

LES OBSERVATOIRES IMAGINAIRES
Espaces de création littéraire et visuelle

Essai (projet) soumis en vue de l'obtention du grade M. Arch.

Laurence LACROIX

Supervisé par Samuel Bernier-Lavigne, Professeur adjoint, Ph.D.

Université Laval | École d'architecture Mai 2018

À Olivier,
*J'aurais aimé te transporter dans mon Univers architectural fantaisiste via le virtuel.
Sous ces lunettes, il y a le sublime inespéré, plus grand que la sclérose en plaques et plus
grand que le monde. Ce monde qui transforme les fauteuils roulants en deltaplanes.*

POLITICS OF FLATNESS

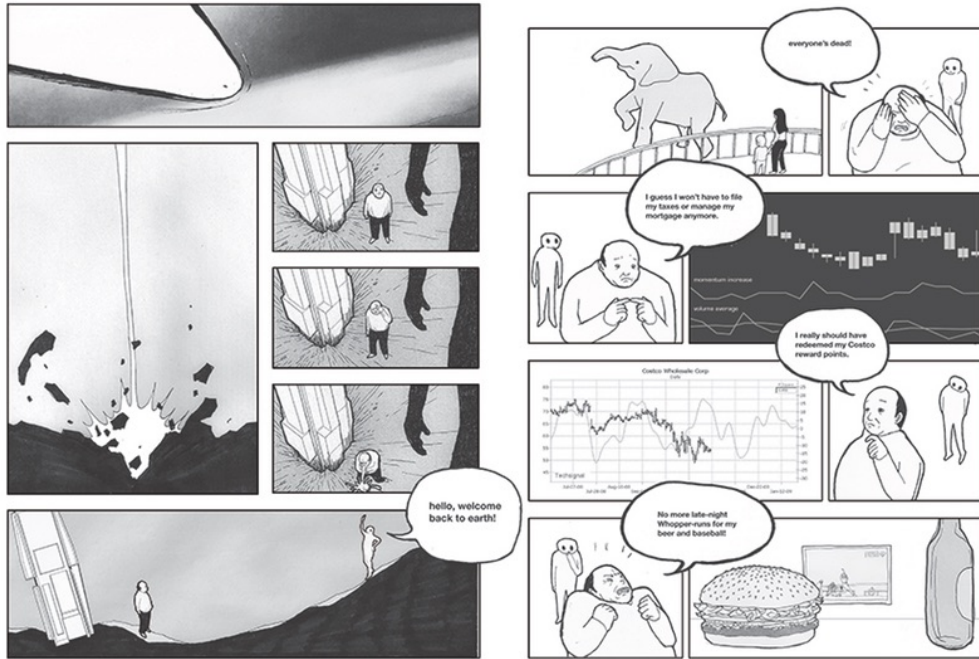


Fig. 1 : Earth, Jimenez Iai, *Citizens of No Place: An Architectural Graphic Novel*, 2012

S O M M A I R E

Je suis écrivain et homme. Homme et écrivain. Idéaliste et rêveur. J'écris et je dessine, je compose et j'harmonise. Je vis dans un monde contemporain qui n'est désormais pas affecté par un «*isme*» comme la période de l'après-guerre. Le pluralisme et l'individualité caractérisent actuellement le mode de vie nord-américain. Nous ne sommes ni dominants, ni dominés. Actuellement, nous, hommes et écrivains, sommes menés intuitivement dans le fardeau du discours contemporain par des restrictions demandées, interprétées et pondérées aux échelles locale, nationale et mondiale. Nous sommes mi-hommes, mi-écrivains. La politique comme un fournisseur d'identité ou l'art comme opinion? Mais que reste-il de ce geste de générosité artistique des auteurs ? De cet apprentissage au devenir sensible ?

Ce monde en lui-même n'est pas raisonnable, c'est tout ce que l'on peut en dire. Mais ce qui est absurde, c'est la confrontation de cet irrationnel et ce désir éperdu de clarté dont l'appel résonne au plus profond de l'homme. Il est un but ultime de voir le corps non comme il est, mais comme un système d'actions possibles, un corps virtuel dont le lieu est défini par sa situation et non sa localisation. Bref, un monde virtuel où la perception offre le spectacle.

Les observatoires imaginaires.

Ils sont des espaces de création littéraire et visuelle de l'univers des récits, dédiés aux écrivains et bédéistes. Ils visent à stimuler l'inspiration créative de l'auteur grâce à l'architecture, alors que celle-ci est abordée comme un jeu spatiale intense, à l'aide des technologies du virtuel.

