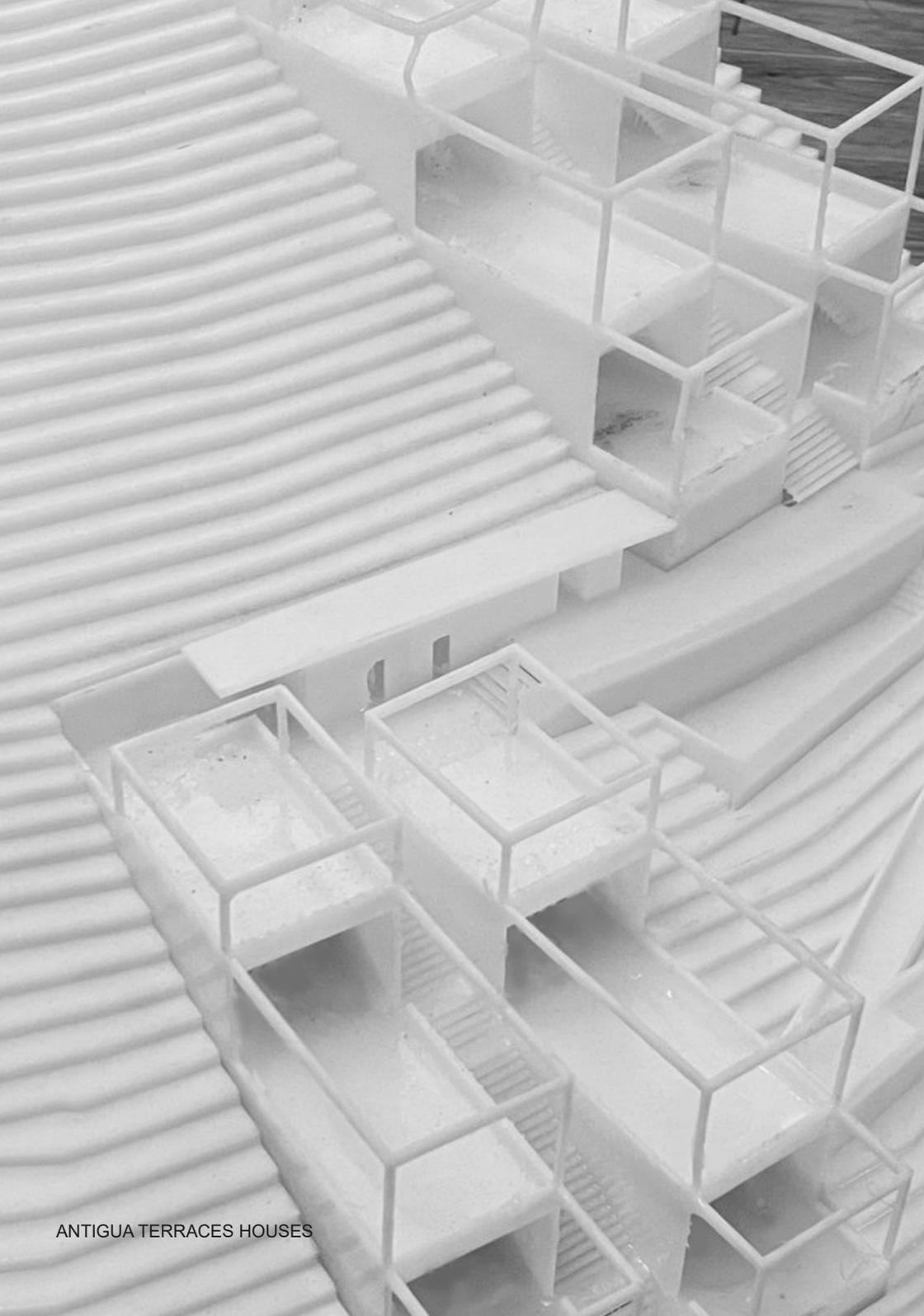


ESPACES CONCEPTUELS

FRÉDÉRIC LEVRAT



ANTIGUA TERRACES HOUSES

LES TROIS DIMENSIONS DE FRÉDÉRIC LEVRAT

Création - Transmission - Humanitaire

L'œuvre de Frédéric Levrat, architecte né à Versoix, est exceptionnelle dans la mesure où il intervient dans tous les domaines que peut produire l'architecture.

Pour lui, un bâtiment n'est pas seulement un objet physique et concret mais un ensemble d'environnements visuels, virtuels et cognitifs. L'habitant ou l'utilisateur découvre une expérience qui, au-delà de l'esthétisme et de l'ergonomie, touche l'esprit et, peut-être même, soigne l'âme.

Cet architecte a parcouru le monde, du Japon auprès de Tadao Ando jusqu'à New York où il poursuit ses créations et enseigne au New York City Institute of Technology et au Pratt Institute. Mais il s'intéresse aussi aux plus démunis en construisant des habitations d'urgence dont les premières sont installées dans les townships d'Afrique du Sud.

Si la devise de la Ville de Versoix « Fiers d'être tes enfants » montre l'attachement des habitants à leur commune, nous pouvons dire de Frédéric Levrat que Versoix est fière de cet enfant qui a grandi ici et a parcouru le monde pour partager ses valeurs et apporter une dimension humaine à l'architecture.

Olivier Delhoume
Février 2024



FRÉDÉRIC LEVRAT

Frédéric Levrat est titulaire d'un Master en Architecture de l'Ecole Polytechnique Fédérale de Lausanne, en Suisse. Implanté à New York depuis plus de 30 ans, Levrat a reçu de nombreux prix tels que la New York Foundation for the Arts in Architecture, le Young Architects Forum et le premier prix du concours European 5. Levrat était concepteur de projet au sein du bureau d'Eisenman Architects et de Tadao Ando Associates. Il a collaboré avec Zaha Hadid sur son exposition à Grand Central Terminal.

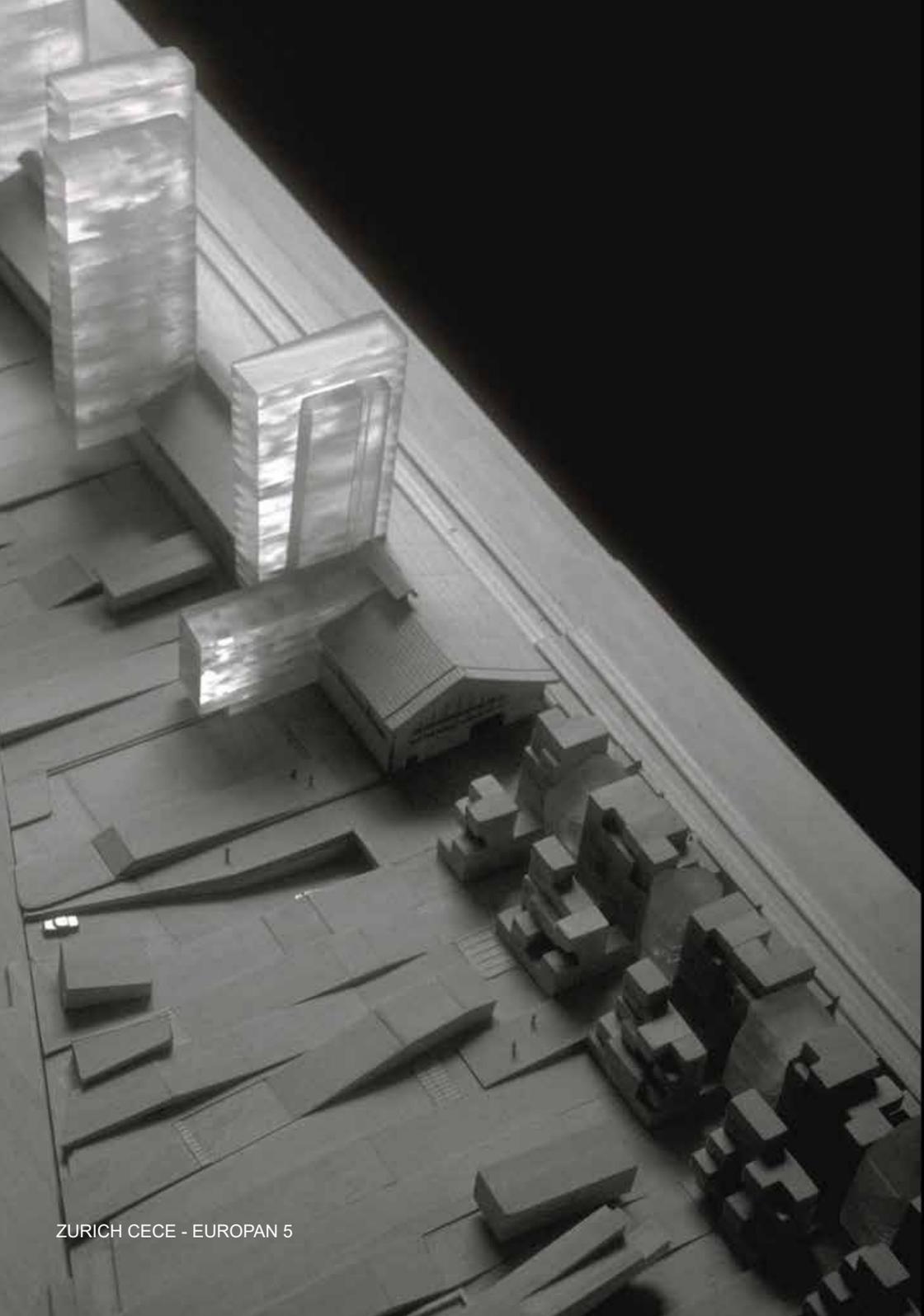
Son arrière-grand-père s'est installé à Versoix comme sellier, son grand-père était électricien et son père professeur d'informatique à l'Université de Genève, avant que le jeune architecte et artiste décide de partir pratiquer sa recherche et son enseignement à New York.

Frédéric Levrat est un éducateur passionné, ayant enseigné l'architecture pendant 20 ans à la Graduate School of Architecture, Planning and Preservation de l'Université Columbia ainsi qu'à Pratt School of Architecture, Pratt School of Interior Design et à New York City University of Technology.

Levrat a fondé le groupe international ARX en 1988. Il exerce actuellement en tant que directeur de Levrat Design ainsi que directeur d'Urban Think Tank à New York, produisant un certain nombre de projets reconnus internationalement, de la conception audacieuse de grandes tours pour Abu Dhabi à un projet de recherche au centre de l'Agence spatiale européenne en Suisse, des bars et restaurants à New York, ainsi que des projets humanitaires en Afghanistan, à Cape Town et à Livingstone, avec la construction de nombreuses écoles, cliniques et unités résidentielles.

Les travaux de Frédéric Levrat ont été publiés dans de nombreux magazines et livres. Levrat a donné des conférences au Japon, en France, en Suisse, en Chine, en Inde, aux Émirats Arabes Unis, au Qatar, en Turquie, en Jordanie et aux États-Unis. Levrat travaille actuellement sur la publication de « Knowledge City », explorant la relation entre l'immatériel et le matériau dans l'environnement bâti contemporain.

