en Californie. Les médecins de l'organisation ont donné une dose de psychédéliques à une sélection de 27 hommes qui devaient se présenter à la séance avec un problème à résoudre, suivant un protocole visant à dénouer la situation de façon créative. L'ingestion des participants se faisait au même moment, accompagnée de musique, puis ils avaient champs libre à la création. Clough remarque trois changements après l'ingestion de la mescaline: la sensation de « vide » et de pouvoir partir de zéro, effacer ses idées préconçues; résoudre des problèmes de façon rapide rigoureuse et efficace; et enfin une amélioration de la perception. Il dira : « J'ai conçu plusieurs maisons dans ma tête et fais quelques croquis. (...) à 15h30 j'ai arrêté pour la journée. J'avais réalisé l'équivalent de une à deux semaines de travail. »² admettant avoir produit bien plus en prenant de la mescaline. Son processus de création a été influencé. Il mentionne plusieurs fois la capacité de se représenter l'espace en trois dimensions lors de la prise de drogue: il peut entrer dans son bâtiment et de le parcourir. Une sorte de simulation mentale de l'espace autorisée par le détachement d'un système de pensée classique, sorte de « réalité virtuelle ». Par l'expérience des drogues psychédéliques, les architectes disent s'être affranchi d'une vision préconçue du monde et l'utilisation de substances interroge leurs outils de conception.

I. C. Architecture psychotrope

Si le XIX^e siècle était le siècle hygiéniste, et l'architecture et l'urbanisme perçus comme outils de cure, le XX^e siècle a été le siècle de l'architecture comme outil de prévention, les modernistes faisant de l'architecture contemporaine un outil de représentation du corps sain. Pendant que Le Corbusier introduit son concept de maison

comme « Machine à Habiter », l'architecte viennois Kiesler prend une direction opposée et théorise en 1930 le concept de « psychofonction »³ : les matériaux ou les couleurs ont des effets psychologiques sur l'habitant qu'il expérimente avec son projet de Endless House, pensée pour produire la sensation de « planer ». Kiesler l'a promis : « ce sera comme leur donner de la marijuana, architecturalement parlant »⁴. Application littérale de principes phénoménologiques, se mettant au défi de créer une architecture émotionnelle, produisant un effet sur le corps, et vice-versa, l'enveloppe de la Endless House devient la peau d'un organisme non identifié, qui n'admet ni mur ni sol, mais cherche à créer une continuité intérieure, un « infini ». Le projet est conçu en maquettes de larges échelles, que Kiesler vient manipuler directement. Entrer dans la Endless House c'est entrer dans son propre corps. Sans avoir jamais consommé de LSD, l'architecte produit une des premières architectures psychédéliques. La fiction « The Thousand Dreams of Stellavista » de James Graham Ballard (1962) rappelle ce projet et utilise pour la première fois le terme « architecture psychotrope », ensuite utilisé par les architectes radicaux viennois.

Le collectif viennois Haus-Rucker-Co donne à l'architecture psychotrope une réalité physique avec la conception d'oasis urbaines et de casques environnementaux. L'installation *Balloon for Two*, « bulle », sorte de membrane transparente en PVC gonflée, greffée sur la façade d'un bâtiment existant cherche à faire découvrir à ses utilisateurs les sentiments de tranquillité, de sécurité, de relaxation et d'amour mais aussi cherche à augmenter sa sensibilité en lui offrant la simulation de l'espace mental d'une personne en plein *trip*. Les casques environnementaux sont des architectures qui se portent et obstruent et altèrent les sens par des systèmes de son et d'image. Le projet le plus radical de cette avant-garde est certainement la « pilule architecturale » (*Architekturpillen*) que Hollein créé en 1967, qui découle du manifeste *Alles Ist Architektur*, qui régulerait notre corps comme notre température interne. Simple pilule jaune, collée sur une page, il la décrit comme un « kit de contrôle de l'environnement non physique ». En affranchissant l'architecture de son ossature, Hollein remet en cause l'architecture moderne : le principe architectural est contenu dans une pilule, l'architecture devient obsolète, tout comme les sanatorium devint inutile avec l'invention du traitement contre la tuberculose. L'arkitekturpillen guérit tout autant, des troubles d'agoraphobie et de claustrophobie. L'architecture psychotrope met le corps et surtout l'esprit au centre de la conception de l'espace. Altérer l'esprit devient un objet de design.