C'est dans une boîte blanche générique que le jeu commence. En y mettant les lunettes de réalité virtuelle, l'artiste entre dans un monde parallèle. Il s'y installe et son esprit s'évapore. Dès lors, la réalité virtuelle ingurgite les frontières telle une limite insaisissable, une mémoire courte. L'écrivain déambule de tableaux en tableaux, sans ordre fixe, à travers des circuits qui évoluent dans les formes de l'imaginaire et dans une architecture de l'immanence au-delà de toute limite.

Et vous, avez-vous envie de jouer?

M E M B R E S D U J U R Y

Samuel Bernier-Lavigne

Professeur adjoint, Ph.D. ,
Université Laval

Philippe Barrière

Professeur agrégé et fondateur,
Philippe Barrière Collective (PB+Co)

Pascal Gobeil

Architecte senior associé,
ABCP Architecture

Olivier Bourgeois

Architecte senior associé,
Bourgeois / Lechasseur Architectes

R E M E R C I E M E N T S

Merci à Samuel et Philippe d'avoir eu une confiance aveugle envers mon sujet et d'avoir appuyé la manière de traiter ce dernier à fond. La confiance accordée a joué pour beaucoup dans cette démarche créative. Merci d'être OldSchool et d'affectionner l'architecture de 1920 et le dessin à la main en 2018. Finalement, merci d'avoir joué le jeu ! KEEP UP THE ABSOLUTE !

Merci à Zaha.THERE ARE 360 DEGREES, SO WHY STICK TO ONE?

Merci à mon grand ami Philippe Lalande pour ces nombreux échanges deleuziens autour d'un café et pour croire en une architecture du nomadisme immanente! MARRY ME!

Merci à ma maman et mes ami(e)s d'avoir toujours été présents dans ces moments intenses, de s'être intéressés à mon Univers d'une façon aussi généreuse et spontanée. À toutes ces pauses café et ces black velvet du Pub St-Patrick!

Merci à Frédéric pour le soutien immense des cinq dernières années et pour un jour avoir déposé devant ma porte une GEAR VR.

Merci à l'Université Laval de nous donner un cadre fixe pour que l'on puisse le dépasser.

T A B L E D E S M A T I E R E S

POLITICS OF FLATNESS	III
SOMMAIRE	IV
MEMBRES DU JURY	V
REMERCIEMENTS	VI
TABLE DES MATIERES	VII
TABLE DES FIGURES	IX
PARTIE 1 : LE « ANY-SPACE-WHATEVER »	X
AVANT-PROPOS	1
MANIFESTES, RÉCITS ET UTOPIES	1
INTRODUCTION	4
RÉFLEXION THÉORIQUE EXPÉRIMENTALE	4
La pensée moderne	4
REEL ET VIRTUEL	6
ARCHITECTURE NUMÉRIQUE	6
L'habité contemporain et le cyberspace	6
Formalisation à l'usage d'un algorithme	7
ESPACE OBJECTIF ACTUEL	10
LIEU PHYSIQUE	10
La boîte générique comme un ensemble des possibles	10
SYNTHESE PASSIVE	12
LE PLAN DE L'IMMANENCE	12
Décontextualisation radicale de l'architecture par la virtualisation	12
Multiplicité linéaire : la république des flux	14
Perplication	15
Formation de séries idéelles	16
Any-Space-WhateverWhenever	17
HETEROTOPIES	18
ONTOLOGIE RÉVOLUTIONNAIRE DES DEVENIRS	18
Un lieu hors de tous les lieux	18
Les règles du jeu	19
ESPACE SUBJECTIF VIRTUEL	21
UN SYSTÈME QUALITATIF	21
Un langage des sensations	21
Architecture et corps	22

PARTIE 2 : LES OBSERVATOIRES IMAGINAIRES	XI
ESPACE SUBJECTIF VIRTUEL	12
LES RÉCITS ARCHITECTURAUX	12
Ruines inversées	12
Les baignoires suspendues	13
Chaos construit	14
All Time Church	15
Les jardins en séries	16
Legacy Day	17
Densité Hall	18
Eaux souterraines	19
La rue des sables	20
Les toupies de fer	21
CONCLUSION	22
EVERSION, BRUSHING AGAINST AVATARS, ALIENS AND ANGELS. NOVAK, 1999	22
BIBLIOGRAPHIE	XII
ANNEXE	XIII
PLANCHES FINALES	XIII
EXPÉRIENCE VIA LE CASQUE DE RÉALITÉ VIRTUELLE	XIV