www.levratdesign.com



INHABITING THE TERRITORIES OF THE EARTH DIFFERENTLY

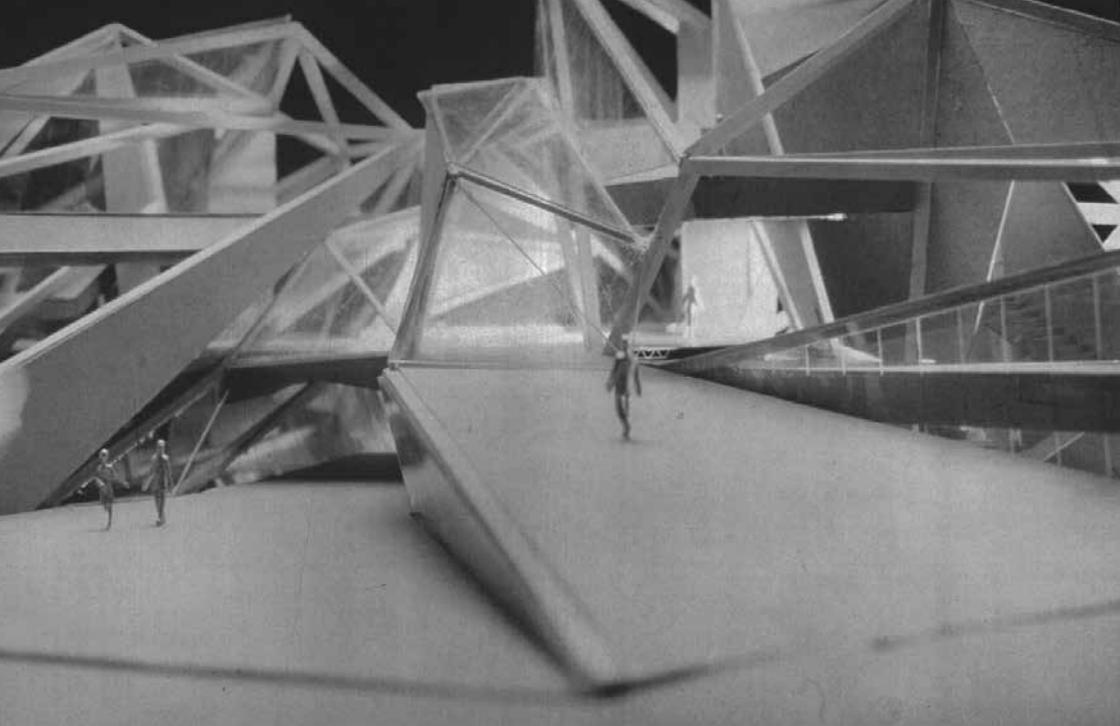
Professor Yehuda Safran

Frederic Levrat's exhibition at the Bolero Galerie in Versoix offers a profile of Levrat's projects designed and realized globally from Berlin, Barcelona, Singapore, Geneva, Abu Dhabi and in Afghanistan. Frédéric Levrat combines a very rational and conceptual method with a subtle intuition. Again and again, we can see the detailed design which emerges out of an overall understanding of the situation in which the project will take place. Sometimes it is the urban environment, sometimes it is the absence of such an environment which has become a decisive factor. Relatively small projects, apartments, exhibitions, have given him ample opportunities to exercise his art. In this exhibition we are invited to see the thread in his work, realized and unrealized, we are given the unique perspective from which the ensemble of the work can be viewed.

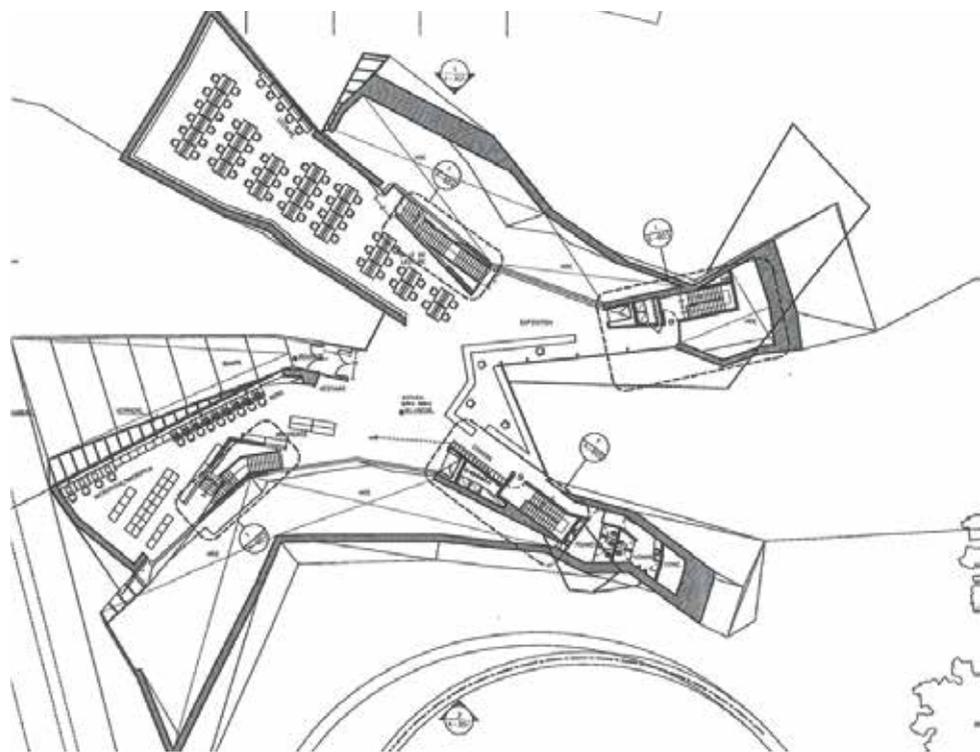
Frédéric Levrat is not an anomaly in the field of architecture. Born in Geneva, Switzerland he created his family with Kabul's born wife and live, work and teaches in New York and Kabul. This is far from an easy configuration. His best work was designed for competitions in Zurich and Singapore, his best projects in New York and in Afghanistan. Following his training at the EPF Lausanne he did his early training years in the offices of Peter Eisenman and Tadao Ando. Much of his subsequent work relates to this experience. His design strategy owes much to what was on the tables during his apprenticeship. It is an unfortunate aspect of our working life that so much effort and talent does not always come to be realized. Even projects that have won competitions often remain unrealized. Yet we are deeply moved by the persistent clarity, perception, and strategies of developing these projects on show at the gallery.

Levrat's ability to adapt his elegant design method to low budget housing in Kabul is particularly striking. There, where the requirement for inexpensive materials and methods of construction are of the essence, Levrat is able to deliver exactly what is required without compromising his integrity as a designer. One would like to see more opportunities given to this singular talent; we would like to see more of his projects given the chance to be materialized.

We have learnt, only too often, of the advantage of a diagram, the general concept which allows us to generate the projects on the basis of a few conceptual parameter and yet it is rare that such insights are applied in a design which embraces the tangible concrete data of a place and time in which a project is expected to become a reality. Levrat is very exact in drawing out the consequences of his commitment."



BIBLIOTHEQUE IUHEI



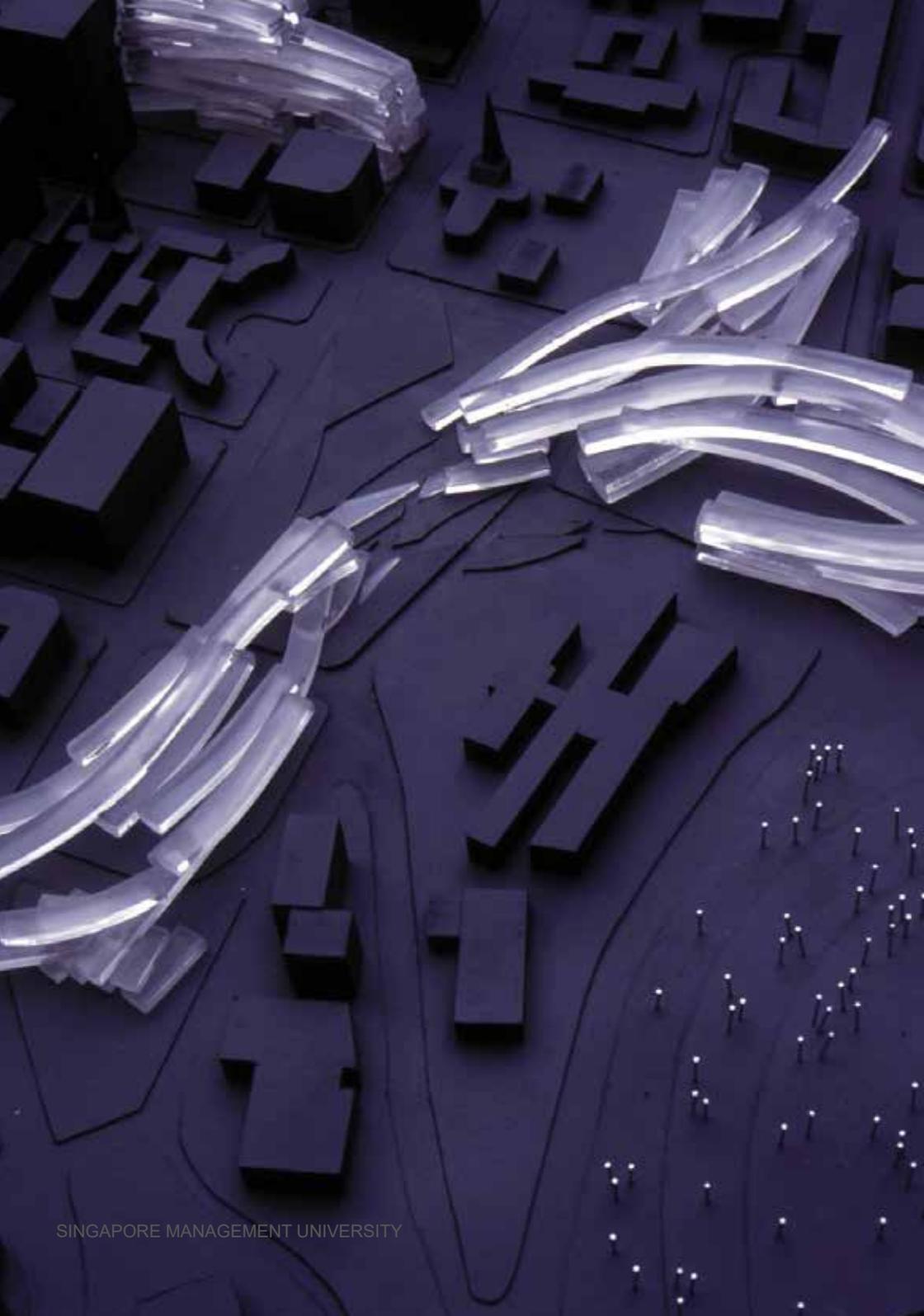
He seems to be able to adapt himself to changing circumstances to a degree which is rare in today's architectural landscape. He has been able to follow his convictions through a wide range and variety of conditions. What stands out in this exhibition is his open-minded approach to different tasks which contemporary architects often have to apply themselves to. Such a talent is rare, and such excellence in design is as rare as it is difficult.

Creative intuition requires a relatively long period of cultivation. It requires above all comprehensive knowledge of the art of architecture in addition to the know-how. But above all it requires the ability to free oneself from the conventions and restrictions, as if all you have learnt must be forgotten in order to embrace the singularity of experience, the singularity of time and place, the conjugation of time always and time now."

Under these conditions it is the design of shops and exhibitions which are the concrete manifestations of one's talent. In these projects we can see in a nutshell the potential of the architect. Indeed, Frédéric Levrat often finds himself in an unenviable position where he has to apply his talent and originality to minor projects. He is obliged to show us the ingenuity of his devices on a small scale. The architect is the one who has to substantiate his mind. He becomes known to himself and the others through his acts of design. In return these events of interventions provide us with a guide like embodiments of thoughts and considerations. An architecture which is powerless to change our lives but, all the same, can provide creatures for whom the center of gravity is outside themselves with a counterpoint. These are measures of divisions and proportions in which we can recast our lives. The practical attention which Levrat has given to other people's lives is outstanding. If you look at the inexpensive housing in Kabul, you will see the extension of an external wall which provides an additional measure of shadow.

If you examine a mixed development project in Zurich you will realize the attempt to give the project some miniature landscape character in the midst of the city; just as a slight change in the angle of the panels hanging in this exhibition is made to alter our perception, diagonals in the partition walls in the shops are often made to include much else besides being walls. Levrat's creates a matrix of temporality which in its turn shapes our consciousness, our individual and collective memory and our ability to conceive our future. Things may suffer destruction and oblivion, but their trace will persist. Some have shaped our mind by no more than a pencil marks on a paper, some by having uttered no more than a few words spoken into the void and yet nothing of value has completely disappeared, in-spite of all that we persist in imagining the potential of inhabiting the territories of the earth differently.

New York
February 2024





XXI^e siècle autre qu'une agrégation efficace d'êtres humains et d'infrastructures? En d'autres termes, pourquoi aurions-nous besoin d'une ville aujourd'hui?

Le modèle de la ville marchande du XV^e siècle est clairement obsolète. Le modèle de production industrielle du XIX^e siècle est également obsolète avec l'invention de transports et de communications efficaces. La délocalisation est aujourd'hui le mot principal désignant toute production industrielle. Nous pensions que le modèle de production tertiaire du XX^e siècle, avec des tours de bureaux administratifs et un centre d'affaires, était le nouveau modèle, mais avec l'invention de l'Internet haut débit, il est devenu tout aussi obsolète que les deux modèles précédents. Avec l'avènement des nouvelles technologies, le stockage, la transmission et la gestion de l'information sont devenus quasiment sans espace.

