

Qui a peur du virtuel ?

L'architecture à l'époque du 'temps pur'

Damien CLAEYS

Institut Supérieur d'Architecture Saint-Luc Bruxelles

2004-2005

Mémoire de fin d'études présenté en vue de l'obtention du diplôme d'architecte

Promoteur : Xavier de COSTER

➤ Une “méthode architecte”

- Utilisation du **texte** (prise de risque).
Ceci n'est pas un catalogue d'images.
- Point de vue **théorique**, **non-affectif**.
Une hypothèse **non-catastrophique**.
- Travail à partir de **schémas logiques** (plans).
- **Vision générale** (transdisciplinarité).
- **Hypothèses de départ** dans les **limites**
des connaissances et des moyens disponibles
(prise de parti).

➤ Table des matières

➤ Introduction

➤ 1 : L'espace et le temps

- 1.1 L'espace
- 1.2 Le temps
- 1.3 L'espace-temps théorique
- 1.4 L'expérience du temps
- 1.5 Quel rapport entre l'espace et le temps ?
- 1.6 Vitesse, instantanéité et ubiquité

➤ 2 : La réalité

(communément admise)

- 2.1 Les quatre modes d'être
- 2.2 L'assise existentielle (rationalisation)
- 2.3 L'espace existentiel (intersubjectivité)
- 2.4 L'adaptation à la réalité (interprétation)
- 2.5 La communication (traduction)
- 2.6 Médium et médiation

➤ 3 : L'architecture

(inscrite dans la réalité)

- 3.1 Les quatre modes d'être de l'architecture
- 3.2 Espace de conception et espace des édifices
- 3.3 L'espace architectural contre la géométrie
- 3.4 Le parti comme adaptation à la réalité
- 3.5 L'architecture inscrite dans le temps
- 3.6 Le médium virtuel : l'ordinateur

➤ 4 : La part de virtuel

(dans le contexte)

- 4.1 Le 'temps existentiel' ?
- 4.2 Mondialisation et globalisation
- 4.3 L'économie du 'temps pur'
- 4.4 Société et cyberculture
- 4.5 Art numérique et médias virtuels
- 4.6 Dématérialisation et décorporisation

➤ 5 : L'architecture

(inscrite dans le contexte virtuel aussi bien)

- 5.1 Les métaphores formelles
- 5.2 Entre permanence et transformation
- 5.3 Dématérialisation
- 5.4 Blobs ou enveloppes dynamiques
- 5.5 Degrés de virtualité et réalité augmentée
- 5.6 L'architecture 'non standard' comme tentative de réponse

➤ 6 : Une architecture

à l'époque du 'temps pur'

- 6.1 Le contexte
- 6.2 L'architecture
- 6.3 La démarche contextuelle en architecture
- 6.4 La démarche contextuelle à l'époque du 'temps pur'
- 6.5 Habiter à l'époque du 'temps pur'
- 6.6 Les questions posées à l'architecte à l'époque du 'temps pur'

➤ Conclusion : Vers une architecture du 'temps pur' ?