T A B L E D E S F I G U R E S

<i>Fig. 1 : Earth, Jimenez lai, Citizens of No Place: An Architectural Graphic Novel, 2012</i>	III
<i>Fig. 2 : Gravity, Jimenez Lai, Citizens of No Place: An Architectural Graphic Novel, 2012</i>	X
<i>Fig. 3 : Hugh Ferriss, The Metropolis of Tomorrow, New York, 1929</i>	1
<i>Fig. 4 : Dennis Crompton-Archigram : Computer City , 1964 ..ou la dématérialisation de l'architecture sous l'effet des flux informationnels naissants.</i>	2
<i>Fig. 5 : Superstudio's super Continuous Monument: New York Extrusion, 1969</i>	3
<i>Fig. 6 : Par l'auteure, Meeting of Minds – Réflexion sur la création d'un nouvel espace à partir d'une collection d'icônes, spécificité des composantes spatiales, Les observatoires imaginaires, 2018</i>	5
<i>Fig. 7 : Par l'auteure, Espace hybride ex-dimensionnelle, Les observatoires imaginaires, 2018</i>	7
<i>Fig. 8 : Par l'auteure, Réseaux et systèmes, Les observatoires imaginaires, 2017</i>	8
<i>Fig. 9 : Par l'auteure, Storyboard, Les observatoires imaginaires, 2018</i>	9
<i>Fig. 10 : Par l'auteure, Espace objectif virtuel, Les observatoires imaginaires, 2018</i>	10
<i>Fig. 11 : Par l'auteure, Langage virtuel , Les observatoires imaginaires, 2018</i>	11
<i>Fig. 12 : Par l'auteure, Carte cognitive des flux, Les observatoires imaginaires, 2017</i>	12
<i>Fig. 13 : Par l'auteure, Agglomérats de modules sur un plan continu- Phase 1, Les observatoires imaginaires, 2017</i>	14
<i>Fig. 14 : Par l'auteure, Perplication- phase 2, Les observatoires imaginaires, 2017</i>	15
<i>Fig. 15 : Par l'auteure, Formation de séries idéelles – Phase 3, Les observatoires imaginaires, 2017</i>	16
<i>Fig. 16 : Par l'auteure, Composition et ordre spatial, inspirée du constructivisme des années 20, Les observatoires imaginaires, 2017</i>	18
<i>Fig. 17 : Par l'auteure, Explorations des possibles, Les observatoires imaginaires, 2018</i>	20
<i>Fig. 18 : Moisei Reischer, La tour blanche, Ekaterinbourg, constructivisme russe, 1929</i>	22
<i>Fig. 19 : Italo Calvino, Invisible Cities, Paris, 1993.</i>	23

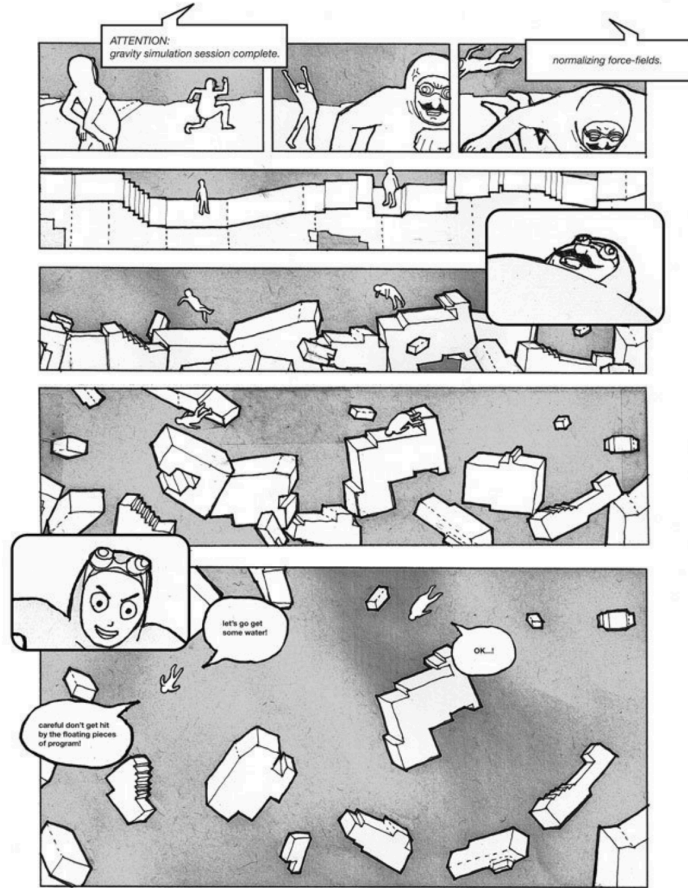


Fig. 2 : Gravity, Jimenez Lai, *Citizens of No Place: An Architectural Graphic Novel*, 2012