Avec une contraction brutale du temps et de l'espace, pour ne pas dire une disparition totale de la notion de distance à l'ère de l'information, nous revenons à la notion de délocalisation. Comme exemple rapide de délocalisation tertiaire, je citerai mes factures de téléphone ou de carte de crédit, qui vont dans une ville insignifiante au milieu de nulle part, et si j'appelle pour me renseigner sur une transaction, un centre d'appel en Inde ou peut-être qu'au Vietnam vérifiera mes fichiers en ligne.

Alors pourquoi payons-nous autant de loyers pour vivre au centre de villes comme Paris, New York, Tokyo, Mumbai ou Kyoto ? Que nous offre la ville du XXI^e siècle qui nous paraît si précieuse ? Et à cet égard, quel est le modèle

KOWLEDGE CITY

Conférence Villes du Savoir
Université d'Osaka Sangyo - Japon
15 juillet 2009

C'est un réel plaisir d'être ici à Osaka, pour développer davantage un concept que j'apprécie particulièrement, et c'est un grand honneur d'étudier ses potentiels avec la participation des illustres intervenants qui me suivront aujourd'hui. Je tiens à remercier le professeur Takashi Yamaguchi pour l'organisation du colloque d'aujourd'hui et la ville de Kyoto pour nous avoir permis d'échanger sur l'avenir des villes au XXI^e siècle. Le titre de ce colloque est « Knowledge City », et je dois reconnaître que je suis probablement l'instigateur de ce titre. C'est donc en quelque sorte mon devoir, en tant que premier orateur, d'essayer de mieux l'expliquer.

Cité du savoir.

Commençons par le premier mot : car c'est le plus simple : Cité. On prévoit que d'ici le milieu du XXI^e siècle, la moitié de la population mondiale émigrera dans les villes. Mais pour quoi? Quel est le rôle de la ville au début du



SPREEBOGEN MASTERPLAN

de la ville nouvelle du XXI^e siècle ? D'autres théoriciens de l'architecture ont souligné l'invasion rapide des nouvelles technologies, telles que les téléphones portables et le réseau Internet, rendant toutes les informations disponibles à tout moment et partout. William Mitchell, dans son livre *City of Bits*, publié en 1996, a expliqué de manière assez éloquente la force et les effets de cette nouvelle infrastructure sur la ville. Comment le temps et l'espace se sont contractés au point de presque disparaître, comment on ne rencontre pas de vraies personnes dans l'espace mais seulement des avatars en ligne, ou au mieux au téléphone. Dans sa vision de la « ville de l'information » à « l'ère de l'information », la ville physique est vouée à l'obsolescence et, à terme, à la disparition.

À certains niveaux – et à certains niveaux seulement – il faut être d'accord avec le professeur Mitchell lorsqu'il reconnaît que les nouvelles technologies changent radicalement notre perception de l'espace et du temps. Il ne fait aucun doute dans mon esprit que notre environnement construit – et c'est notre définition habituelle de l'architecture: l'environnement construit – n'est pas simplement ou purement physique.

La constitution virtuelle de notre perception a également été construite, conçue, éduquée. Publié il y a plus de cent ans, « *Matière et mémoire* » d'Henri Bergson plaide déjà de manière convaincante en faveur de l'éducation aux filtres de perception, à travers l'accumulation d'expérience et de mémoire. Nous avons « appris à voir », « appris à reconnaître », à traiter l'information de manière préformatée et prééduquée.

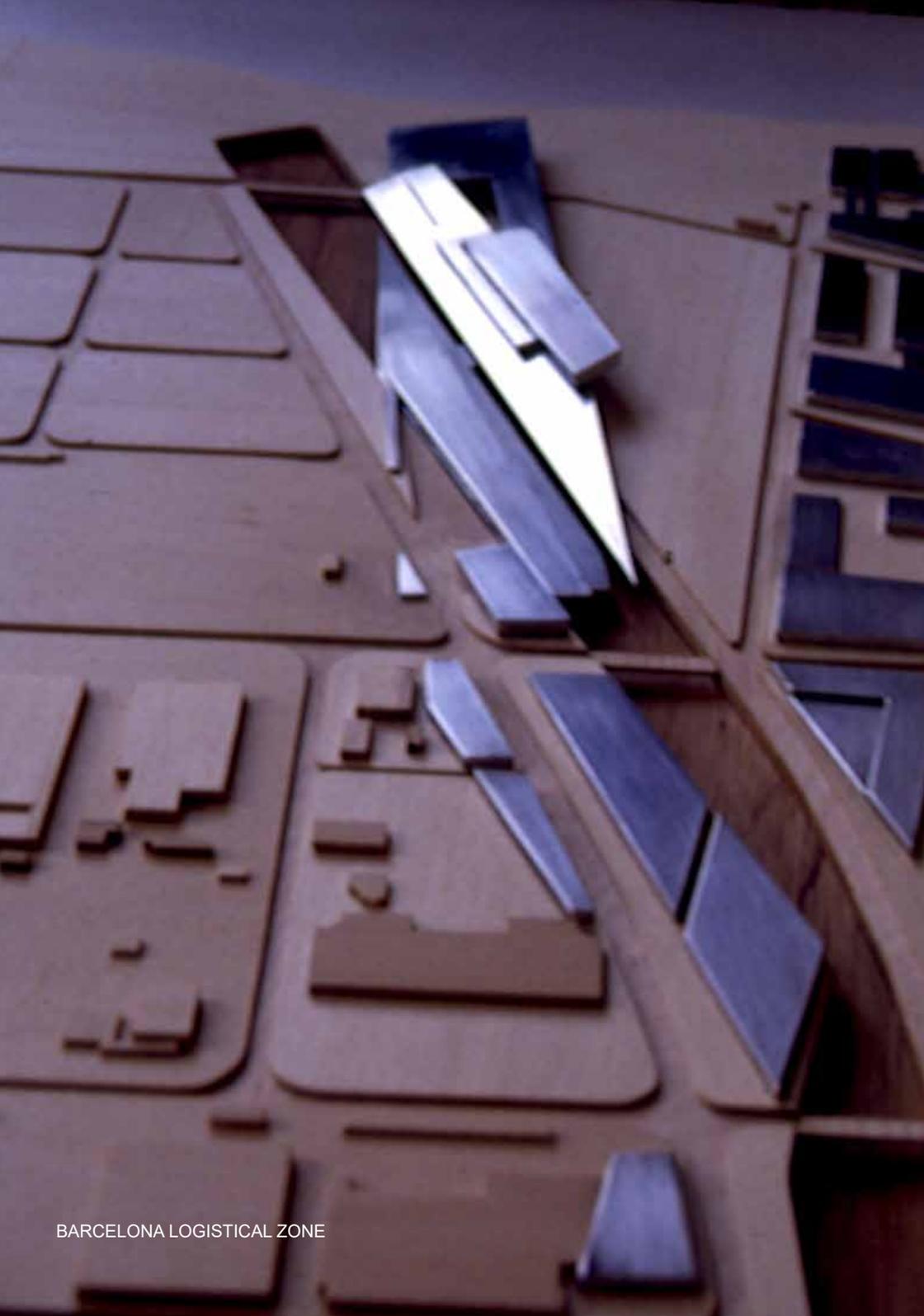
L'existence d'un monde virtuel toujours croissant influençant notre environnement physique est un concept fascinant. Plus précisément, le processus d'inversion qui s'est produit au cours des dernières décennies où la représentation ne circulait que dans une seule direction, du monde physique vers le monde de l'image. Aujourd'hui, l'inverse est tout aussi vrai puisque la logique du Virtuel et du Visuel génère des logiques et des stratégies pour le monde physique. Malheureusement, je n'ai pas suffisamment de temps pour développer généreusement le sujet pour le moment.

Néanmoins, pour l'auditoire non convaincu, dois-je simplement mentionner des notions très virtuelles et abstraites telles que le « trading de produits dérivés » ou les milliards abstraits de Credit Default Swap, qui influencent pourtant de manière très pragmatique notre récession mondiale actuelle. Ou encore l'« information entièrement construite » sur la soi-disant « présence d'armes de destruction massive », qui a entraîné la mort bien réelle de deux millions d'Irakiens, un nombre incalculable de blessés et le déplacement de plus de 3 millions de réfugiés ; le tout basé sur une propagande fabriquée, distribuée par un réseau complexe de canaux de communication auto-référencés générant une « perception construite » bien conçue ? La perception du sujet humain a clairement et rapidement évolué au cours des deux dernières décennies. Nous comprenons notre environnement différemment à travers de nouveaux moyens de perception et de communication, utilisant les nouvelles technologies, privilégiant de plus en plus la proportion de l'environnement Visuel et Virtuel sur l'environnement Physique.

L'architecture peut-elle gérer la perception - et la construction - virtuelle et visuelle de notre environnement ? L'architecture peut-elle construire pour le plaisir de l'esprit, plutôt que simplement pour le confort du corps ? L'architecture peut-elle aborder la relation entre le Virtuel, le Visuel et le Physique ? Comment produire une architecture non seulement pour protéger du froid, de la pluie et de la boue, mais aussi contre la production de la pensée humaine ? L'expression formelle exacte de cette architecture relève du domaine de la recherche architecturale, du design et de la créativité, mais la réponse principale est clairement: oui. Non seulement l'architecture a le potentiel de résoudre ces problèmes, mais l'architecture – et par extension la ville – occupe une position unique en tant qu'interface entre l'esprit et le corps, entre le virtuel et le physique, entre les informations immatérielles et l'espace physique.

Je dirais que l'architecte a même un DEVOIR ÉTHIQUE d'opérer à la jonction entre les environnements virtuel, visuel et physique.

Et c'est là que nous devons être en désaccord avec William Mitchell et la théorie de la « Ville de l'information ». En effet la ville et l'Architecture deviennent des médiateurs incontournables entre l'information immatérielle et le corps.



BARCELONA LOGISTICAL ZONE

L'architecture - et la ville - devient une interface entre le virtuel et le physique, entre l'esprit et le corps. La ville doit être considérée comme un outil de connaissance. Dans l'économie de la connaissance, on pourrait affirmer que l'une des dimensions les plus essentielles sera la dimension relationnelle ainsi que la dimension organisationnelle, telle que l'organisation physique et infrastructurelle de l'agrégation. La ville est le contexte plus large, ou le capital structurel entourant le capital humain, permettant de créer des synergies potentielles de connaissances.