3 : Kiesler cité par Beatriz Colomina dans « Illness as Metaphor Modern Architecture ». In PHILIPPS Andrea & MIESSEN Markus (Eds) *Actors, Agents and Attendants. Caring Culture: Art, Architecture and the Politics of Health*. Berlin: Sternberg Press, 2011. p 84.

4 : Interview Thomas H. Creighton, *Progressive Architecture*. July 1961, p 115.

5 : SCOTT, Felicity. *Architecture and techno-utopia (Politics after Modernism)*. Cambridge: MIT Press, 2010.

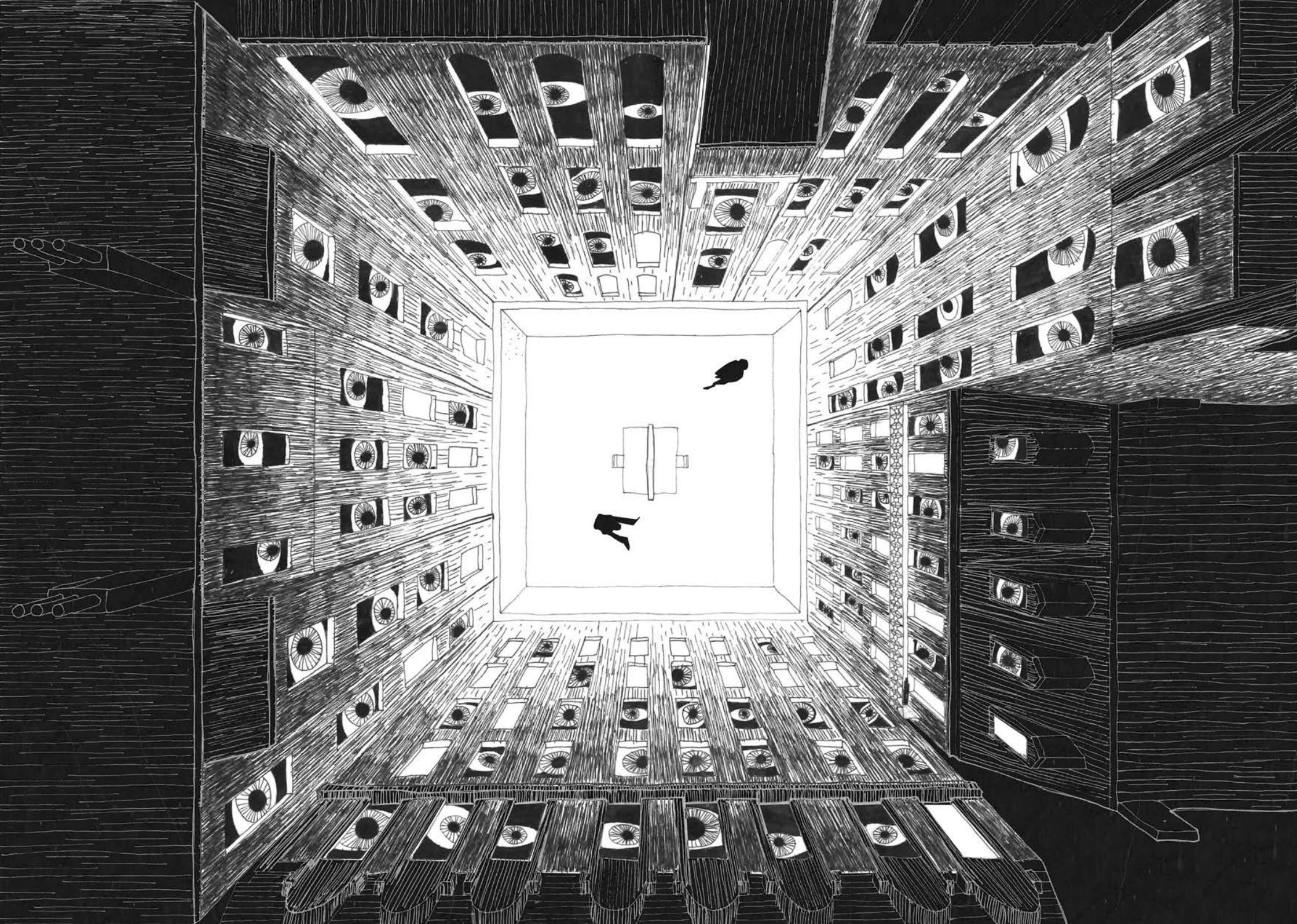
II. Les drogues, laboratoire d'expérimentation social