PARTIE 1 : LE « ANY-SPACE-WHATEVER »

Manifestes, récits et utopies

Les conventions artistiques et architecturales des années 1900 étaient, pour le moins que l'on puisse dire, mises au pied du mur. Typiquement, le design était présenté sous forme de plans, d'élévations et de coupes, dessinées à l'encre noire sur aquarelle. Bien que ces œuvres étaient impressionnantes pour leurs qualités artistiques, elles faisaient aussi l'objet d'une répétition ahurissante, figée. Or, le génie de certains architectes, comme Hugh Ferriss questionnent alors la définition de l'architecture. D'ailleurs ses premiers rendus présentent un contraste extrême avec l'élévation conventionnelle des Beaux-Arts, avec des perspectives en noir et blanc vif, au crayon, stylo et fusain. Le support visuel a été pour Ferriss le socle à une transformation de la métropole New Yorkaise, de la mutation de Manhattan en passant par les réalisations massives des infrastructures dont la création remonte en 1922. Témoin et acteur, l'artiste observe et représente, projette, transforme, et contribue à l'édification du paysage d'une ville. Il scrute les devenirs et travaille leur représentation. L'œuvre de cet architecte est partout à ce jour. L'héritage et la fortune des idées ferrissiennes, témoignent de la portée de son imaginaire. D'ailleurs, la métropole n'est-elle pas une construction imaginaire? Sa réalité est autant le fruit des représentations qui en ont été projetées, que le résultat des phénomènes qui les affectent.

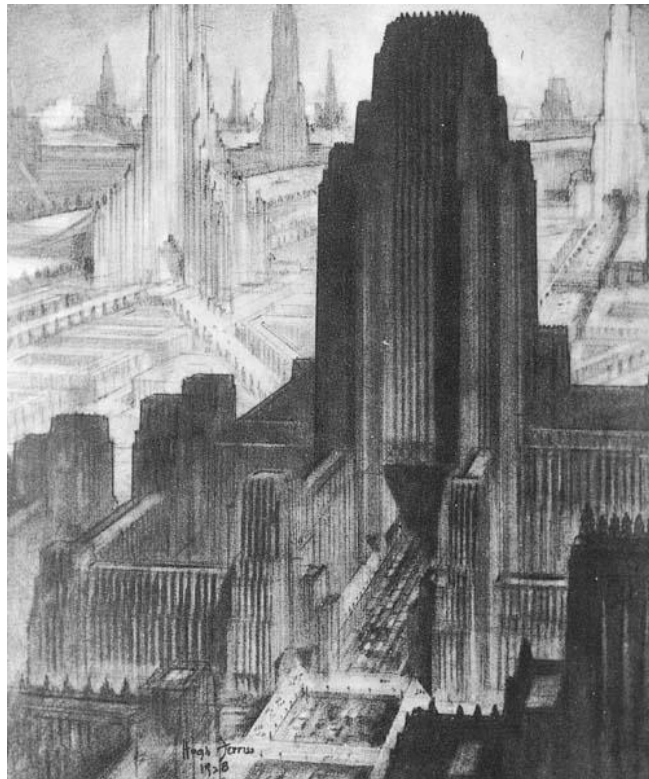


Fig. 3 : Hugh Ferriss, *The Metropolis of Tomorrow*, New York, 1929

Le manhattanisme, en réaction au régionalisme, théorisé par Rem Koolhaas dans *New York Delire*, est porté par des figures majeures de la scène new yorkaise dont Hugh Ferriss, grand perspectiviste qui élabore une théorie dessinée de la métropole idéale. Dans cet ordre d'idées, certains groupes d'architectes comme Archigram ou Superstudio, interrogent le sens des bouleversements technologiques et l'essor de la société de consommation à travers les dessins, les discours, les collages ou encore les manifestes provocateurs. Les récits projettent des agrandissements, des amplifications, des transformations des composantes : les blocks deviennent des superblocks, les voies se distendent, les hauteurs sont déployées, les programmes démultipliés.