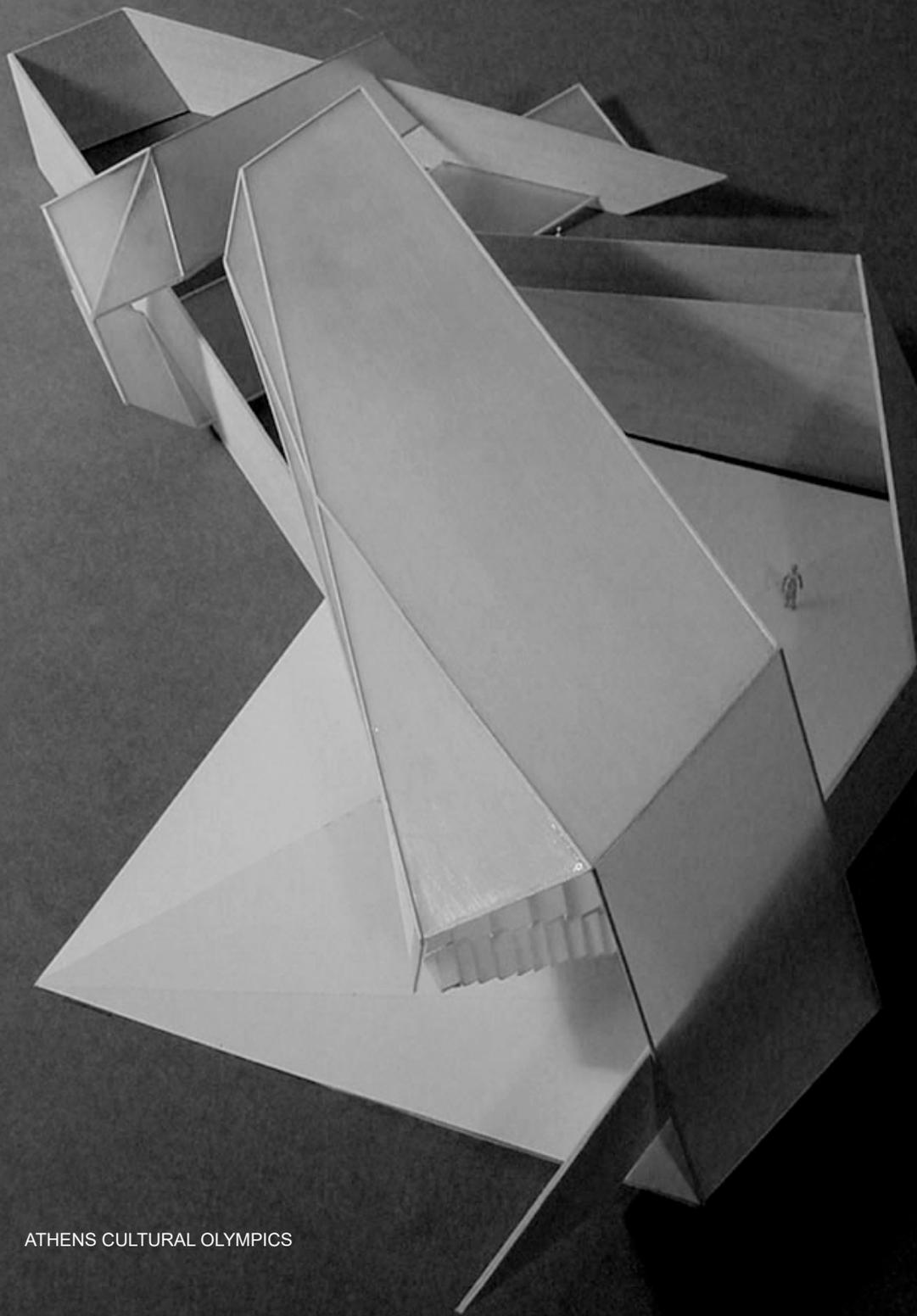
C'est là que nous avons besoin de la ville ; comme une interface physique contextualisant les informations virtuelles dans un espace physique. Négocier entre les dimensions et produire en retour des informations et des connaissances. L'avenir de la ville à l'ère de l'information n'est pas la dissolution de l'espace physique dans l'éther des bits numériques, mais plutôt un outil essentiel pour comprendre et interfacer l'information : c'est ce que j'appelle la « ville de la connaissance ». La ville doit être considérée comme une interface entre les connaissances stockées et les utilisateurs actifs, ainsi qu'entre les utilisateurs actifs eux-mêmes, et entre les utilisateurs actifs et l'espace environnant. C'est le lieu idéal pour échanger des connaissances, apprendre les uns des autres. C'est le lieu des rencontres fortuites, du non programmé, de l'inattendu. Comment le concevons-nous ? Peut-on valoriser une ville pour améliorer son capital de connaissances ? Paris, Dubaï, Mumbai, Shanghai, New York, Tokyo ou Kyoto sont-ils mieux placés pour devenir une « ville de la connaissance » de premier plan ?

Il est intéressant de regarder par exemple New York – qui se trouve être dirigée par un maire qui a fait fortune en distribuant et en gérant l'information via son entreprise : Bloomberg news. New York, consciemment ou inconsciemment, possède une économie du savoir en croissance rapide. Actuellement, Manhattan peut être considéré comme le résultat d'une infrastructure productrice de connaissances, le quartier financier du centre-ville autour de Wall Street fonctionnant comme un campus d'informations financières, alimentant et étant alimenté par l'information, NYU et Cooper Union rassemblant et alimentant l'énergie de l'Est et du monde. West Village à travers l'éducation, la zone autour de

Times Square concentrant tous les acteurs du pouvoir des médias – de Viacom, Bertelsmann, CondeNast, ABC, Disney Corporation, Sony, CNN, etc. Nous pouvons continuer vers le nord jusqu'au Lincoln Center et à la Julliard School occupant le centre-ville, tandis que l'Université de Columbia étend rapidement son empreinte pour dévorer entièrement l'Upper West Side. Tout cela sans même mentionner la centaine d'écoles professionnelles, la douzaine de succursales de bibliothèques et les nombreux musées de classe mondiale – tels que le MOMA, le Guggenheim, le Whitney, le New Museum et le Museum of Natural History. En d'autres termes, l'économie de la connaissance est en pleine expansion à New York alors que la plupart des autres fonctions s'éloignent lentement du centre-ville.

Il ne fait aucun doute que les villes se livrent une concurrence intense pour occuper autant d'espace que possible dans le monde de l'information et le monde virtuel. Et à juste titre, car les villes importantes seront celles qui seront visibles en termes de production d'informations et de génération de connaissances. Comment expliquer autrement l'extrême motivation de la capitale du pays le plus peuplé du monde d'investir environ 48 milliards de dollars dans la construction d'incroyables espaces architecturaux qui ne seront occupés que pendant deux semaines, mais qui seront diffusés dans le monde entier, créant images et souvenirs immatériels – je fais ici référence aux Jeux olympiques de Pékin de 2009. De la même manière, nous pouvons voir Tom Cruise et Mission Impossible 3 proposer de bloquer les rues du centre-ville de Shanghai pendant quelques jours, juste pour que la ville existe dans l'espace celluloïd. Ou une ville comme Dubaï, où les images associées pour son « plus haut bâtiment du monde » sont plus importantes que l'ingénierie réelle ou l'occupation du bâtiment physique.

Certaines villes ont même déclaré qu'elles passeraient d'une économie d'hydrocarbures à une économie de la connaissance, construisant ainsi une toute nouvelle île doublant ainsi la taille de la ville. Il est fascinant de constater que ces toutes nouvelles villes – qui ne subissent aucune pression démographique, mais qui souhaitent étendre leur présence virtuellement et physiquement – adoptent pleinement la notion de ville de la connaissance comme direction de leur développement.



ATHENS CULTURAL OLYMPICS

Les images que vous verrez par la suite proviennent d'un studio que j'ai récemment dirigé à la Graduate School of Architecture de l'Université de Columbia, intitulé Knowledge Cities, situé sur l'île de Saadiyat à Abu Dhabi. Le programme consiste à développer une interface entre les informations stockées et les utilisateurs actifs, entre les données et le corps, à travers un dispositif construit et spatial. Le site de l'île de Saadiyat est situé entre les quatre gigantesques nouveaux musées du Guggenheim, du Louvre, le Centre des arts du spectacle et du Musée maritime, respectivement conçus par Frank Gehry, Jean Nouvel, Zaha Hadid et Tadao Ando. De l'autre côté, le nouveau campus universitaire de New York et une ville résidentielle sont également prévus. Le programme de l'interface entre connaissances stockées et participant actif suggère un hybride entre la bibliothèque de Seattle ou le Centre Pompidou et un espace public tel que Times Square. Une nouvelle Médiathèque, un carré d'information, voilà ce que l'étudiant devrait proposer.

Les projets vont de la forme générée par l'information à l'interface sur grand écran LED, en passant par l'architecture comme dispositif de cadrage pour ses propres espaces physiques. D'autres projets sont disséminés dans le tissu urbain existant, par exemple greffés sur un nouveau pôle de transport ou dans le paysage urbain. Le premier projet tente de matérialiser littéralement l'information, les vecteurs de variation devenant le dispositif permettant de moduler l'espace. Générant ainsi un Mediadium, quelque part entre un parc, un stade et une médiathèque.

Le deuxième projet utilise des stratégies similaires, mais en utilisant des algorithmes différents, infléchissant les qualités relationnelles entre les différentes « forces informationnelles ». Le troisième projet tente d'améliorer le paysage de rue existant avec une façade activée électroniquement, occupant l'espace entre le domaine public et le domaine privé. Ce projet utilise l'enceinte physique de la façade du bâtiment comme support d'information, mais modifie ensuite cette façade pour répondre à la logique visuelle des points de vue privilégiés.

Ce projet utilise l'architecture physique comme dispositif de cadrage pour ses propres espaces physiques ainsi que comme contexte pour

les informations numériques et imprimées. Le dernier projet se greffe sur un nouveau pôle de transport, utilisant les différentes vitesses d'information et de déplacement physique comme condenseur de perception et d'échange d'informations. Je suis conscient qu'il est probablement plus sûr de s'arrêter ici et de rester caché derrière des énoncés théoriques, des références externes et des recherches universitaires, mais je voudrais vous montrer rapidement quatre de mes propres projets professionnels qui tentent d'aborder cette théorie.

Ipari Nouvelle ville – Centres fictifs

Avec l'élargissement de l'Union européenne vers l'Europe de l'Est, certains promoteurs ont vu une toute nouvelle répartition des frontières géopolitiques et économiques. On m'a demandé de concevoir une toute nouvelle ville à la frontière de la Hongrie et de l'Autriche, à côté de la première autoroute existante au-delà de la frontière. Le programme de cette nouvelle ville était essentiellement résidentiel et de divertissement, sportif et culturel.

Notre stratégie de conception consistait à adopter ce concept de ville entièrement nouvelle, construite autour de récits fictifs, définissant littéralement ce que nous appelons des « centres fictifs ». Au lieu de la grille typique, une géométrie de centres potentiels, se référant les uns aux autres, a créé un plan directeur où la fiction était intégrée à la future présence matérielle de l'infrastructure et des bâtiments. Les multiples cercles se croiseraient et divergeraient, créant des opportunités pour que la construction émerge dans une logique géométrique claire, tout en offrant de multiples variations et recombinaisons. La géométrie des centres fictifs a produit la ligne directrice de la matérialisation, établissant un dialogue entre l'espace virtuel, visuel et physique.

Université de gestion de Singapour

Le deuxième projet concerne un nouveau campus universitaire, situé au centre-ville de Singapour. Le programme est clairement conçu comme un programme générateur de connaissances. La stratégie et le nom du projet sont devenus les suivants : La connectivité génère une synergie. Le brief client du concours insistait sur la notion de connectivité, demandant que tous les cours soient accessibles depuis n'importe quel point du campus en moins de 10 minutes. Il a également insisté sur la nécessaire



SHAMS COME

connexion entre le nouveau campus et la ville existante.

Le site est situé en plein centre de la ville, réparti sur sept pâtés de maisons différents. Nous avons d'abord examiné quelques exemples de connexions denses et de diagrammes de convergence et de divergence, rapprochant les gens. Les études de connectivité n'étaient pas seulement en plan mais également en coupe. Finalement, nous avons créé un langage architectural composé d'éléments infléchissants, convergents et répétitifs. Le même élément prototypique a inscrit sa spécificité différentielle et relationnelle avec d'autres éléments similaires, créant un langage abstrait d'éléments simples composant des espaces complexes. La capacité de reconnaître en permanence l'élément prototypique, combinée à la reconfiguration complexe du groupement assemblé oblige l'utilisateur à confronter une compréhension intellectuelle du fragment superposée à une expérience unique du corps cinétique dans l'espace.

Tour Shams

Le troisième projet concerne une tour de 35 étages conçue pour un promoteur privé à Dubaï. Le projet, situé au coin d'une rue, tente de proposer un langage interne fort, capable de défier la contrainte architecturale la plus importante : la gravité. Le même volume vertical est répété cinq fois, chaque fois avec une rotation de 5 degrés entre les volumes. La répétition procure un effet dynamique à l'œil et à l'esprit perspicace, alors que la tour est évidemment statique. La rotation suggère une progression dynamique de l'horizontale à la verticale, mais la dépasse lorsque le dernier volume pivote de 5 degrés au-delà de la verticalité. Le système de grille renforce la lecture référentielle multiple et le plan en forme de losange crée une illusion d'optique intéressante, permettant à la rotation du côté de 45 degrés d'être purement 2D tandis que la façade avant varie volumétriquement. Nous souhaitons également imaginer les volumes rectangulaires même si l'angle entre les façades n'est en réalité que de 45 degrés. Le projet a connu de nombreuses itérations, modifiant la nature du matériau de la façade et, à la fin, la crise financière qui frappe Dubaï a suspendu le projet pour une durée indéterminée.

Image Espace + Reliq : Espace Information

Le dernier projet que j'aimerais vous montrer s'appelle « L'image comme espace » et son revers « L'espace comme information ». C'est une stratégie que j'ai initialement explorée pour une exposition de mon travail dans une galerie new-yorkaise. Au lieu que les murs définissent l'espace et y accrochent des informations, les informations deviennent le définisseur de l'espace.

L'information de l'image flotte dans l'espace et répartit l'espace, apparemment indépendamment de la gravité, donc libérée de l'extrusion à 90 degrés et de sa géométrie associée. Seuls les modèles physiques sont contraints à la logique de la gravité physique et à sa géométrie orthogonale. J'ai réutilisé cette technique pratique dans une autre exposition, dans une autre université.