S'il serait faux d'affirmer que seules ces expérimentations psychotropiques menèrent à la création des communautés utopiques des années 60 de l'autre côté de l'Atlantique, elles y ont contribué. Rêvant de s'affranchir des lois du gouvernement, de reprendre connaissance et pouvoir sur leurs corps, les hippies ont comme préceptes l'acceptation de chacun quelque soit ses idées et une économie partagée. Buckminster Fuller, figure double, est l'une des références pour cette génération, lui qui a toute sa vie a cherché à perfectionner l'habitat humain, croyant à la « révolution par le design » et popularisant le dôme géodésique.

A. Le dôme et l'espace circulaire

Les performances de Fuller au Black Mountain College inspirent la communauté autogérée Drop City⁵ (1965-1970) fondée quatre étudiants en art et cinéma. Les bâtiments sont des dômes géodésiques : c'est première fois que les dômes servent d'habitation. Les deux premiers sont construits sans grande connaissance, avec des matériaux de récupération. L'idée d'une révolution à grande échelle anime le groupe et les livres architecturaux « *Do It Yourself* » (DIY) publiés à la même époque, tels les manuels *Domebook* de Lloyd Kahn s'inscrivent dans cette démarche. Les dômes sont alors vus comme des objets architecturaux de libération. Auto-produits, habités dans la simplicité, « écologiques » ou tout du moins à faible consommation d'énergie, ils sont l'incarnation d'un mouvement éminemment politique et rêveur, mais c'est l'expérience qui est faite des dômes géodésiques qui en fait des lieux d'expérimentation de liberté.

En 1966, Fuller remet le prix du Dymaxion à la communauté. S'ensuit une couverture médiatique non voulue, à l'opposé des principes d'isolation des fondateurs. Un grand nombre de touristes se met à visiter l'endroit, et la politique d'ouverture empêche de repousser qui que ce soit. En 1969 les membres fondateurs quittent Drop City, qui perd ainsi sa crédibilité. Les membres fondateurs traversent une période de désillusion: ils réalisent que les matériaux utilisés ne sont pas écologiques et sont nocifs pour la santé tels que le silicium ou le vinyle. Le dôme lui-même est remis en question. Et sans les dropers, les dômes perdent leur sens. Il n'en reste que des images édulcorées sur papier glacé : le dôme reste un symbole, un objet sémantique. Un lieu circulaire où l'imagination



peut se libérer. C'est un grand moment de déception pour Kahn. Après ces événements, il sera sollicité par le MIT pour écrire à propos de l'architecture gonflable, annonçant une nouvelle tendance architecturale.

II. B Architectes underground

Le collectif Ant Farm est fondé en 1968 par les architectes Chip Lord et Curtis Schreier non loin de San Francisco, peut après le Summer of Love. Des magasins psychédéliques s'installent à Haight-Ashbury, dont le « Psychedelic Shop ». Le lieu sert de rassemblement, d'agora, on y diffuse des informations sur les drogues, on y partage les expériences psychédéliques, les conseils de préparation et on peut s'y procurer de l'acide. Non loin, une « clinique » gratuite s'installe que l'on peut consulter en cas de *bad trip*. Les dangers des substances utilisées ne sont pas occultés et des lieux permettent de s'exprimer à leur sujet. C'est dans cette ambiance qu'Ant Farm se met à produire. Ils rejettent le modèle de leurs parents⁶ et cherche à comprendre l'architecture comme un outil de contrôle et veut participer à son renouveau. Ant Farm s'oppose au mouvement du brutalisme et s'intéresse à l'architecture modulable et gonflable, s'inscrivant dans l'idée d'expansion de l'esprit. Leurs structures représentent la volonté d'inclure chacun, un processus d'architecture participative. Pendant plus d'un an et demi le collectif produit des structures pneumatiques qui seront utilisées lors de festivals et sur les campus universitaire dont la grande structure gonflable surnommée pillow pour le Mont Fuji Rock festival de 1969. Le concert n'a jamais lieu et le client ne fait pas le dernier virement, le collectif garde donc la structure qu'il recycle pour le festival d'Altamont⁷, où il sert de structure médicale, *the bad trip pavilion*. Une fois encore l'architecture sert le « care ».