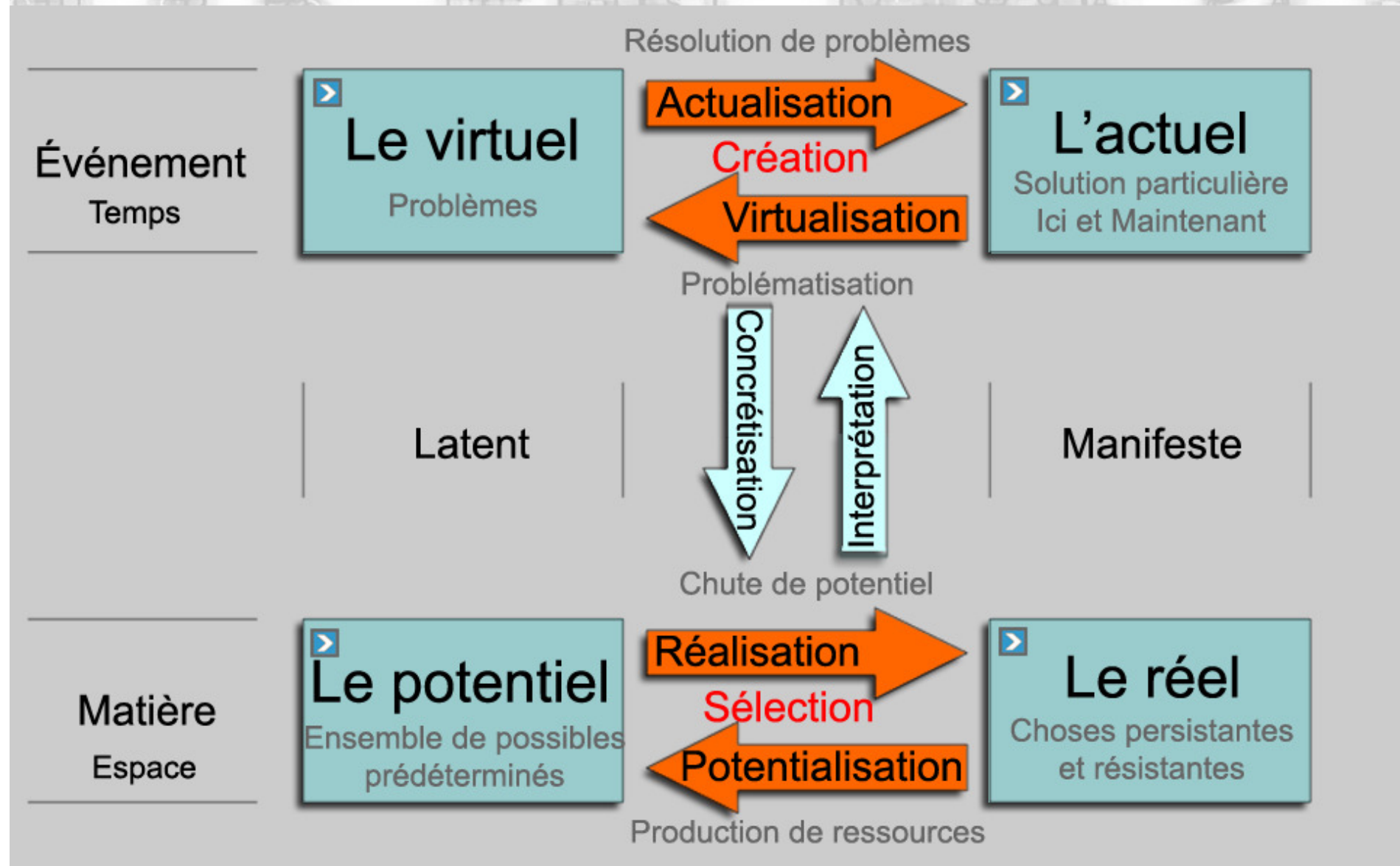
➤ Les 4 modes d'être

	Latent	Manifeste
Événement (temps)	➤ Le virtuel problèmes, noeuds de tendances, de contraintes, de forces et de buts	➤ L'actuel solution particulière ici et maintenant
Matière (espace)	➤ Le potentiel ensemble de possibles prédéterminés	➤ Le réel choses persistantes et résistantes

➤ Les 4 passages

➤ Réalisation donne une matière à un possible (forme)	Sélection	Possible
➤ Potentialisation transformation d'une réalité en un ensemble de possibles		Réel
➤ Actualisation résolution de problème	Création	Solution
➤ Virtualisation remontée inventive d'une solution à une problématique		Question