J'ai également expérimenté la condition inverse, effaçant tous les indices visuels possibles de l'espace dans un projet entièrement blanc sur blanc. Seule la géométrie physique du mur construit défie les sens de la perception. Le mur plié change continuellement de direction dans toutes les dimensions et il est presque impossible de le comprendre visuellement ou intellectuellement. L'espace doit être exploré physiquement, en testant la relation entre la construction visuelle et mentale que nous essayons de saisir à partir de l'espace, tout en explorant la complexité spatiale avec le mouvement du corps dans l'espace. Les informations virtuelles et visuelles luttent continuellement avec les informations physiques générées par le corps dans l'espace.

J'espère avoir clairement indiqué, à travers mon architecture, qu'à une multiplicité d'échelles, je crois en la constitution d'un espace qui doit être vécu aussi bien par l'esprit que par le corps, remettant en question notre notion préconçue de la relation entre l'information visuelle et expérience spatiale. En conclusion, il est clair que nous avons besoin d'une architecture et d'une ville qui puissent fonctionner comme une interface entre les environnements mentaux et physiques, entre l'esprit et le corps. En ce sens, l'avenir de la ville est la Ville du savoir.



AXON CHAIR



L'ARCHITECTURE COMME INTERFACE

The State of Architecture at the Beginning of the
21st Century
Columbia University Graduate School of
Architecture Planning and Preservation - 2003

Peut-être plus que tout autre site au monde, Times Square à New York incarne le défi posé aux architectes par les médias contemporains. Presque toutes les surfaces pénétrables à l'œil nu (et louables en dollar par mètre carré) sont couvertes de publicités lumineuses, de téléscripteurs et d'écrans LED répandant des diffusions vidéo en direct. Ici, la relation entre espace et surface est poussée à ses limites. Les bâtiments deviennent des panneaux et les panneaux deviennent des structures. La perception visuelle des surfaces supplante les autres sens, dont le tactile.

La prolifération des médias produit à la fois des effets de continuité et de discontinuité. D'une part, cela crée une boucle autoréférentielle et fermée, car, par exemple, les personnages Pokémon apparus à l'écran donnent naissance à une franchise d'objets physiques - figurines, cartes et autres accessoires - qui n'acquièrent de valeur que par leur association avec l'image visuelle. D'un autre côté, les médias présentent une discontinuité inhérente, car des images provenant de lieux lointains réapparaissent ou sont rematérialisées ailleurs. À tout moment, sur Times Square, on peut voir des images de lieux éloignés comme l'Irak, la Chine et Chicago, effondrées et juxtaposées dans un seul espace. Si l'on considère Times Square comme le

symptôme de tendances plus larges plutôt que comme une anomalie, qu'est-ce que cela signifie pour l'avenir de l'architecture ? Y a-t-il encore un rôle pour les bâtiments - des espaces physiques réels, tridimensionnels - dans ce monde d'images et de surfaces médiatiques omniprésentes ? Comment l'architecture peut-elle répondre aux conditions de fluidité et de continuité présentées par les médias ?

Les architectes doivent s'adapter en élargissant leur principale sphère de préoccupation du domaine physique au visuel et au virtuel. Par virtuel, j'entends ce qui se constitue dans l'esprit - l'imaginaire social, la marque, les valeurs - que les médias contribuent à attacher à l'expérience de notre environnement. Les architectes peuvent révéler les interactions entre ces dimensions différentes mais coexistantes. Nous devrions produire des espaces qui fonctionnent comme des interfaces entre les utilisateurs et leurs environnements, en remettant en question les relations entre les expériences individuelles de l'espace et les surfaces d'information disloquées.



MUMBAI PAVILION

EXPERIMENTATION : TRANSMISSION

Pourquoi j'enseigne ?

Les studios à Option sont probablement la meilleure réponse à cette question souvent posée. Les Studios Option sont structurés pour offrir la possibilité d'un Studio de Recherche, abordant des questions fondamentales pour explorer les frontières de la discipline.

Quelle est notre compréhension et notre perception de l'Espace aujourd'hui ? Expérimentons-nous l'espace physiquement, visuellement ou virtuellement ? Le design est-il uniquement pour le plaisir du corps ou pour le plaisir de l'esprit ? Vivant dans un contexte technologique et culturel en constante évolution, ces questions sont continuellement pertinentes et changeantes.

Enseigner un Option Studios transmet et invite les étudiants à participer aux recherches d'un professeur tout au long de sa vie. Cette recherche s'est développée au cours de trente années d'expérimentations professionnelles, de collaborations, de constructions et d'enseignement, explorant les interactions multicouches dans la constitution et la construction d'environnements virtuels – visuels – physiques.

Ce sujet est intensément contemporain et se projette certainement dans notre avenir proche, mais il est néanmoins ancré dans de solides racines historiques. Des philosophes comme Henri Bergson dans *Matière et Mémoire*, ou Yuval Noah Harari dans *Sapiens* développent bien le concept de filtres de perception actifs et de chevauchement virtuel d'une réalité multicouche. J'ai eu la chance de travailler plusieurs années en très étroite collaboration avec Peter Eisenman, qui a développé des environnements multi-référentiels et des espaces non anthropomorphes. Travaillant dans le bureau de Tadao Ando à Osaka, j'ai été exposé à l'introduction d'espaces spirituels et non fonctionnels. Une brève collaboration avec Zaha Hadid a amélioré ma compréhension des logiques visuellement construites. Au-delà de ces expériences personnelles enrichissantes, ce thème de recherche spécifique, proposé aux étudiants à approfondir, est ancré dans des siècles de projets d'artistes, d'architectes et de philosophes. Une liste limitée de précédents leur est proposée à analyser et à réinterpréter en début de semestre. A partir de 1673 avec le projet de Michel-Ange pour le Campodoglio, ou la Perspective Galleria de Francesco Borromini au Palazzo Spada, la liste des précédents devient plus contemporaine avec l'œuvre architecturale de : Peter Eisenman au Wexner Center, le Pavillon de verre de Bernard Tschumi,



WAGNON RESIDENCE

les cinémas de l'UFA de Coop Himmelblau, la caserne de pompiers de Vitra de Zaha Hadid, l'agence Endeavour de Neil Denari et le restaurant Brasserie Diller & Scofidio. Plusieurs studios de production d'images de Time Square, comme les studios ABC, Nasdaq ou MTV, ont été analysés, ainsi que le travail des artistes Peter Kogler et Felice Varini.

J'ai développé mon sujet de recherche en enseignant à la Graduate School of Architecture, Planning and Preservation de l'Université Columbia pendant vingt ans, dont quinze ans d'Option Studios. La recherche virtuelle-visuelle-physique a été appliquée à des sites et des programmes tels que les espaces publics interactifs de Times Square, ou les développements axés sur l'image de Dubai et les campus urbains expérientiels de Knowledge City.

Au cours des cinq dernières années, dans le désir d'explorer plus précisément la constitution des espaces atmosphériques à l'échelle du corps, j'ai enseigné en Option Studios au département de design d'intérieur des cycles supérieurs et du premier cycle. La LowLine est abordée à travers cette lentille spécifique, en tant qu'espace public intérieur, un nouveau parc urbain dans l'une des villes les plus denses au monde, posant la question suivante : comment pouvons-nous nous rassembler, interagir et profiter collectivement de l'espace au début du XXI^e siècle?

New York 2023



O D U L A R V A R

L'ARCHITECTURE EST UN ART POUR RECONSIDÉRER SON MILIEU

Interview par David Brun-Lambert
Dossier Public Septembre 2019

Dubaï et Kaboul, Abou Dabi et Mumbai, Zurich ou New York: résident de la Grosse Pomme depuis la fin des années 1980, Frédéric Levrat défend, loin de Lausanne où il a étudié, une architecture déconstructiviste capable, comme il le dit, d'interroger la «complexité du monde contemporain». Disciple de Peter Eisenman (notamment auteur du Mémorial aux Juifs assassinés d'Europe), ce fin théoricien par ailleurs enseignant en architecture au sein des plus prestigieuses universités américaines, se démultiplie entre constructions à l'avant-garde, conférences données au Japon, en France ou en Chine, ou encore publications remarquées traitant de l'impact des nouvelles technologies sur les espaces publics. Parmi ses dernières réalisations saluées: la construction d'un restaurant sur St. Mark's Place à Manhattan ou la conception d'une école dans le Bronx. Dialogue avec un New-Yorkais de coeur n'ayant rien oublié de l'importance de son héritage culturel suisse.

Comment vous êtes-vous retrouvé à New York?
Le cursus que je suivais en tant qu'étudiant en architecture à l'EPFL imposait une année de

stage. Je suis donc parti à Manhattan travailler chez l'architecte et théoricien américain Peter Eisenman. De manière intéressante, j'ai dessiné un projet pour Eisenman à Tokyo, le Koizumi Building. Je suis ensuite allé faire un stage chez Tadao Ando à Osaka. Une fois ces deux expériences achevées, je suis retourné à Lausanne boucler mon diplôme.

Quel regard portez-vous sur l'enseignement en architecture que vous avez reçu en Suisse?

Concernant l'EPFL, je dirais que c'est une très bonne école pour apprendre les choses de bases, un certain pragmatisme. Mais j'étais déjà plus intéressé par une approche philosophique de l'architecture. Une approche qui ne regarde pas nécessairement le passé, mais au contraire plutôt le présent et le futur proche. Construire une ville ou un habitat est quelque chose d'à la fois très sérieux et passionnant. Pour l'appréhender, autant disposer d'idées riches appuyées sur un socle intellectuel contemporain solide.

Cette démarche n'était alors pas considérée en Suisse?

Disons qu'à l'époque la Suisse opposait souvent un certain conservatisme aux idées nouvelles. Vous proposiez: «on va faire quelque chose de totalement expérimental et qui n'a jamais été fait». On vous répondait: «non, on fait comme ceci ou comme cela depuis des siècles, et on n'a pas besoin de faire autrement!» C'est un pays que j'aime toujours, dont j'apprécie l'organisation, la culture, les paysages. Mais je ne trouve pas que ce soit un lieu facile pour explorer ou expérimenter en architecture.

Pour autant, vous y avez mené quelques projets...

En effet, j'y ai travaillé sur un projet pour Peter Eisenman qui aurait dû être créé Place des Nations. Il a été finalement annulé après une votation en 1998. Plus tard, j'ai réalisé un centre de recherche pour l'Université de Genève à Versoix. Pendant un moment, j'avais même un bureau à Genève et un autre à New York. Toutes les deux semaines je voyageais entre ces deux villes. C'était épuisant. Il m'a fallu choisir. Ce fut New York.

À quoi ressemblait Manhattan quand vous vous y installez à la fin des années 1980?



SWISS SECTION EXHIBITION

La ville se relevait de la banqueroute économique qui l'avait frappée durant les années 1970. New York opérait encore sa transition entre un système de production économique et industriel à bout de souffle, et l'avènement d'un système économique tertiaire. Tous les grands entrepôts de Soho ou Tribeca étaient plus ou moins vides, squattés par des artistes, ainsi que des quartiers entiers comme l'East Village, où je me suis établi. Des opportunités attendaient partout. J'aimais cette jungle urbaine où rien n'était jamais fixé, précisément en contraste avec la Suisse où la société est beaucoup mieux organisée.

Pour autant, construire à New York n'est pas sans difficulté...

En effet, bâtir à Manhattan est compliqué. D'abord parce que la ville est déjà très construite. Ensuite parce qu'il est difficile de faire en sorte que toutes les conditions soient parfaitement alignées: client, lieu, design, budget. Il y a donc beaucoup plus de transformations ou d'aménagements intérieurs à New York que de nouveaux bâtiments érigés. La tendance y est actuellement de détruire un immeuble de trente étages pour construire à sa place un nouveau building de soixante étages.

L'architecture a-t-elle un pouvoir?

Elle est capable d'influer sur la vie des gens. L'architecture ne consiste pas à placer un toit et des fenêtres sur un immeuble. C'est un art qui permet à chacun de reconsidérer son milieu. Je suis depuis longtemps intéressé par la relation qui existe entre le visuel, le virtuel et le physique. J'essaie de construire des bâtiments qui questionnent cette relation entre environnement visuel et environnement physique.

Vous avez poursuivi plusieurs projets dans les pays du Golfe. Est-ce un lieu plus propice à l'expérimentation architecturale?

Dubaï, par exemple, est un véritable terrain de jeu pour architecte! On y construit des centaines de bâtiments chaque année. Pourquoi? Peut-être parce que les aspects sociaux, politiques ou économiques y sont contemporains et en permanente fluctuation. C'est un endroit en opposition totale de la Suisse qui, elle, a un bagage culturel magnifique, mais très lourd. À

Dubaï, une société qui vient de naître, qui est à la fois ouverte à tout et à rien, on n'hésite pas à innover.