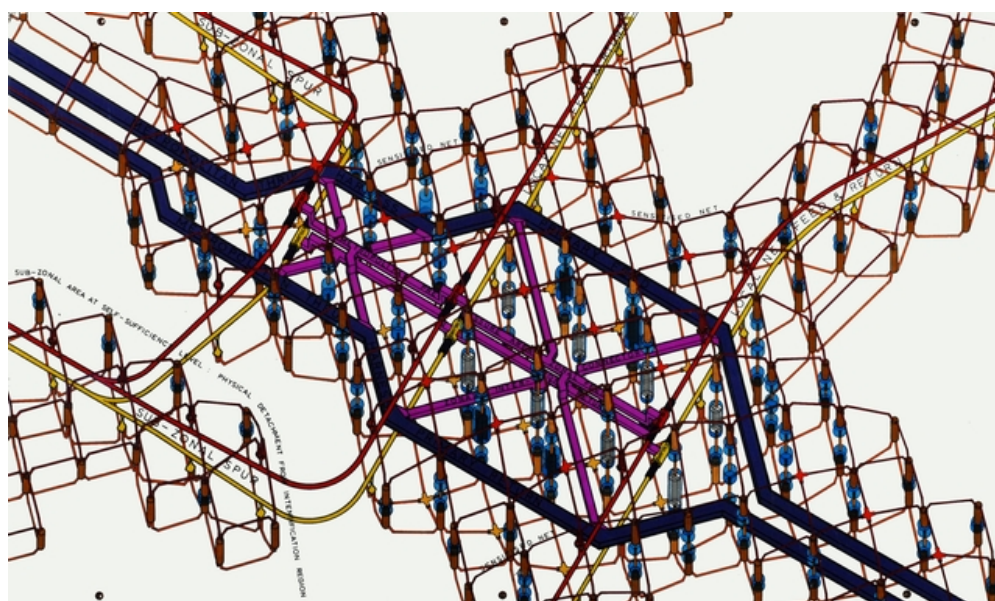


Fig. 4 : Dennis Crompton-Archigram : **Computer City , 1964** ..ou la dématérialisation de l'architecture sous l'effet des flux informationnels naissants.

La portée de ces changements du tournant métropolitain à New York sur la ville et l'architecture ont eu une influence primordiale sur l'évolution de la pensée architecturale, et ce même si ces réflexions n'ont pas abouti à des constructions. À ce sujet, des chercheurs affirment que certains projets, non réalisés, ont eu une influence plus déterminante dans l'histoire de la ville que divers bâtiments phares (Tanaka, 2007). De ce point de vu, nous pouvons affirmer que l'architecture numérique exerce une fonction heuristique qui explore de manière visionnaire les rapports entre l'architecture et la nouvelle condition numériques des individus.

Peuvent-ils former une complémentarité? Une chose est certaine, par le dessin, il est possible de s'imaginer vivre dans une architecture qui se dit nomade, au-delà de toute limite, tout comme nous pouvons le voir dans *Les villes invisibles* d'Italo Calvino (Calvino, 1972).



Fig. 5 : Superstudio's *super Continuous Monument: New York Extrusion*, 1969

La pensée moderne

« *A world that is both nowhere and everywhere, but it is not where bodies live.* »
A Declaration of the Independence of Cyberspace, Davos, Switzerland, 1996

***Manifeste premier.** L'architecture se doit d'accompagner l'évolution, et ne pas perpétuer la même ressemblance. Elle doit alors créer une rupture par rapport à la réalité. Ainsi, travailler avec l'esprit du temps.*

Et si le développement architectural avait peine à survivre à cette condition? Elle nous imposerait alors impérativement un nouvel espace de vie, qui est au-delà de la réalité, de la présence du tangible, du temps et de l'espace.

Les observatoires imaginaires étudient le pont virtuel menant à un quotidien insaisissable par l'exercice d'une architecture décontextualisée et extraordinaire. L'essai (projet) fait référence à la fois aux dimensions spatiales et temporelles du sujet ; il s'agit ici de créer des espaces qui n'existent qu'en un temps précis. Cette recherche-crédation ne s'accomplit donc pas seulement par l'expérience subjective vécue via le virtuel, mais également par et pour l'étude d'un processus formel qui existe grâce à ses singularités mobiles (en constant mouvement).

Or, comment créer des espaces nomades au-delà de toute limite? Comment la relation entre architecture et immanence est-elle vécue dans le monde virtuel ? Comment imaginer des lieux fabuleux qui ne tiennent pas compte des contraintes du quotidien ou alors, à l'inverse, qui utilisent ces contraintes mêmes pour exagérer ou déformer la réalité? Comment construire l'espace architectural qui s'éloigne du principe de stabilité et dont sa résultante est liée à des stimuli chez l'écrivain?