Les 4 modes d'être



➤ Echelle/Proportion

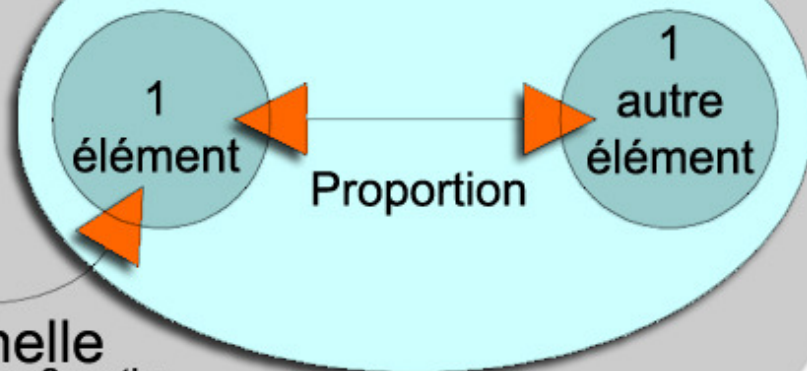
➤ Contexte = ens. n dimensions

ensemble objectif, immersif,
évolutif et multidimensionnel
de données et de repères

1 dimension



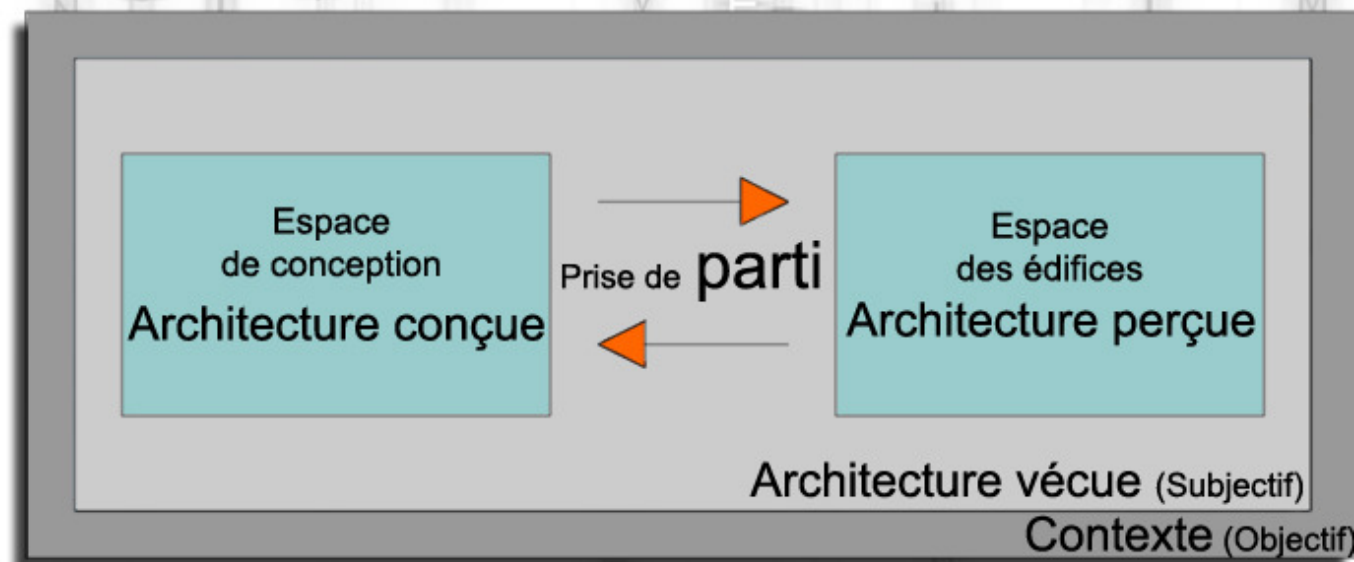
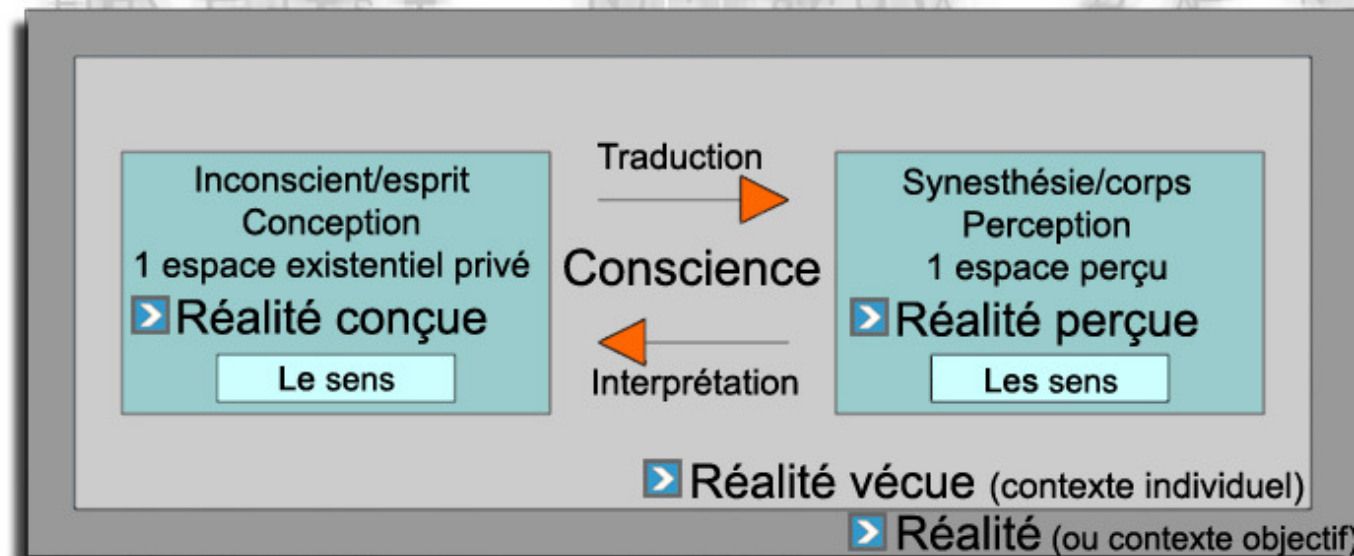
1 autre dimension



