Qui a peur du virtuel ?

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

Défense orale du mémoire de fin d'études

Qui a peur du virtuel ? L'architecture à l'époque du 'temps pur'

000 Introduction à la défense orale

- Le temps imparti pour vous présenter notre mémoire est assez court. Aussi nous prenons d'abord le parti de vous montrer très succinctement la structure générale commentée de notre travail.
- Ensuite, nous laisserons de côté toutes les références le soutenant (largement précisées dans la version écrite pré-remise), pour proposer un raisonnement synthétique avec un recul suffisant de l'acquis et de nouveaux éléments pour aller au-delà.

001 Résumé du mémoire remis

Le **point de départ** de ce mémoire était une irritation, une contradiction apparente sur notre pratique du projet d'architecture à l'atelier.

D'une part, l'outil informatique y est devenu omniprésent, les revues affichent de splendides rendus d'architectures dites 'virtuelles' et le monde subit des mutations et des mouvements incessants.

D'autre part, en face de nous, une école d'architecture contextualiste semblait prêcher pour une architecture dite 'réelle', faite de valeurs stables.

Alors que le **virtuel** est aujourd'hui mis à toutes les sauces, il est possible que l'architecte soit confronté à un faux problème.

En effet, malgré les métaphores formelles de l'architecture virtuelle, la part du virtuel dans le contexte actuel n'est **pas nouvelle**. De plus elle est proportionnelle au niveau d'abstraction de la société.

Ce mémoire, qui adopte – faut-il le rappeler – un point de vue logique et non affectif, défend l'**hypothèse** non catastrophique qu'elle ne serait que l'expression d'une poursuite du mouvement général d'humanisation de la planète, entrepris depuis qu'il (l'homme est apparu sur terre (au même titre que la mondialisation, par ex)

Le **sentiment d'ubiquité et d'instantanéité**, qui apparaît avec l'arrivée des nouveaux moyens de transport et des nouvelles technologies de l'information et de la communication, a changé la conception humaine de l'espace-temps. Celle-ci est en train de passer de l' 'espace pur' au 'temps pur'. (notions états-limites)

Dès lors, des **questions** se posent aux architectes, concepteurs de l'espace-temps. A partir des tentatives de réponses de quelques architectes, ce mémoire essaye de fournir des pistes de réflexion, pour aller : vers une architecture du 'temps pur' !

002 Table des matières / méthode

Table des matières :

- Ce mémoire est structuré en 6 chapitres. Le premier et le dernier jouant l'ellipse autour des quatre autres qui mettent en tension le cœur du texte.

(Je montre les chapitres et explique brièvement les 6 titres principaux)

Méthode utilisée : une « méthode architecte »

- Nous voulions avoir une idée générale de la situation. Nous avons donc travaillé sous forme d'un énorme schéma unique, un plan de raisonnement à la manière d'un architecte.
- De là des notions provenant de domaines différents (architecture, philosophie, sociologie, psychologie, histoire, ...) vont se croiser continuellement, à l'image de la transdisciplinarité de l'architecte.
- Chaque notion peut-être démontée philosophiquement cela n'a aucune importance il faut simplement que tout le monde soit d'accord sur les hypothèses de départ, comme prise de parti de architecte.
- Nous ne prétendons nullement trouver une réponse, nous essayons surtout de formuler des questions pertinentes, c'est aussi le travail d'architecte.

003 Hypothèses / Notions de base

Les 4 modes d'être : (schéma)

- ▶ **Réel** : choses persistantes et résistantes.
- ▶ **Actuel** : solution particulière ici et maintenant.
- ▶ **Potentiel** : ensemble de possibles prédéterminés.
- ▶ **Virtuel** : problèmes, nœuds de tendances, de contraintes, de forces et de buts.

Les 4 passages : (schéma)

- ▶ **Réalisation** : chute de potentiel.
- ▶ **Actualisation** : résolution de problème. La création d'une solution.
- ▶ **Potentialisation** : production de ressources. Transformation d'une réalité en un ensemble de possibles. = déréalisation.
- ▶ **Virtualisation** : remontée inventive d'une solution à une problématique.