«Je suis depuis longtemps intéressé par la relation qui existe entre le visuel, le virtuel et le physique.»

Quelle place tient l'enseignement dans votre travail?

Une place importante. Avoir enseigné pendant vingt ans à l'Université Columbia de New York et aujourd'hui notamment au Pratt Institute me permet de mettre à l'épreuve auprès des étudiants des théories architecturales nouvelles, mais aussi de leur transmettre des outils fondamentaux: savoir construire une idée, par exemple. Ou encore voir jusqu'à quel point le conceptuel possède en lui-même un projet d'organisation, et comment il peut devenir un système à part entière. La relation entre le matériel et l'immatériel, l'informationnel et le physique, est au coeur de ma réflexion.

Qu'est-ce qui vous a mené à explorer ce questionnement théorique?

Il me semble que les gens ne comprennent pas forcément quel impact les informations qu'ils reçoivent ont dans le monde physique. Peter Eisenman disait qu'on devrait construire l'architecture comme une protection envers les choses qui nous menacent. Aujourd'hui, il faut constituer un nouveau contexte afin de comprendre un environnement qui n'est plus forcément in-situ, mais plutôt fondé sur de l'information non située. Pour moi une des conditions les plus critiques de notre environnement contemporain est l'éducation par expériences médiées, essentiellement à travers des écrans, plutôt que par des expériences vécues personnellement.

L'environnement construit, comme la ville ou des bâtiments architecturaux, peuvent devenir des charnières expérientielles entre notre contexte informationnel et physique.



EMPOWER SHACK - CAPE TOWN



TISSU COMMUNAUTAIRE

Pourquoi voudrait-on valoriser et responsabiliser les squatteurs urbains ?

Avec la délocalisation de l'industrie et de la fabrication de la plupart des villes, le logement devient le principal moteur de la croissance des centres urbains. Mais le logement devient bien plus qu'un simple toit au-dessus de la tête. Le logement est le tissu générateur de la ville et le point de départ de la communauté urbaine. La constitution d'une communauté est un processus complexe à plusieurs paramètres, qui se construit lentement et progressivement. Le « tissu communautaire » n'est généralement pas inclus dans l'équation financière d'un développement immobilier, acceptant qu'il émergera d'une manière ou d'une autre spontanément. Urban_Think_Tank valorise et respecte le tissu culturel humain immatériel mais essentiel des citoyens urbains et souhaite responsabiliser ces communautés humaines existantes. Même si ces communautés ne sont pas sanctionnées par les autorités de la ville et invisibles aux calculs conventionnels du secteur immobilier.

Des centaines de milliers d'habitants des bidonvilles vivent actuellement à Khayelitsha, l'une des plus grandes zones à faible revenu du continent. Le système RDP institué par le gouvernement génère un immense étalement urbain à faible densité et chaque espace ouvert restant est squatté par des communautés informelles. Urban_Think_Tank_Empower offre une densité de logements plus élevée,

constituant une communauté plus intégrée, permettant à la communauté complexe existante du bidonville de poursuivre son développement dans un environnement sain. En densifiant les structures d'habitation, de l'espace est libéré pour des activités communes telles qu'une aire de jeux pour enfants, des espaces verts avec de grands arbres, une crèche pour enfants et un centre communautaire. Collectivement, avec des panneaux solaires sur les toits, le quartier peut devenir une centrale électrique durable.

Comme discuté dans Mille plateaux : capitalisme et schizophrénie de Deleuze et Guattari, l'UTTE s'intéresse à la distinction entre le système sédentaire – mis en œuvre par le gel et la mesure de l'environnement en un système d'entités contrôlables – et le système nomade – basé sur l'évolution, l'adaptation, et la transformation – bien illustrée par l'urbanisme quadrillé descendant par rapport aux émergences de bidonvilles plus spontanées et adaptables.

Le logement doit offrir plus qu'un simple endroit où dormir, mais un lieu où vivre en tant que citoyen, un lieu où les activités communautaires enrichissent et renforcent la notion de communauté, d'éducation et de valeurs civiques.

Cape Town - Afrique Du Sud
Habitation Empower
Octobre 2023



RELIQ SHOWROOM

NÉGOCIER LES ENVIRONNEMENTS VIRTUELS-VISUELS-PHYSIQUES

CONFÉRENCE UNIVERSITÉ DE TOKYO
ARX 30
Frédéric Levrat
28 juin 2018

ARX - PASSE ET PRESENT

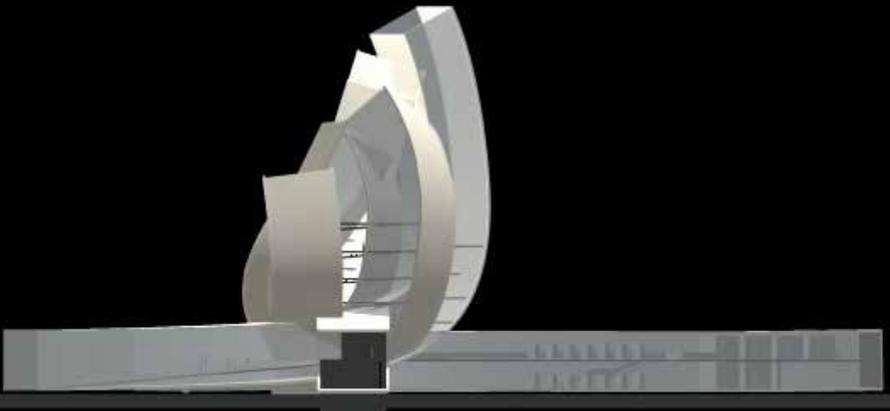
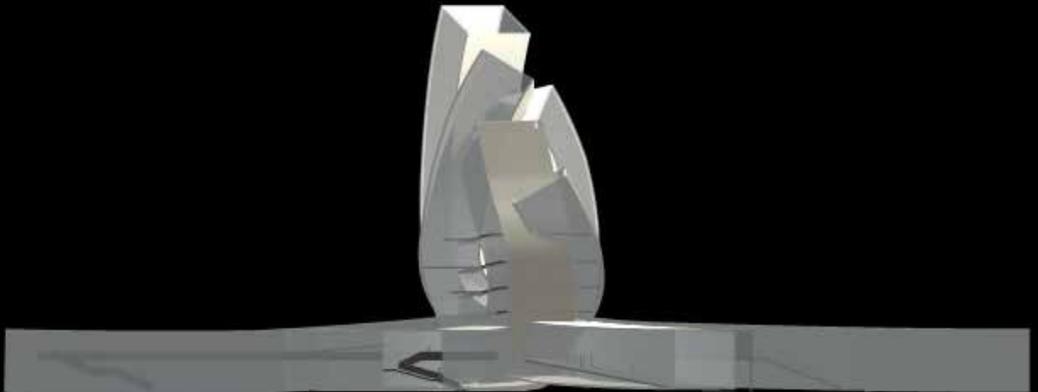
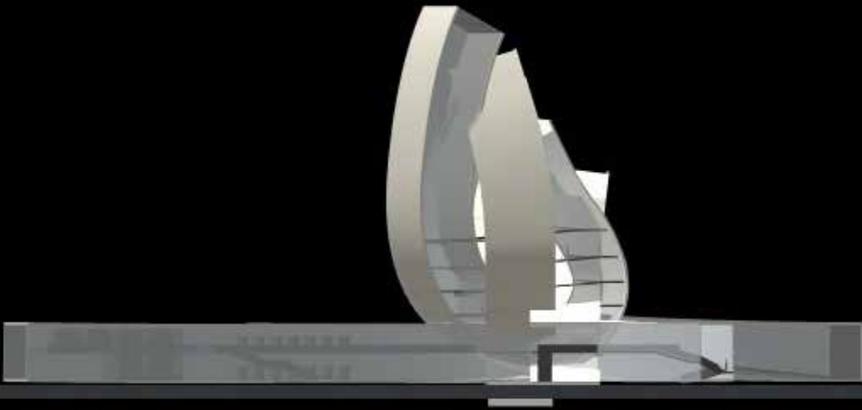
Les idées complexes et les simples coïncidences ne s'excluent pas mutuellement. La Fondation ARX à Osaka en 1988 est inscrite dans ces deux conditions. Cela pourrait être envisagé à travers les yeux de la condition philosophique et technologique contemporaine de la culture de la fin du XX^e siècle. On pourrait aussi penser à la rencontre de quatre jeunes architectes qui se sont croisés par hasard par leur curiosité pour l'exploration et la négociation du monde.

À la croisée de l'observation et de la réalisation, les membres du groupe ont reconnu que les nouvelles technologies ont permis de réduire la planète à la taille d'un village global – comme l'avait défini avec

éloquence Marshall McLuhan. Les nouvelles extensions de télécommunications ont permis aux individus d'interagir à plusieurs endroits à la fois. Les nouvelles technologies offraient l'opportunité de dématérialisation du multi-lieu coïncident, tandis qu'en même temps le corps physique d'un étudiant en architecture suisse se déplaçait d'Europe vers New York et Osaka. Voulant maintenir ces connexions internationales actives, tout en reconnaissant les complexités du monde contemporain, ARX a été fondé en tant que groupe exploratoire et conceptuel, étudiant la possibilité d'interactions interculturelles en ce qui concerne l'environnement imaginé et construit.

Les fondateurs du groupe – Frédéric Levrat, Takashi Yamaguchi, Nobuaki Ishimaru, Nuno Mateus – ont réalisé que les télécommunications étaient possibles, et pas seulement d'un puissant studio de télévision contrôlé par l'État à un foyer, mais aussi d'un salon à un autre. Le télécopieur nous a permis de communiquer instantanément, d'échanger du texte, des images et des idées. Tout cela se passait avant l'invention du World Wide Web et ce que nous connaissons aujourd'hui des e-mails, des écrans numériques partagés, des vidéoconférences et du FaceTime. Les nouveaux moyens de communication ont permis au monde de communiquer plus efficacement et à l'espace de se rétrécir rapidement. Non seulement l'espace a été réduit, mais les cultures pourraient potentiellement être réduites à un seul grand creuset. Néanmoins, la distance n'a pas pu être complètement effacée et une « distance » culturelle est apparue dans l'interprétation des dessins, des mots et des symboles. Notre exploration a tenté de révéler à quel point le monde physique résistait réellement au monde de la communication – ou au monde immatériel.

ARX a commencé bien avant les emails et les avatars. C'était clairement un mouvement d'avant-garde dans le sens où il était précurseur des choses à venir. Comprendre que la technologie nous apporterait bientôt « tout, n'importe où, n'importe quand ». ARX était fasciné par ces agents de transformation, et par cette dissolution de l'espace et du temps. D'un autre côté, en tant qu'architectes,



nous nous demandions ce qui restait de la composante physique de notre environnement? ARX souhaitait explorer de manière critique non seulement ce qui était possible, mais aussi ce qui était transformateur : quel serait l'impact sur l'environnement de construction, ainsi que sur la répartition du capital, l'impact social, politique et économique de cet environnement nouvellement connecté. Nous pouvions transmettre des informations, mais s'agissait-il d'une communication transparente et significative ? La spécificité du lieu, de la culture, du corps physique dans l'espace, ne se traduisait pas pleinement. La numérisation, comme toute traduction - d'un contexte physique complexe en une agrégation réduite de zéros et de uns, ou de pixels noirs et blancs pour le Fax - en une forme symbolisée est toujours réduite et doit être extraite pour avoir un sens à l'endroit de réception.

ARX a voulu explorer et révéler ce paradoxe de la possibilité de l'échange, superposé à la spécificité culturelle du lieu. En tant qu'architectes, nous étions fascinés par cette tension entre l'esprit et la matière. Le Concept, l'Image, la Pensée pouvaient être communiqués, mais nous étions aussi conscients de l'impossibilité de transmettre la matière, la texture, la présence physique, la spécificité du Temps et de l'Espace et la lourdeur des propriétés physiques. En d'autres termes, que reste-t-il à l'architecture, dans cette révolution de l'information ?

Se trouver à plusieurs endroits en même temps est désormais une possibilité conceptuelle avec nos outils contemporains, tels que le téléphone intelligent et Internet. Il ne s'agit pas d'un désir nouveau, mais d'un désir ancien et fondamental, exprimé il y a des milliers d'années à travers l'imagination, la nostalgie, les textes et la méditation. Le corps peut être à un endroit, mais l'esprit, les pensées, l'imagination peuvent nous transporter ailleurs.