En 1971 le collectif publie *Inflatocookbook*⁸, remake du *Dome Cookbook* qui compile leurs informations, leurs compétences et les présente dans un format accessible à tous. Le livre est une base de données dont le lecteur aura besoin pour réaliser ses propres fantasmes inflato-architecturaux. C'est l'opposé de l'enseignement architectural. En plus d'offrir un kit pour l'architecture gonflable, le livre diffuse les idées radicales de la contre-culture. Ant Farm permet de nous interroger sur le rôle de l'architecture comme « commentaire » sur la société. Reflet de nos vies, l'architecture révèle le fonctionnement de notre époque. La contre-culture n'est pas seulement une mise en marge de la société, c'est un terrain

6 : Ibid.

7 : Interview de Rolling Stone <http://www.rollingstone.com/music/news/the-rolling-stones-disaster-at-altamont-let-it-bleed-19700121> [6.02.2017].

8 : Ant Farm. *Inflatocookbook*. Auto-publié, en janvier 1971.

d'expérimentation rebelle, hors des lois (« outlaw ») et des normes imposées par le pouvoir.

II. C. Dope Academy

En janvier 1970, Steve Brand publie un supplément au Whole Earth Catalog, « The Outlaw Area » qui comporte l'article «Apocalypse juggernauts, hello» qui dénonce les lois répressives qui briment les expérimentations. Brand expose la relation complexe entre les actions du gouvernement et celles de la multitude et spéculé sur un territoire « hors-la-loi » qui permettrait d'expérimenter. Trois discussions suivent l'article : « Outlaw Area »/« Dope Academy »/« Mountain Fantasy ».

« Dope Academy » est la proposition d'un enseignement de la drogue, ou des moyens de parvenir aux frontières de l'esprit. L'article débute par la mort d'un garçon par inhalation de spray pour les cheveux. Cette tragédie soulève une question: quelle est la cause exacte de la mort ? La presse n'y apporte aucune réponse. Les faits sont présentés pour faire peur au lecteur, sans lui expliquer le mécanisme. Brand affirme qu'il est temps d'apporter une rigueur scientifique aux problèmes causés par la drogue et propose 3 types d'enseignements :

- L'Ashram, organisé en communauté de professeurs et d'élèves, mesurerait la dose exacte nécessaire pour un voyage spirituel.
- L'enseignement « Hard Core » offrirait la possibilité de tout tester, à n'importe quelle dose, engageant la responsabilité de l'utilisateur.
- L'académie pharmaceutique aurait un lien direct avec les producteurs de « drogue » (*drug*, en anglais signifiant à la fois médicament et drogue), et testerait ses produits sur des hommes volontaires, véritables « rats de laboratoires ». L'académie offrirait un savoir sur les dosages et mix de drogues possibles.

L'idée d'académie de la drogue rejoint en plusieurs points la création des salles de consommation. La proposition de Brand est cependant loin de l'univers de la criminalisation et il ne mentionne pas l'État. Il se repose sur le libre arbitre de chacun.

III. ARCHITECTURE ET BIOPOLITIQUE DE LA GESTION DES RISQUES

III. A. Des thérapies disciplinaires.

Dès l'antiquité, les pouvoirs de création de dépendance

des drogues sont connus. Au milieu du XIX^e siècle les premières « cures » de désintoxication et de sevrage apparaissent et en 1885 le terme « toxicomane » réunit les termes de la dépendance et renvoie à une forme de déviance : c'est la construction sociale de la figure d'un marginal qu'il faut normaliser⁹. La solution envisagée à la toxicomanie est d'abord l'abstinence. Il s'agit de contrôler l'utilisateur et son usage dissident, de façon « biopolitique » selon le terme de Michel Foucault qui signifie que le contrôle de la société n'est plus seulement idéologique mais passe aussi par le contrôle du corps¹⁰. Le corps devient un outil de domination et l'architecture sert à la fois de dispositif disciplinaire et de dispositif de sécurité : la discipline par le contrôle du corps par des bâtiments cloîts, en faisant de nos enveloppes des corps « dociles et utiles »¹¹ ; la sécurité agit sur l'individu lui-même, s'empare de son environnement, sur un lieu ouvert, non quadrillé : un système.