L'essai (projet) vise ainsi à élaborer une réflexion théorique expérimentale relatif à l'impact de l'architecture, et plus particulièrement d'un jeu spatial intense, sur la narration créative. La visée ici n'est pas de faire une recherche dite « scientifique », mais plutôt d'élaborer une pensée conceptuelle justifiée qui consent à la création d'une architecture signifiante s'inspirant de la théorie philosophique de Deleuze, transposée à l'architecture.

La recherche tente de repousser la normalité du bâti que l'on connaît, en se laissant porter par ce qui n'est pas, afin de se positionner et d'être critique envers l'ordre du monde architectural. Dans un équilibre entre indifférence

et progrès, la notion d'absolu devient la thèse, et la réalité du monde contemporain l'antithèse. Dans cet ordre d'idées, la pensée est construite à partir des formes de vérité de notre quotidien comme fondements pour arriver à les chavirer en un idéal. D'entrée de jeu, l'objectif est de rafraîchir la pensée, de revoir ce rapport avec l'esprit critique, en créant l'inimaginable; c'est-à-dire en créant des réalités autres.

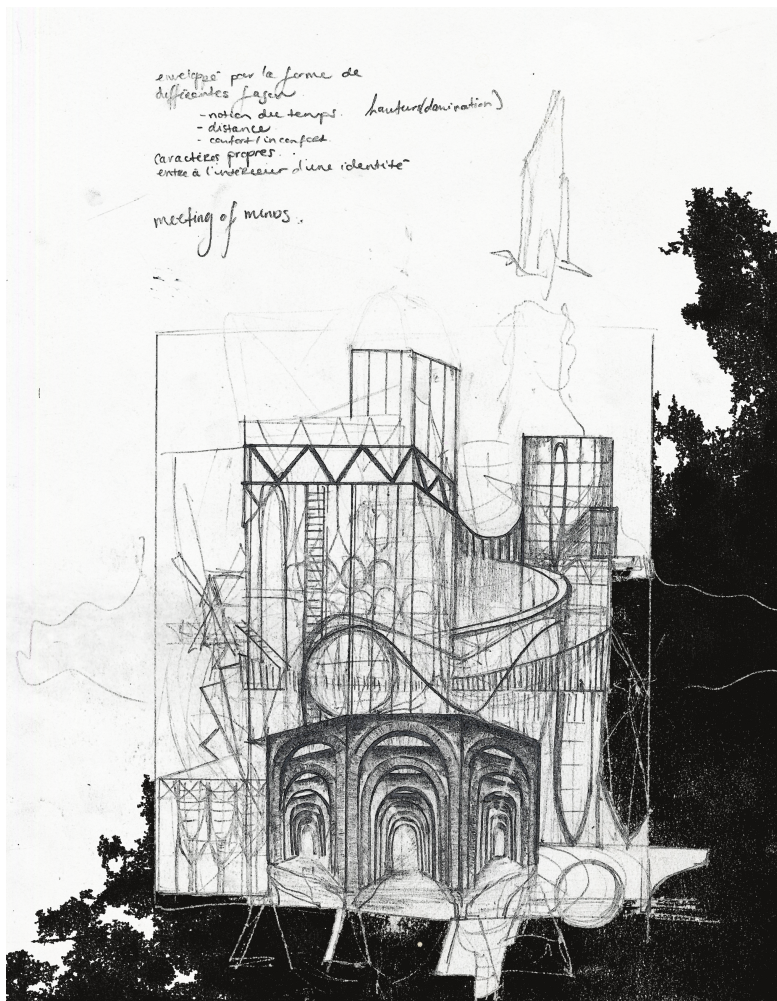


Fig. 6 : Par l'auteur, **Meeting of Minds** – Réflexion sur la création d'un nouvel espace à partir d'une collection d'icônes, spécificité des composantes spatiales, Les observatoires imaginaires, 2018

Tout comme les architectes de l'excès, visant la démesure du monde, le discours du projet met de l'avant une autre compréhension; celle qui tente de dépasser ce qui nous a enfermé. Il s'agit d'assumer un scénario qui permet de vivre dans plusieurs espaces à la fois et de générer une architecture ancrée dans l'espace numérique virtuel.

L'essai se compose en premier lieu du volet théorique, soit de la définition de l'espace en lien avec la réalité virtuelle et en deuxième lieu, de l'espace subjectif virtuel, soit le jeu spatial en lui-même et ses récits.