Explorer cette tension entre le « Virtuel » et le « Physique » – ou « l'immatériel » et le « matériel » - est devenu l'outil principal du Groupe ARX. Pas seulement intellectuellement, mais littéralement en le vivant à travers ses interactions entre différents continents. L'infrastructure de communication entre New York, Osaka, Lisbonne et Genève a été la base de l'expérimentation de la communication – ainsi que de la résistance de la matière. Ce fut

aussi la dissolution de la paternité unique. Les deux manifestes ARX originaux sont les suivants : *Non-Manifeste ARX – Frédéric Levrat – New York*

Aujourd'hui, le conflit généré entre l'espace informationnel et l'espace physique, la réalité et l'expérience médiatiques, la conscience collective et la pensée personnelle, la perception entraînée et la perception haptique a atteint un nouveau niveau de développement. Ce potentiel a toujours existé sous une certaine forme – magie, religion, etc. – mais notre capacité à produire, contrôler et libérer un « environnement informationnel » qui aurait une plus grande influence sur notre vie quotidienne que l'environnement dont nous faisons directement l'expérience a été limitée par la technologie. Ces oppositions, qui influencent presque toutes les facettes de notre vie quotidienne, façonnent les organisations politiques, sociales et économiques des sociétés que nous formons.

L'architecture est censée organiser le « tecton », pour traiter d'une sensation spécifique de l'espace et du temps, mais la signification et la représentation d'un bâtiment sont également importantes dans la production architecturale. La production architecturale est une expression – à la fois représentationnelle et matérielle – qui doit prendre en considération la condition de « réalité multiple ». Si la préoccupation première des architectes au début du siècle était la domination de l'homme sur la nature – obtenue par la mécanisation, la reproduction et la répétition – aujourd'hui la disparition de l'espace homogène et du « temps réel » remet en question les fondements mêmes de l'architecture.

Si l'architecture doit rester quelque chose qui peut encore être considéré comme un art, elle doit précisément traiter de l'extension, de la dislocation et de la fragmentation de notre corps et de notre esprit. Cela peut se faire soit en produisant une certaine jouissance de dislocation, soit en jouant ou réinscrivant cette multiplicité de manière à permettre à chaque individu de redéfinir sa propre singularité.

L'architecture, dans ses applications présentes et futures, doit aborder ces questions de manière à permettre à l'esprit d'exercer un certain contrôle et à permettre au corps de trouver sa spécificité et sa dignité.



LAS VEGAS EUROPE

Le deuxième manifeste était de Takashi Yamaguchi : *Dissoudre le créateur – Takashi Yamaguchi – Osaka*

Faire fondre le créateur : vers la décentralisation. Le seul absolu au Moyen Âge en Occident était Dieu. Dieu régnait sur tout et était considéré comme le créateur absolu. À la Renaissance, l'homme assume le rôle de créateur. La Renaissance aurait dû être une période de déconstruction du centralisme par la négation du référent absolu, Dieu. Au lieu de cela, l'homme a assumé la position de Dieu comme référent absolu. Le centralisme a finalement été critiqué et remplacé avec l'émergence de la pensée moderne. Dans le processus de modernisation continue, le sujet centré a fondu et s'est dispersé.

Pourtant, de nombreux architectes adhèrent encore au centralisme qui appartient au passé: ils font seulement semblant de prendre des décisions, même s'ils savent que cela leur est impossible – les architectes sont des images rémanentes du passé.

Les protocoles de prise de décision du groupe ARX – les créateurs fondus : Communiquer à plusieurs reprises avec une vitesse accélérée, au-delà de la vitesse du corps ; pour faire fondre la forme entre les composants. Passer d'une vision fortuite à une vision imparfaite de la compréhension mutuelle ; pour encourager la productivité de la différence et du hasard.

ARX a poussé le concept de logiques multiples un peu plus loin, en établissant cette idée comme son processus de conception, chevauchant la proposition de conception de plusieurs designers de différentes cultures sur un seul projet. Le résultat du projet n'était pas un compromis synthétique, mais plutôt une révélation des différences, des fissures, des désalignements, et donc des beautés et de la richesse de notre société multiculturelle.

CONTEXTE DE LA FONDATION

Nous pourrions nous attribuer tout le mérite d'avoir inventé notre réflexion et notre stratégie de groupe à partir de rien, mais ce n'était évidemment pas le cas car nous étions également redevables à notre contexte culturel. J'avais travaillé avec Peter Eisenman et Tadao Ando, tous deux faisant référence à des héritages différents, mais tous deux convaincus que l'architecture pouvait affecter son environnement.

Peter Eisenman a été très influent dans ses déclarations telles que : *L'architecture a toujours eu pour but de nous protéger de notre environnement le plus dangereux. Historiquement, c'était une protection contre la pluie, le froid, la boue, la bête sauvage. Au Moyen Âge, des forteresses ont été construites pour nous protéger contre les agressions d'autres êtres humains. Aujourd'hui, l'architecture devrait nous mettre à l'abri des produits de la pensée humaine.*

Une autre source importante est le philosophe Henri Bergson, qui explique sa notion de perception active et de filtre de perception. Nous ne regardons pas passivement le monde, mais nous reconnaissons un environnement qui est déjà partiellement préconçu dans notre esprit, la reconnaissance peut donc être beaucoup plus efficace.

Mais cela signifie que notre environnement médiatisé (ou virtuel) constitue notre processus de réflexion. De même, on pourrait dire que notre expérience physique non médiatisée façonne notre perception et notre processus de réflexion.

Lars Spuybroek lors de la conférence organisée à l'Université de Columbia « L'état de l'architecture au début du XXI^e siècle » a relaté une expérience de l'expérience cognitive de l'espace visuel et de l'activation physique du point de vue dans l'espace.

ARX PRESENT

30 ans plus tard, le monde a évolué rapidement et l'intuition initiale d'ARX s'est entièrement confirmée. Le développement d'Internet a été exponentiel, l'introduction de la technologie



EIGHT PRIMARY SCHOOLS - AFGHANISTAN

numérique, remplaçant le télécopieur, a entièrement transformé la façon dont nous interagissons avec notre environnement.

Le téléphone intelligent nous a offert des informations littéralement « partout, tout le temps », au point que nous ne savons pas comment éduquer la nouvelle génération de screenagers, qui connaissent le monde principalement à travers leurs appareils.

Mais nous étions prévenus, car Marshall McLuhan avait très tôt compris la puissance et le danger des nouvelles technologies. Son interprétation de l'influence des technologies de communication sur la société est quelque chose qui prendrait trop de temps à approfondir aujourd'hui, mais son « *Guerre et paix dans le village planétaire* » publié en 1964 est un avertissement intrigant sur le danger d'une distribution concentrée de l'information.

Plus récemment, l'anthropologue Yuval Noha Harari en est venu à définir l'essor de l'espèce humaine en raison de son pouvoir unique à s'organiser autour de mythes qui n'existaient que dans notre imaginaire collectif. Littéralement, la domination de l'espèce humaine telle que nous la connaissons est devenue l'espèce dominante sur cette planète parce qu'elle était capable de croire en des choses qui n'ont jamais existé, comme les religions, les États-nations ou les entreprises. D'après ses écrits dans *Sapiens*, les États-nations, les religions et les entreprises sont tous des constructions virtuelles qui permettent à une grande organisation sociétale de coopérer ensemble.

Depuis la Révolution Cognitive, les Sapiens vivent ainsi dans une double réalité. D'un côté la réalité objective des rivières, des arbres et des lions ; et d'autre part, la réalité imaginée des dieux, des nations et des entreprises. Au fil du temps, la réalité imaginée est devenue de plus en plus puissante, de sorte qu'aujourd'hui la survie même des rivières, des arbres et des lions dépend de la grâce d'entités imaginaires telles que les États-Unis et Google.

En d'autres termes, la tension entre le virtuel et le physique, telle qu'exprimée dans le Manifeste ArX, a actuellement évolué à un tel degré que le monde physique d'aujourd'hui, notre écosystème physique, est gravement

menacé par le monde non physique – comme le monde abstrait. valorisation des actions de sociétés en bourse. En fait, cet équilibre entre l'environnement physique et non physiquement construit a été instrumentalisé par de nouveaux outils technologiques et a pris des proportions assez effrayantes.

Par exemple, l'essor de la personnalité publique, qui opère d'abord comme acteur célèbre dans un monde complètement fictif pour ensuite se voir confier un rôle social important dans une fonction publique en raison de ses exploits fictifs. Ici représenté entre autres par Arnold Schwarzenegger – Conan le Barbare, Terminator 2,3,4,5 ou encore le Gouverneur de la 6e plus grande économie du monde.

Cela a conduit à un modèle pour ce qui est considéré comme l'élection au poste le plus puissant du monde, en tant que commandant en chef de la plus grande armée du monde et de la plus grande économie du monde, entre autres responsabilités, principalement basé sur une construction médiatique.

Au cours de ces 30 dernières années, nous avons été témoins d'une présence très puissante de la réalité informationnelle construite, qui a généré des guerres dévastatrices, basées sur des histoires fabriquées qui ne reposaient sur aucune preuve matérielle. Néanmoins, ces environnements informationnels construits, ou réalités virtuelles, justifiés et auto-renforcés par les chambres d'écho d'un média à l'autre, les journaux citant la télévision, citant la radio, citant le site Internet, comme preuve d'une réalité logique, ont eu un impact très violent sur l'environnement physique construit. Environ un demi-million de morts, un million de blessés et près de quatre millions de réfugiés rien qu'en Irak, et des chiffres similaires s'accumulent en Syrie et au Yémen.

Alors, comment pouvons-nous aborder cette complexité de l'environnement fabriqué par l'information en architecture ? Nous l'adoptons. Certains des budgets les plus importants pour de nouveaux bâtiments ne sont pas destinés à construire de nouveaux hôpitaux ou des usines de purification d'eau respectueuses de l'environnement, mais à créer un décor fantastique pour des événements télévisés,



tels que les Jeux olympiques ou la Coupe du monde. Pourquoi la capitale du pays le plus peuplé du monde se battrait-elle pour obtenir les Jeux olympiques de 2008, enfin juste pour faire l'actualité, pour exister dans le monde numérique pendant un mois seulement, ne sachant que faire du colossal – et belle - construction une fois l'événement terminé. Ou encore, nous adoptons la grande signalisation animée numériquement qui rehausse les «images» des bâtiments, comme en témoigne Times Square à New York, où de gigantesques publicités envahissent l'espace public sans trop se poser de questions quant à savoir qui possède ou contrôle cet espace public urbain. En fait, l'urbanisme de certaines villes entières a adopté la simple consommation de l'espace comme image. Certes, située dans un climat aride – sans agriculture et très peu de pétrole – Dubaï s'est réinventée en un paysage de rêve. Comme un lieu où les gens peuvent investir leur capital abstrait dans une image, un style de vie fabriqué.