Echelle et proportion / Dimension et contexte : (schéma)

- ▶ **Echelle** : rapport entre 2 parties d'espaces quelconques différents.
- ▶ **Proportion** : rapport entre 2 parties d'un même espace.
- ▶ **Dimension** : ens. d'éléments mis en relations.
- ▶ **Contexte** : ens. de n dimensions, ens. Objectif, immersif, évolutif et multidimensionnel de données et de repères.

004 L'architecte est un humain

- L'homme est situé, il est différent des animaux, il a une conscience. Plus les espèces vivantes sont évoluées, plus elles sont conscientes (de notre point de vue). Il veut exister, c'est-à-dire être de plus en plus conscient de la réalité, de sa situation.
- Le phénomène de l'hominisation : c'est devenir plus conscient.
- L'homme parce que conscient est subjectif. Il peut se définir par la prise de parti continue entre les 2 dimensions différentes qui le composent.

(Expliquer le schéma.)

- Réalité conçue, perçue et vécue.
- La conscience est intentionnelle, prendre parti = avoir une intention.

005 Les 3 virtualisations qui ont fait l'homme

- **La virtualisation du temps** : seul le présent existe physiquement. Le temps (tel que représenté habituellement) est une construction mentale. Avec l'apparition du langage (langages parlés, plastiques, mathématiques, visuels,...) = virtualisation du présent (du temps). Avec la création du passé et du futur, nous existons. Par médiation du langage l'émotion virtualisée passe de bouche en bouche, extériorise la subjectivité individuelle pour alimenter l'objectivité consensuelle sociale. (→schéma)

- **La virtualisation de l'espace** : c'est la virtualisation du corps, des actions et de l'environnement physique. En effet, les actions du corps se font dans l'espace. D'une subjectivité individuelle, l'outil (action virtualisée) peut passer de mains en mains. (→schéma)

- **La virtualisation sociale** : c'est la virtualisation de la société ou de la violence. L'hô a créé des dispositifs sociaux (rituels, lois, règles économiques, règles politiques,...). Dans la sphère des rapports sociaux, on peut organiser le mouvement des relations virtualisées. L'hô ds son besoin d'exister, va organiser la société pour objectiver sa situation par l'intersubjectivité qu'il entretient avec les autres individus. (→schéma)

- **L'art** : est le confluent des 3 virtualisations : à la frontière du simple langage expressif, de la technique ordinaire (artisanat) et de la fonction sociale trop assignable... L'art virtualise la virtualisation, il met en question les questions. Il problématise l'effort continu et impuissant de l'hô pour échapper à la mort.

006 Lieu / Non-lieu / 'Temps pur'

- Pour exister il faut être ici et maintenant, le lieu doit être associé à un espace et à un temps. « Être-là » = exister. L'hô ds son désir d'exister va rendre l'espace, le temps et les relations sociales plus signifiantes. Il va subjectivement considérer des points précis de l'espace, du temps et de la société comme lieu, de manière à avoir des repères pour sa situation ds le monde.

- L'architecture doit transformer un contexte (un site) en lieu.

- Un lieu est la combinaison (pas la somme) pondérée (subjective) d'éléments de différentes dimensions (données consensuellement objectives ou archetypes) en un point précis de l'espace et du temps (hic et nunc).

- Bien que consensuel, le lieu est construction mentale.

- ▶ **Le lieu (anthropologique)**: historique (continuité dans le temps), relationnel (rapport de coexistence) et identitaire (caractère).

- ▶ **Le non-lieu** : éphémère (n'intègre pas les lieux anciens), autonome (solitaire) et anonyme (uniforme).

- L'erreur est de penser que l'hô ne peut trouver des repères qu'à partir de lieux géographiquement purs. Puisque l'hô recombine en continu les différentes dimensions contextuelles. Mais l'hô peut exister entre des choses clairement situées. Les contacts sociaux peuvent se créer entre les lieux, que par les lieux eux-mêmes.

