

## Architectes

## Description

# BRUUM ARCHITECTURE

L'architecture est un métier de plus en plus complexe qui exige une approche globale et multi-disciplinaire dont l'architecte n'a plus qu'une maîtrise partielle.

Cette réalité, le bureau l'intègre dès la phase de conception en considérant que le projet émane non seulement de celui qui le conçoit mais plus certainement des contraintes et nécessités internes du projet (contexte, technique, budget, programme, collaborations...). D'une certaine façon, le projet se dessine lui-même et l'architecte l'accompagne dans ce long processus d'élaboration, comme un sculpteur qui, tout en visant la forme idéale, se laisserait guider par le mouvement naturel de sa matière. Le résultat n'est pas une image surimposée à l'architecture qui obligerait chacun à s'y conformer mais la réalité du processus lui-même avec tout ce qu'il peut subir d'imprévus et surtout d'inattendus.

C'est pourquoi, à la perfection stérile, le défaut est préféré lorsqu'il révèle la vie des matières et des hommes ; au rigide, des formes d'indéfinition et de contradiction sont opposées permettant à chacun d'investir les interstices d'une forme ouverte, de s'approprier les potentiels spatiaux suivant sa sensibilité propre. A ce titre, le chantier est un moment unique : la collaboration avec les ouvriers est continue et une part de la finalité du projet leur est laissée, valorisant ainsi les compétences de chacun.

## Cr  ation

2021

## R  compenses

- Maison Jonquilles : prix de l'architecture et de l'urbanisme de Li  ge 2017 - cat  gorie logement individuel  
- Maison Jonquilles : Grand Prix de l'Architecture de Wallonie - mention "Prix de la reconstruction sur la ville"

Rue Xhov  mont 45  
4000 Li  ge

T  l : 0478 441041

mp@bruumarchitecture.be  
<http://www.bruumarchitecture.be>

## AUTRES PROJETS :

Maison Jonquilles  
- 2011 2016  
- Li  ge

Infrastructure Nature Braives  
- 2018 2021  
- Braives

P  pini  re entreprise locale - H  ron  
- 2011 2016

P  pini  re entreprise locale - H  ron