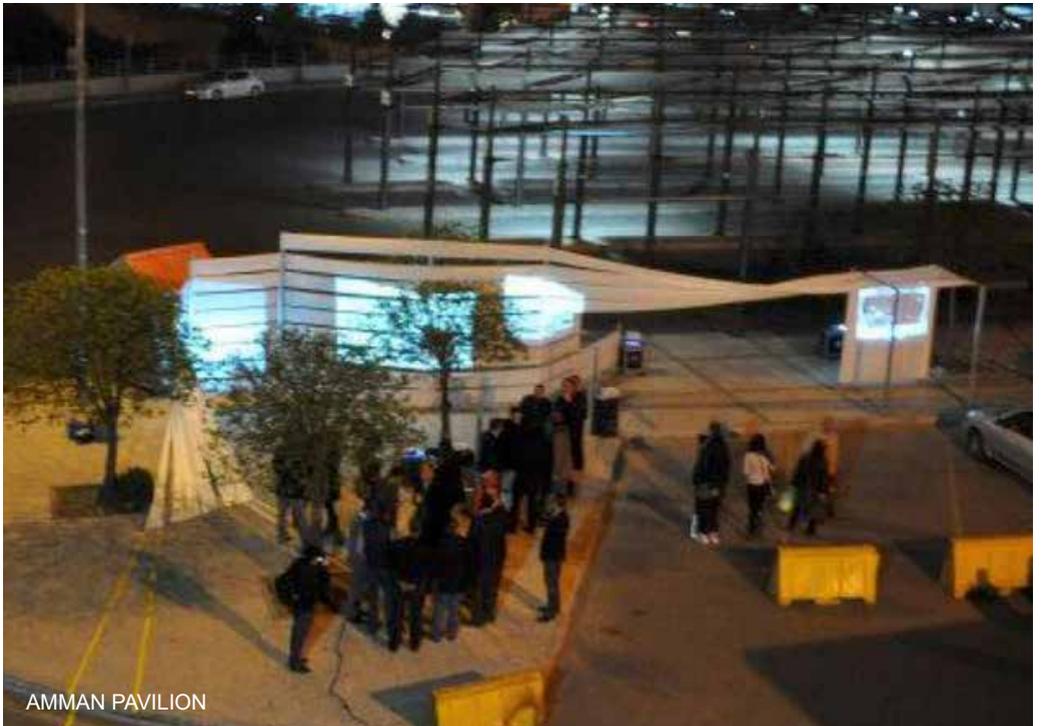
Chaque construction a un nom, une histoire, un responsable marketing, un style de vie assigné, une « virtualité ». Et cette virtualité codifie et génère en tous points sa physicalité. Le Palm Jumeirah par exemple. Un nom simple et bien commercialisé, une image aplatie comme un plan 2D, existant clairement dans la tête des investisseurs potentiels. Toutes les maisons ont été prévendues en 48 heures, avant même que le terrain ne soit « construit ». De toutes les manières, l'environnement virtuel, ou axé sur l'image et construit, de marketing, de propagande et de visualisation a réussi à collecter suffisamment de fonds pour permettre la mise en scène du monde physique. Le Palm Jumeirah est légèrement plus grand que la ville de San Francisco, émergeant du golfe Persique et construit en moins de 5 ans. L'image mentale comme génératrice d'une matérialisation physique.

La question pourrait être : que signifie vivre dans une image ? J'ai passé du temps avec mes étudiants universitaire à analyser des villes comme Dubaï et des quartiers comme Times Square, non pas de manière cynique, mais comme exemple concret de notre chevauchement complexe entre le monde de l'information et le monde physique. Nous devons reconnaître aujourd'hui que ce que nous

appelons la « réalité » est un environnement à plusieurs niveaux englobant les domaines virtuel, visuel et physique.

ARX Kobe, ArX Osaka, ArX Portugal et ArX New York en sont conscients et ont tenté d'aborder ces problèmes au cours des 30 dernières années, chacun dans sa propre interprétation. Mais l'ARX n'est pas le seul mouvement à célébrer son 30^e anniversaire. L'été 1988 marque également l'ouverture de l'exposition déconstructiviste au Museum of Modern Art de New York, organisée par Mark Wigley et Phillip Johnson. S'appuyant sur les écrits philosophiques de Jacques Derrida, embrassant la notion de complexité et la multiplicité des points de vue, principalement dues à la présence de multiples couches d'informations, Eisenman, Rem Koolhaas, Bernard Tschumi, Frank Gehry, Daniel Liebeskind, Zaha Hadid et Coop Himmelblau étaient bien placés pour aborder cette notion de « disjonction ». Étonnamment, leur conscience initiale de l'environnement multicouche a été absorbée par les forces économiques des développeurs et la notion de média n'a pas été utilisée comme une condition de logiques multiples mais comme un outil de simplification pour le profit capitaliste. De penseurs critiques, remettant en question le rôle social et philosophique de la profession, ils se sont transformés en architectes vedettes, ramenant la simplicité de la paternité absolue et la reconnaissance du nom en tant que produit vendable. Par conséquent, ils sont principalement devenus des fournisseurs d'images pour améliorer les marges bénéficiaires des développeurs.

Une autre piste concernant l'influence des nouvelles technologies sur la constitution de notre architecture et de notre environnement urbain peut être trouvée dans les écrits de William Mitchell. Sept ans après la création d'ARX, William Mitchell publie *City Of Bits, Space, Place et InfoBahn*. Ses écrits sont intéressants car il affirme que les nouvelles technologies rendront la ville physique totalement obsolète. Les réseaux numériques nous permettront d'être connectés et d'avoir accès à « tout, partout, tout le temps ». La théorie semble bonne, mais la réalité sur le terrain est tout le contraire. Jamais l'humanité n'a vécu aussi densément dans les centres urbains. Actuellement, plus de la moitié de la population mondiale vit dans des villes, une



AMMAN PAVILION

situation sans précédent dans l'histoire de la civilisation humaine. Mais pourquoi payons-nous autant de loyers pour vivre au centre de Tokyo, Shanghai ou New York ? Pourquoi, si nous pouvons avoir accès à « tout, partout, tout le temps » ?

C'est peut-être parce que nous avons un accès illimité à l'information, parce que nous sommes inondés de données et d'actualités, de fausses nouvelles et d'autres couches de l'environnement informationnel. Nous avons besoin d'un endroit pour contextualiser les données, pour comprendre et « expérimenter » l'information. Comme nous le savons, l'information sans contexte n'a aucun sens. Pourquoi avons-nous besoin d'une ville physique au XXI^e siècle ? Eh bien, il semble que nous ayons besoin de la ville physique comme interface pour contextualiser les données. Donner du sens à l'information, à l'espace d'expérience et à la communication dans un état immédiat. La ville physique est devenue le lieu d'expérience physique de l'information. Voici une photo des Champs Elysées à Paris, lors de la Coupe du Monde 1998, où le citoyen descendait dans la rue pour célébrer et essayer de comprendre ce que signifiait l'information qu'il avait vue sur sa télévision.

Si cette contextualisation de l'information est le nouveau rôle de la ville, l'éducation et l'expérience de l'espace, sont utilisées par tous les citoyens. Néanmoins, c'est le secteur de l'éducation qui est le plus intéressé par cette condition, et l'on voit les établissements d'enseignement supérieur investir dans les villes physiques. A New York, le très vaste centre de Manhattan a vu l'extension rapide du campus urbain avec l'Université de Columbia, ou NYU, brouillant les frontières entre le campus et la ville.

À l'ère du numérique, j'en suis arrivé à la conclusion que la fonction principale de la ville physique est la Ville du savoir, offrant une interface entre l'information abstraite et l'environnement physique. Si la Ville est une construction physique interactive permettant au collectif de « faire l'expérience » de l'information, comment pouvons-nous établir une fonction similaire à une échelle architecturale ?

L'architecture peut-elle être l'interface entre l'expérience médiatisée et l'expérience personnelle ?

Elle confère une fonction extrêmement importante à l'architecture contemporaine, qui se situe à l'intersection du monde de l'information et du monde physique. Pouvons-nous produire une architecture qui se situe quelque part entre l'espace informationnel et l'espace physique ? Qui nous éduque et nous protège du produit de la pensée humaine ? L'architecture comme éducation de nos sens, comme interface entre l'esprit et le corps ? Je présenterai brièvement trois projets qui tentent d'aborder ces questions à différentes échelles : l'échelle de l'objet, l'échelle spatiale et l'échelle de la tour du bâtiment.

Le premier projet, la Chaise Axonométrique, interroge la notion de matérialisation de la représentation, comme processus de renversement. Plutôt que de dessiner un objet physique, je construis une représentation d'un objet, en extrayant en trois dimensions la représentation en 2D d'une construction visuelle 3D. Il s'agit d'une chaise volontairement très simple, qui interroge néanmoins nos conventions de lecture et les codes culturels acceptés de représentation.

J'ai essayé d'envoyer cette chaise au bureau des brevets de Berne, en Suisse, pour protéger mon dessin, mais ils m'ont renvoyé ma demande en me demandant pourquoi je payais que pour une seule chaise alors que je soumettais trois modèles. J'ai soutenu dans une deuxième lettre qu'il s'agissait de trois photos de la même chaise, ce qui était la spécificité du design. Ils ont néanmoins renvoyé la demande en arguant que les images n'étaient pas cohérentes. En d'autres termes, suivant la logique multiple de la représentation et de la physicalité anthropomorphique, les images étaient trop complexes pour être comprises.

Le deuxième projet est un Showroom, situé au milieu de Manhattan, dans le Fashion District, sur la 37^e rue et la 7^e avenue. New York est bien connue pour son réseau efficace. Un symbole d'organisation efficace. La grille orthogonale, non seulement en plan mais en x, y, z, est la représentation de la marchandisation de l'espace comme une subdivision orthogonale du capital. Par conséquent, la logique de la gravité



SOUTHOLD BEACH HOUSE

et du capital régle tout l'espace et est si facile à comprendre qu'elle n'offre presque aucune résistance. Nous comprenons l'espace comme nous avons été éduqués pour expérimenter l'espace orthogonal. Nous pouvons estimer la distance physique d'une pièce en projetant et en interprétant notre perception visuelle dans une pièce orthogonale.

Le projet voulait déstabiliser la perception, en forçant une éducation plus personnelle des sens, en forçant l'expérience de l'espace. En créant le mur principal comme une surface pliée, non seulement en angle dans le plan mais également dans l'axe vertical, les indices visuels sont du coup beaucoup plus complexes et l'imposition d'une finition entièrement blanche, au sol, au mur, au plafond et aux meubles, oblige à une exploration de l'espace avec le corps tout entier.

Un grand nombre de visiteurs utiliseraient en fait la qualité tactile de toucher le mur avec leur main, tout en marchant le long du mur, négociant et enregistrant l'espace comme une expérience entre leur compréhension mentale, visuelle et physique de l'espace.

Le dernier projet concerne une grande tour à Abu Dhabi, sur une nouvelle île, récemment aménagée. J'avais conçu quelques projets pour Dubaï et Abu Dhabi, en considérant la tour comme une production d'image et la résistance possible à une telle consommation de l'image. La relation entre la surface et le volume, où l'image-surface devient la condition principale de la tour verticale, explorant la notion d'hyper-surface, de pliage, etc. Quelques projets ont tenté de questionner l'idée de surface complexe, à travers la compression de la membrane extérieure.

Le site physique de l'île de Reem se trouvait dans un coin, entre un boulevard et un parc ouvert. Le volume a dû être regroupé dans le coin et les volumes ont fini par former un losange à six côtés. Ce qui est intéressant, c'est que nous voulons toujours lire une tour comme un rectangle extrudé. La véritable volonté de ce projet était encore une fois la résistance à la consommation de l'image simplifiée. Je voulais remettre en question la hiérarchie entre l'espace visuel et l'espace physique, ou entre la verticalité et un positionnement autoréférentiel

incliné. Autrement dit, en remettant en question la hiérarchie de l'espace visuel et de l'espace physique, je tentais de remettre en question le paramètre ultime de l'environnement physique: la gravité. Cinq volumes similaires sont répétés, chacun avec une rotation de 5 degrés, le volume supérieur étant à 95 degrés par rapport au sol. Mais vous ne le sauriez pas en regardant le ciel.

Il y a 30 ans, ARX a été fondée sur la conviction que nous pouvions communiquer à travers le monde nouvellement connecté. Que nous pourrions tester les relations entre espace informationnel et espace physique, entre information médiatisée et expérience immédiate.

Aujourd'hui, je dirais que nous avons le devoir éthique, en tant qu'architectes et urbanistes, d'explorer ces relations entre l'espace informationnel et l'espace physique, plus urgemment que jamais. Notre profession occupe une position stratégique à l'intersection de l'environnement informationnel et de l'environnement physique.

Boléro - Ch. Jean-Baptiste Vandelle 8
CH - 1290 Versoix (Suisse)
bolero@versoix.ch / +41 22 950 84 00
www.bolero-versoix.ch

L'exposition *Architecture - Les trois dimensions de Frédéric Levrat* et le catalogue *Espaces conceptuels - Frédéric Levrat* sont produits par le Service de la culture de la Ville de Versoix.

Exposition

Commissaire : Olivier Delhoume, assisté de Mireille Piccot
Conception : Frédéric Levrat
Chef de projet : Fangting Lee
Assistant.e.s : Irene Zhou, Shan Zhang, Fan Ray, Raouf Sarwari
Régisseur : Cyrille Girardet
Impressions : GP Studio (Genève)
Accueil des publics : Véronique Spencer
Promotion : Stéphanie Cavallero

Catalogue

Éditeur : Olivier Delhoume
Graphisme, illustrations et textes (tous droits réservés) : Frédéric Levrat
Relecture : Mireille Piccot
Mise en page : Helder da Silva

Imprimé à 200 exemplaires sur les presses de l'Imprimeur d'émotions (Versoix)
en mars 2024

L'exposition et le catalogue sont dédiés à Monique et Bernard.