- Aujourd'hui, les NTIC et les nouveaux moyens de transport ont modifiés la perception de l'espace, du temps et des relations sociales (mouvement et vitesse, living in motion). Les manières « d'être-là » et les métriques temporelles individuelles changent. Le monde passe de « l'espace pur » à l'époque du « temps pur ». (→schéma)

- ▶ **« L'espace pur »** : délimitations, temps permanent, mondialisation, lieux dynamiques.

- ▶ **Le « temps pur »** : étendue, temps éphémère, globalisation, nœuds interconnectés en réseaux dynamiques.

- Réinvention d'une culture nomade, où le mouvement, la vitesse apporte de nouveaux espaces d'interaction, de nouvelles chronologies. Cela ne veut pas dire que l'hô est totalement indépendant de l'espace et du temps (états-limites) puisque l'hô a tjs besoin de se greffer sur des supports physiques et s'actualiser ici et ailleurs.

007 L'architecture

- But de l'architecture : aider l'hô a expérimenter son environnement, la signification qu'il trouve dans le milieu en tant que source de significations = l'aider à habiter, l'aider à être dans le monde, à être situé.

- L'architecte transforme un site en lieu par la mise en valeur d'un potentiel, qui fait sens pour lui.

- Face à l'apparition du 'temps pur', certains disent que l'architecture se retrouve face à une perte du lieu au profit du non-lieu. Ce terme de non-lieu est très réducteur et négatif, les non-lieux sont également des lieux. Cela ne sert pas l'architecture de se dire les non-lieux sont nuls, il faut plutôt s'adapter et les investir (des pistes dans mon mémoire questions qui se posent à l'architecte).

- Les théories architecturales habituelles (forme, structure, fonction,...) mettent en relation une ou l'autre dimension contextuelle et nie les autres. En disant voilà celles qui sont importantes. Les architectes ne doivent pas suivre cela à la lettre puisque chacun combinera comme il l'entend. (→schéma)

- L'architecte va donc intentionnellement (subjectivement) prendre parti = il va combiner avec pondération des éléments de différentes dimensions. C'est la dialectique de virtualisation et actualisation qui l'habite qui va donner sens. Il va donc sélectionner des potentiels pour les transformer en réel et du réel en potentiel. De manière à aider ses contemporains à se situer, c'est-à-dire en créant des lieux correspondant à leur conscience de l'espace, du temps et des rapports sociaux. Et cela en sachant que justement l'époque du « temps pur » se profile. Il faut arrêter de critiquer les non-lieux et se retrancher derrière statut légal, mais investir ces lieux, dans lesquels les hô passent aujourd'hui une bonne partie de leur vie.

008 Conclusion

- La réalité de la réalité.

- À chaque étape du processus d'humanisation, il y a un phénomène social généralisé de remontée inventive d'une solution à une problématique, c'est-à-dire une virtualisation, une remise en question de la situation acquise. Le danger ce n'est pas le virtuel en soi (processus d'élévation de la pensée), c'est plutôt la solution qui va être créée à laquelle il faut être attentif, c'est-à-dire l'actualisation.

- L'utilisation d'un ordinateur n'est pas mauvaise en soi, c'est plutôt l'usage que l'on va en faire. L'architecte doit maîtriser ses outils.

- Architecture virtuelle, architecture liquide, transarchitecture,... = des métaphores formelles. Le virtuel ce n'est pas nouveau, de plus l'architecture a tjs été virtuelle, pour une part.

- La manière de se situer de l'hô change continuellement, l'architecture doit suivre ces changements. Aujourd'hui la conception de l'espace, du temps et des rapports sociaux change. Il ne faut pas se retrancher derrière un statut social, mais une redéfinition de la profession, où disparaître. D'autres professions sont prêtes à prendre la relève. Pour le possible chant du cygne : quelques pistes dans ce mémoire.

- L'architecture contextuelle a encore un sens, même (et surtout ?!) avec les non-lieux...