➤ Echelle

rapport entre 2 parties
d'espaces quelconques
différents

► L'architecte

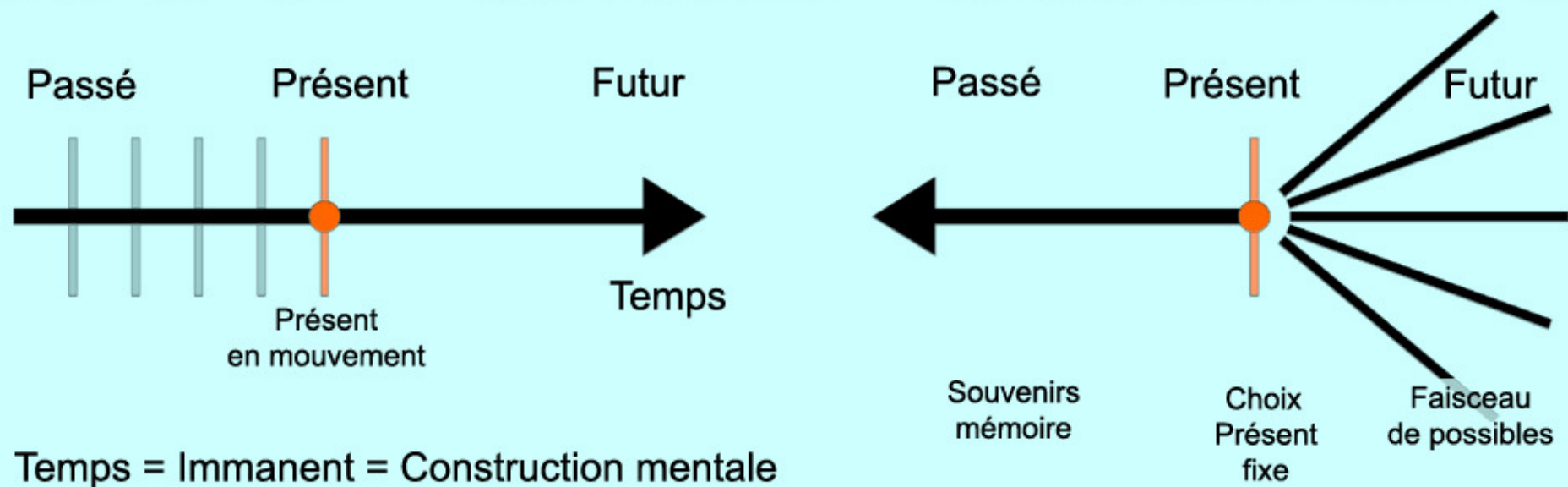


► Les 3 virtualisations

► 1 La virtualisation du **temps** = la création du langage.

-> Invention du passé et du futur.

-> L'émotion virtualisée passe de bouche en bouche.



► 2 La virtualisation de l'**espace** = la création de l'outil.

-> L'action virtualisée passe de main en main.