Au cours du XX^e et XXI^e siècles, les dispositifs et politiques liés à la drogue ont suivi une évolution étonnante. Avant le développement de l'hygiénisme, le monde occidental se concentre sur les empoisonnements, l'utilisation personnelle relevant de la sphère privée. Lorsqu'elle est criminalisée, les usagers de drogues sont incarcérés ou mis sous traitements s'organisant autour de cures thérapeutiques et désintoxications. Dans les années 70 le concept d'addiction apparaît. La clinique est l'un des lieux de solution à la dépendance qui s'attaque aux problèmes de la toxicomanie par des systèmes de cures. Ces méthodes « contrôlent » le corps, et conseillent l'enfermement pendant des durées plus ou moins longues. Rapidement l'importance des rechutes après un sevrage est notée et les médecins instituent un « traitement moral »¹². Plutôt que d'éradiquer les « problèmes », la clinique les contrôle et les surveille.

III. B L'architecture de la réduction des risques

Dans les années 80 et 90, l'usage d'héroïne se déploie, l'épidémie de sida fait rage et est mis en relation avec la pratique de l'injection. Une véritable catastrophe sanitaire et sociale : ce qu'on désigne comme « toxicomanie » est alors la première cause de mortalité des jeunes d'Ile-de-France. En 1986, la première salle de consommation légale ouvre à Berne. En France, Simone Veil tente en 1992 de réformer la loi de pénalisation de 1970 - toujours en place aujourd'hui - en lançant le rapport Henrion qui ne parvient pas à convaincre la commission. Il faudra attendre le 9 août 2004

9 : Emission « Histoire des drogues 3/4 : La figure du toxicomane et l'histoire légale de la drogue et sa pénalisation » sur France Culture avec Jean-Jacques Yvrol et Alexandre Marchant diffusée le 28.10.2015.

10 : FOUCAULT, Michel « La naissance de la médecine sociale ». In *Dits et écrits (1954-1988)*, Tome III: 1976-1979. Paris: Gallimard, 1994. p. 210.

11 : FOUCAULT, Michel. *Surveiller et Punir. Naissance de la Prison*. Paris: Gallimard, 1975. Chapitre « Les corps dociles ».

12 : Conférence de Consensus au Sénat les 23 et 24 Avril 1998, rapport fait par Fédération Française de Psychiatrie *Modalité de sevrages de toxicomanes dépendants des opiacés*.

pour que la loi de santé publique 2004-806 institutionnalise enfin la politique de Réduction Des Risques (RDR) et crée un nouveau type de structure médico-sociale : les CAARUD, Centre d'Accueil et d'Accompagnement à la Réduction des risques des Usagers de Drogues.

La première salle de consommation à moindre risques (SCMR) parisienne, pensée par Llimelgo a été ouverte en septembre 2016. Elle cristallise les désirs et ambitions de cinq différents types de personnes: les employés de l'association s'occupant des usagers, le gouvernement représenté ici par la ville de Paris, les voisins et les architectes et les usagers. En interrogeant les différents concepteurs des salles de consommation de Paris et de Copenhague et en comparant leurs réponses, différents processus de conception émergent. A Paris la salle a été conçue sans consultation des usagers, tandis qu'ils ont été inclus dans celle de Copenhague conçue par PLH Arkitekter. Les deux salles se situent dans des quartiers aux caractéristiques identiques: historiquement empreints par les « nuisances » liées aux drogues, situés non loin de gares et aujourd'hui en pleine gentrification. La volonté d'implantation de salles dans les lieux de scènes ouvertes est due à une politique de proximité et au fait que grand nombre d'usagers ne se déplaceraient pas pour accéder à un tel service. Le constat des deux salles au niveau de l'usage est positif. La salle de consommation abrite un programme étonnant, surpassant les lois, la morale en place. Pourtant elle affiche une architecture neutre, résolument classique et clinique, surtout à Paris. L'association Gaïa explique d'ailleurs que certains usagers souhaitent personnaliser la salle pour se l'approprier et supprimer l'esprit clinique. La salle de consommation copenhagoise tente de bouleverser les codes classiques de l'architecture du « care », par une utilisation de couleurs, d'un mobilier pop, d'une hauteur sous plafond généreuse conservée. A Paris l'espace architectural suit un cheminement, reflète un rituel, les portes ne s'ouvrent que dans un sens. A H17, une sensation de liberté est créée par l'usage de verre pour les portes d'entrées, comme cloisons entre l'espace d'accueil et boxes d'inhalation, sert à éviter les situations dangereuses.