L'habité contemporain et le cyberspace

Au cours des dernières années, les avancées technologiques en lien avec la débat du numérique ont remis au goût du jour une question bien particulière : celle du virtuel. Effectivement, le virtuel est défini par le terme « *réalité virtuelle* », alors qu'elle est employée abusivement comme synonyme de numérique ou encore d'informatique. Pourtant la problématique du virtuel était même déjà présente dans la pensée d'Aristote par ses écrits sur le rôle du Temps et de la Nature, ou encore comme dans celle de Platon avec l'Allégorie de la caverne (Mugler, 1953). L'expression « *réalité virtuelle* », désignant la simulation informatique d'un environnement, réel ou imaginaire (Lévy, 1998), et y permettant l'immersion, est populaire à l'ère contemporaine en véhiculant l'idée d'une réalité qui ne serait pas « *vraie* », une réalité irréelle, puisque celle-ci n'existe pas physiquement. Ainsi la pensée collective veut que les expressions « *réel* » et « *virtuel* » forment un oxymore. En est-il vraiment ainsi ?

Tout d'abord, il faut voir que la juxtaposition des mondes réels et virtuels produit un nouvel espace-temps (Wachter, 2009), d'où la pertinence de faire du projet un seul lieu (physique) qui en superpose plusieurs (virtuel) qui sont en mouvement. Cette démarche permet d'explorer une dimension nouvelle de la coexistence du corps et du monde, des individus et des objets. Or, une première hypothèse à ces questions porte sur l'imbrication de l'espace physique et du cyberspace. L'arrivée de cet espace hybride en superposition se veut une « *une topologie sans métrique, ni distance, un espace qualitatif* » (Keller, 2006, p. 23).

Comme nous le savons, l'accessibilité aux ressources de l'information numérique se multiplie en nombre exponentiel de réseaux via les ordinateurs ou encore les téléphones portables. Ce carrefour digital de communications en forme le cyberspace, qui lui offre désormais des potentialités énormes. Effectivement, c'est grâce à cette hybridation que l'être peut ouvrir la porte à de nouvelles expérimentations virtuelles susceptibles d'amener sur la table une nouvelle vision de l'architecture et du cyberspace.

Le projet tente donc d'appeler cet environnement à s'affranchir d'une perception statique de l'espace et du temps tout en garantissant la promesse d'une expérience qui ne peut être vécue dans le quotidien. Or, nous assumons pleinement une architecture devenue ex-dimensionnelle (Keller, 2006) qui explore le matériel et l'immatériel. Les pistes de réflexion tournant autour de la question de l'architecture numérique illustrent comme finalité un échantillon de cet idéal-type de diverses simulations d'agencements de

l'espace, comme présentées en seconde partie de cet essai. Conséquemment, cette architecture numérique testée par simulation via un casque de réalité virtuelle, n'est pas une solution à une problématique posée, mais une réflexion d'architecture critique et prospective envers les stimuli du vécu et de l'habité contemporain, tenant compte justement de cette double appartenance de l'utilisateur à l'espace physique et virtuel.

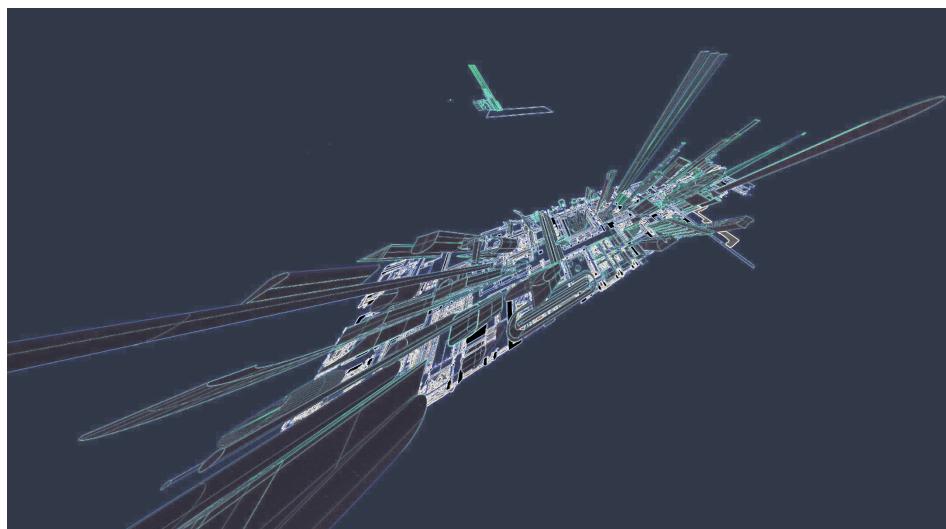


Fig. 7 : Par l'auteure, **Espace hybride ex-dimensionnelle**, Les observatoires imaginaires, 2018