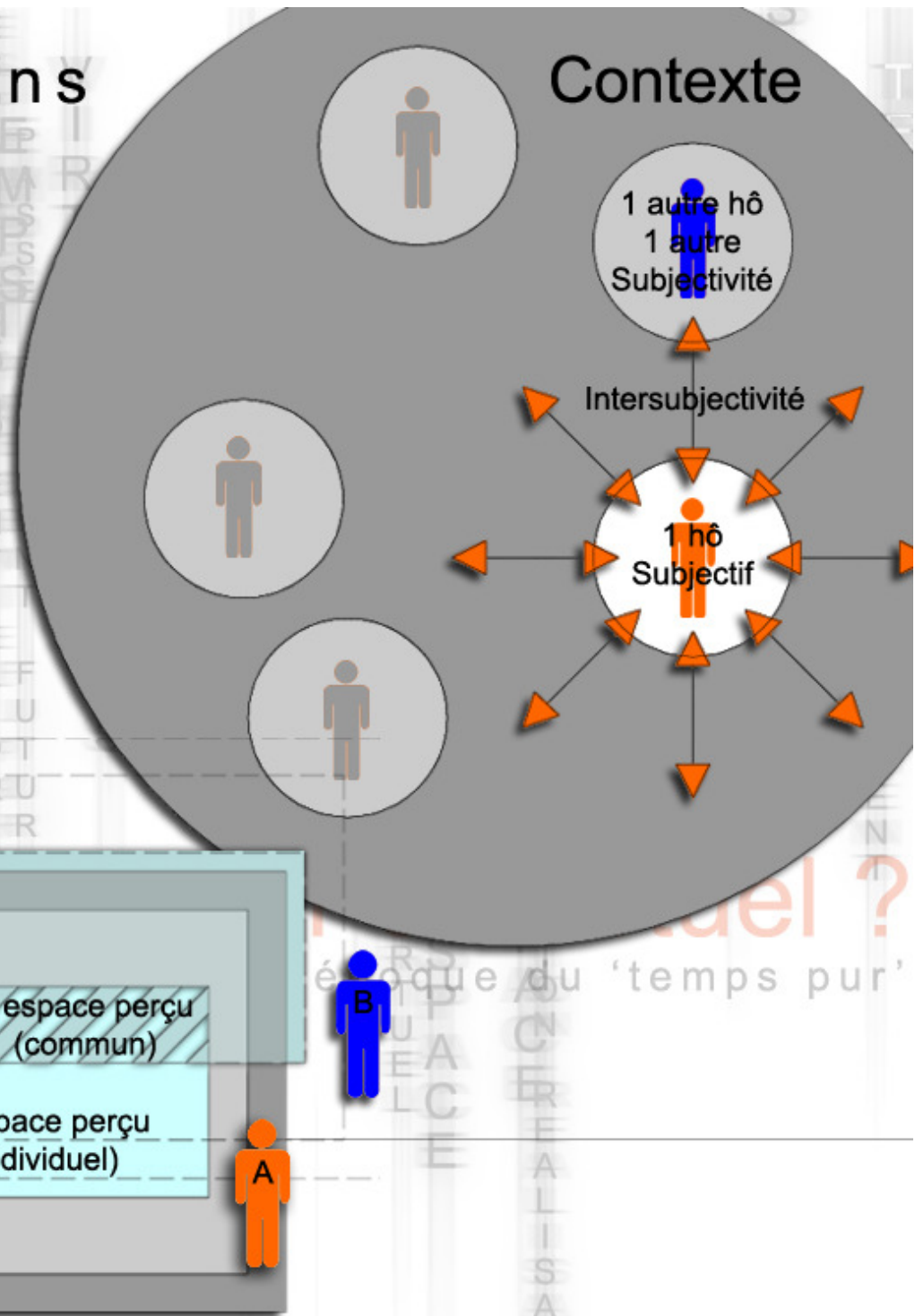
Les 3 virtualisations

3 La virtualisation de la société

= création des dispositifs sociaux

-> Invention des rituels, des lois, des règles économiques, des règles politiques,

-> Objectiver sa situation par l'intersubjectivité avec les autres individus.



Le "temps pur"

Lieu / non-lieu

	Temps	Social	Signification
Lieu	Historique continuité dans le temps	Relationnel rapports de coexistence	Identitaire caractère
Non-lieu	Ephémère n'intègre pas les lieux anciens	Autonome solitaire	Anonyme uniforme

"Espace pur" / "temps pur"