À LA RECONQUÊTE DE L'ESPACE PUBLIC

Lors de mes différents entretiens, l'idée que les « déviants » puissent prendre le « contrôle de certains espaces » est revenue plusieurs fois. L'espace public fait partie du « Droit à la Ville » problématisé par Henri Lefebvre, pourtant des techniques d'intimidations des figures

de l'errance, par le mobilier urbain défensif et sa planification par des urbanistes, architectes et les politiques locales, visent aussi les usagers de drogues: certains parkings sont dotés de lumières bleues faisant disparaître les veines de l'injecteur. Les SCMR agissent directement sur l'espace public: grâce à la politique de restitution de matériel, elles permettent des rues sans seringues, elles déplacent en partie le lieu d'injection de la rue à la salle et réduisent les nuisances sonores. Les politiciens ne cachent pas l'idée que la salle puisse aider à la cohabitation dans ce même quartier avec les toxicomanes. Il s'agit d'une alternative à la guerre aux drogues. Le lien entre espace public et privé est ici très clair: alors que la SCMR se veut un espace d'accueil public, il est en fait un espace totalement fermé et caché. Au contraire, la transparence de H17 s'inscrit dans cet esprit, pour démystifier ce qu'il s'y passe, mais aussi l'usager, c'est un travail de lutte contre les croyances¹³. Il s'agit de deux approches différentes, toutes deux issues d'une réflexion sur la cohabitation d'habitants d'un même quartier.

La particularité de la salle vis-à-vis de l'espace public reste la légalisation temporelle et spatiale de l'usage de drogues. La salle est un « lieu », un endroit où l'on consomme une substance illégale légalement. Les rues autour de la salle constituent un territoire spécial, où le consommateur peut posséder une dose de drogue sur lui sans risque d'arrestation. Hors de ces rues, il est un délinquant. Les frontières de cet espace sont invisibles, et seuls les usagers, la police et les associations d'usagers de drogues sont conscients de son existence. La loi ne s'applique pas tant à l'espace qu'au corps de l'usager lui-même, contrôlant via les limites imposées ce qu'il peut ou non ingérer. La SCMR est un nouvel allié dans la bataille pour un espace public « pour tous ». Ces institutions cherchent à aider, et non à punir.

CONCLUSION

D'une source d'influence sur le processus de création architectural, à des espaces conçus pour son usage, jusqu'à une architecture qui encadre ses usages d'un point de vue médical, les drogues nous offrent un voyage psychédélique à travers le temps, les matériaux, les représentations et la gouvernementalité. Si l'époque contemporaine ne semble plus aux premiers abords laisser de place pour l'expérimentation spontanée comme dans les années 60, les salles de consommation peuvent être considérée comme des exemples d'innovations récentes de l'architecture du « care ». Le corps médical

13 : cf Annexe D
Interview H17- cf
Annexes incluse dans
le mémoire.

s'est emparé du débat mais les associations permettent de libérer les discussions de la question de la morale. Les salles de consommation sont des structures d'accueil à bas seuil, et visent une population différente de la jeunesse hippie. Les espaces sont rigides, les matériaux utilisés et les espaces investis ne laissent pas de place au changement ni à la flexibilité. Ils reflètent les contradictions du discours de réduction des risques: véritables hétérotopies, car dès que l'on entre dans leur secteur les charges pénales pour possession et usage de drogues n'existent plus.

Aujourd'hui, les nouvelles pratiques de l'activisme urbain appelé socially-oriented-design, montrent un désir de retour au travail participatif. Certains s'attaquent aux problèmes sociaux, aux soucis d'écologie, à l'architecture en temps de conflits pendant que d'autres remettent en cause l'architecture coloniale. Ces figures de l'activisme social utilisent l'architecture comme protestation sociale. Si l'architecture a toujours été en lien avec le politique, la profession semble s'émanciper de façon massive au cours du siècle dernier, siècle de la gouvernementalité. L'architecte veut pouvoir faire partie des débats entourant la politique des espaces qu'il s'apprête à bâtir, et choisir ses combats, comme dans le cas de la SCMR. Ainsi s'effectue le lien entre l'architecture du « care », « l'architecture sociale » et « l'architecture radicale ».

Armelle Breuil