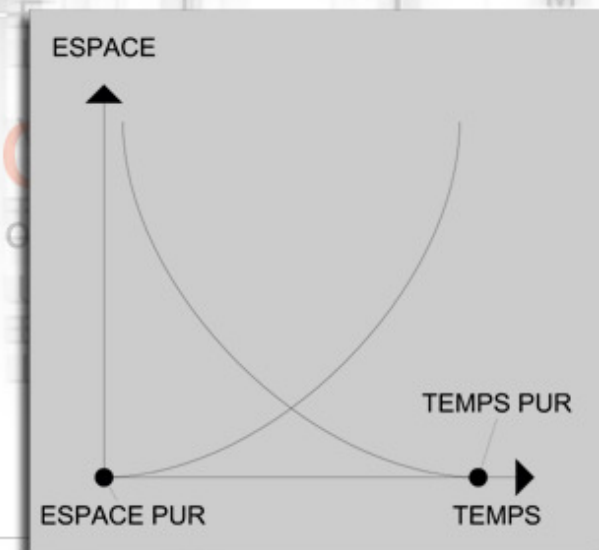
Espace pur

Délimitations
 Temps permanent
 Mondialisation
 Lieux dynamiques

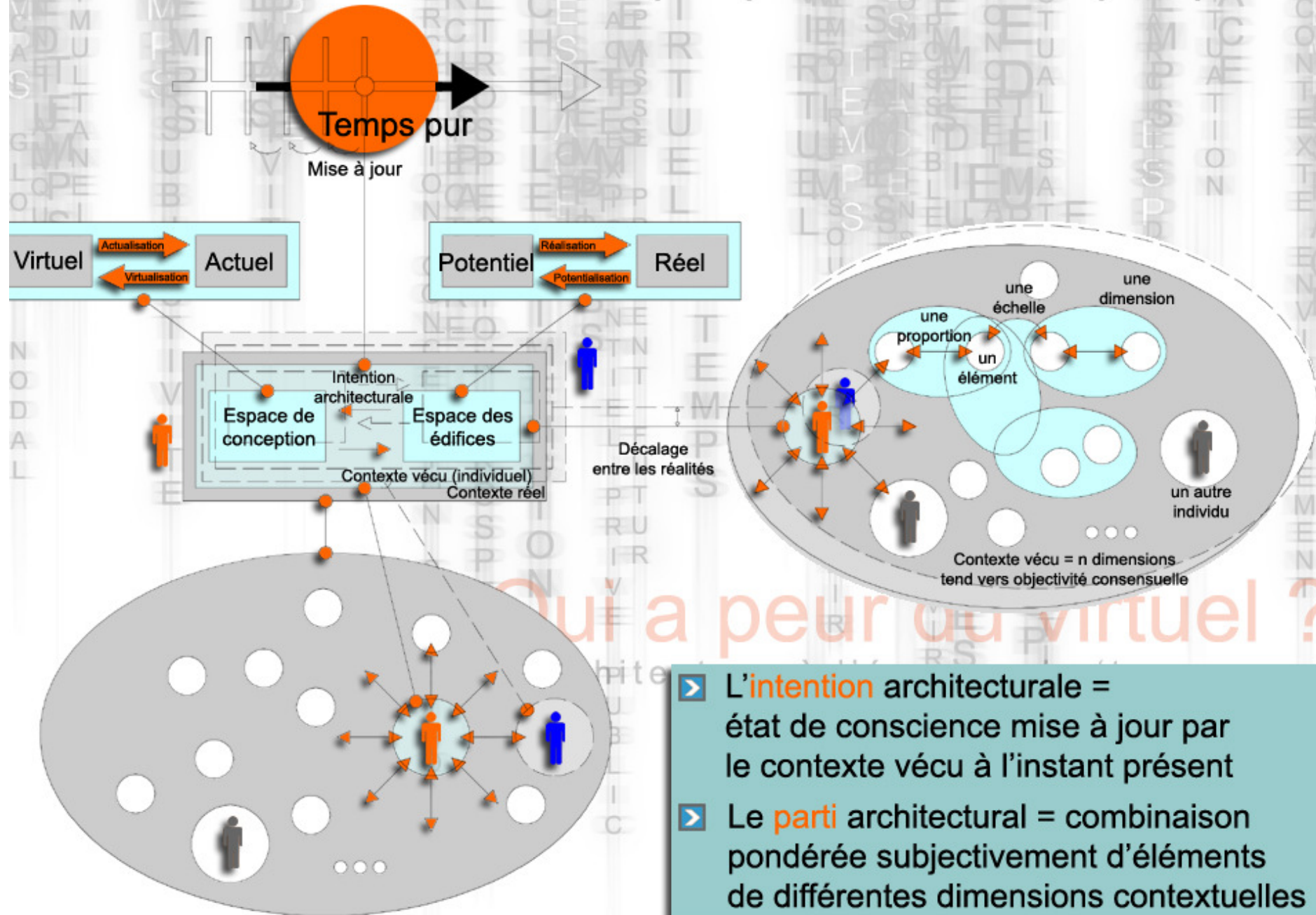


Temps pur

Etendue
 Temps éphémère
 Globalisation
 Noeuds interconnectés
 en réseaux dynamiques



➤ L'architecture à l'époque du 'temps pur'



➤ Conclusion

- 1 : **Le virtuel, ce n'est pas nouveau !** La réalité de la réalité ?
 - > L'architecture est virtuelle en soi.
 - > Architecture virtuelle, transarchitecture, architecture liquide, ce sont des métahores formelles.
- 2 : La **vision du monde** des hommes (des architectes) évolue en continu.
 - > Mise à jour des dimensions espace, temps, rapports sociaux.
 - > Ensuite mise à jour des autres dimensions.
 - > Aujourd'hui : espace pur -> temps pur.
- 3 : L'**ordinateur** est un outil.
 - = virtualisation de l'action, du corps et de l'espace.
 - > L'architecte qui veut participer à la vision du monde de ses clients doit maîtriser les outils qui la mette à jour.
 - > C'est son actualisation qu'il faut surveiller.
- 4 : Similitude de mécanisme entre "être dans le monde" et "faire de l'architecture".
 - > La **démarche contextuelle** a encore un sens aujourd'hui.
 - > Lieux ou non-lieux, l'homme est toujours situé.
- 5 : L'**architecte** doit **adapter** son architecture à l'évolution de la vision du monde.
 - > Face à l'époque du temps pur, il doit redéfinir sa profession ou disparaître!
 - > Nous avons essayé de dégager des pistes dans ce mémoire...