Formalisation à l'usage d'un algorithme

Ce débat invite à alimenter et à éclairer les enjeux de la montée de la société de l'information et ses impacts sur l'architecture. À la lumière de cette entrée de l'architecture dans l'ère numérique, nous constatons l'apparition d'un nouveau répertoire formel, une grammaire inédite résultant d'une hybridation progressive entre le monde matériel et le cyberspace (Friedberg, 2006). Dans cette lignée, un paradoxe peut être soulevé : celui de l'usage. En effet, les besoins et les fonctions sont omniprésents dans l'architecture numérique, souvent entendue comme l'impensé de l'architecture. Beaucoup de spécialistes contrent l'algorithme pour répondre à un programme social et contextuel (Russel, 2010). C'est pourquoi, le projet *Les observatoires imaginaires* se détache complètement de la prise en compte des usages futurs et d'un site pour exprimer, voire imaginer, pleinement une série de scénarios indépendants et d'images numériques inventées à partir de formes architecturales et d'agencements.

Or, cette architecture n'existe que par elle-même et n'est donc pas soucieuse de l'intégrité des lieux et d'apporter des réponses raisonnables aux besoins des usagers et aux nécessités futures. Ce n'est pas sa vocation. Simplement, par des possibilités technologiques inédites, elle explore formellement de nouvelles allées en matière de design architectural et de conception d'espaces. Sous cet angle, elle tourne le dos à la réalité en existant en réseaux, portée par un ensemble de règles qui lui appartiennent. Aveuglée par le monde physique, elle obéit à des variables autres, qui s'inscrivent dans l'immanence, et donc qui ont le caractère de ce qui a son principe en soi-même, sans cause extérieure ou supérieure.

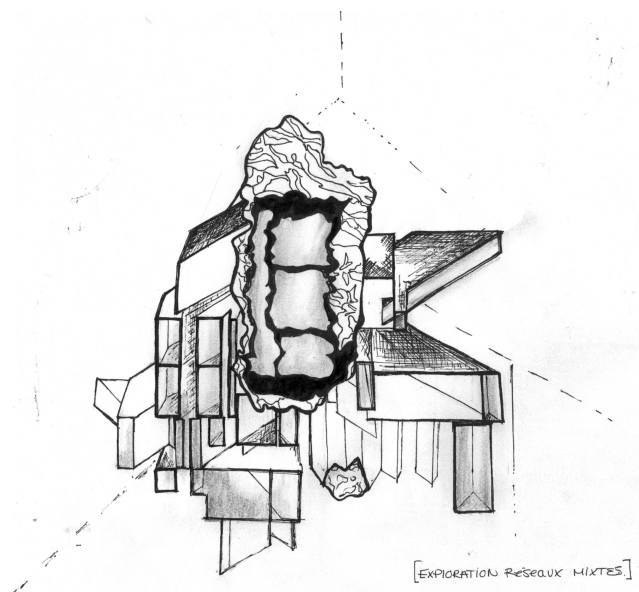


Fig. 8 : Par l'auteure, **Réseaux et systèmes**, Les observatoires imaginaires, 2017

Livrée à l'imaginaire des récits, cette architecture n'a pas vocation à être construite. Elle exerce une fonction réflexive (Sauvagnargues, 2003) où ses configurations mobiles s'interpénètrent, se renouvellent en permanence à travers de nouveaux réseaux et systèmes. Nous appellerons ces configurations mobiles « **pièces expérimentales** » et cet univers cybernétique « **boîte blanche générique** ».

Or, plus précisément, à la manière d'une narration qui se formule par des combinaisons de formes et de volumes dans un espace à trois dimensions, nous explorons une architecture non standard, aussi appelée « *architecture performative* » (Migayrou, 2003), qui sonde de nouvelles perspectives via l'exploration de scénarios inédits par la projection de l'architecture dans le cyberspace. Grâce à cette démarche, des solutions architectoniques naissantes (et fabuleuses !) peuvent être visitées en rapport à leur influence sur l'inspiration créative des auteurs.
Et si on y vivait ?

SCHÉMA NARRATIF

D'espaces en espaces, une plus grande réserve d'imagination.
Do you recognize yourself?

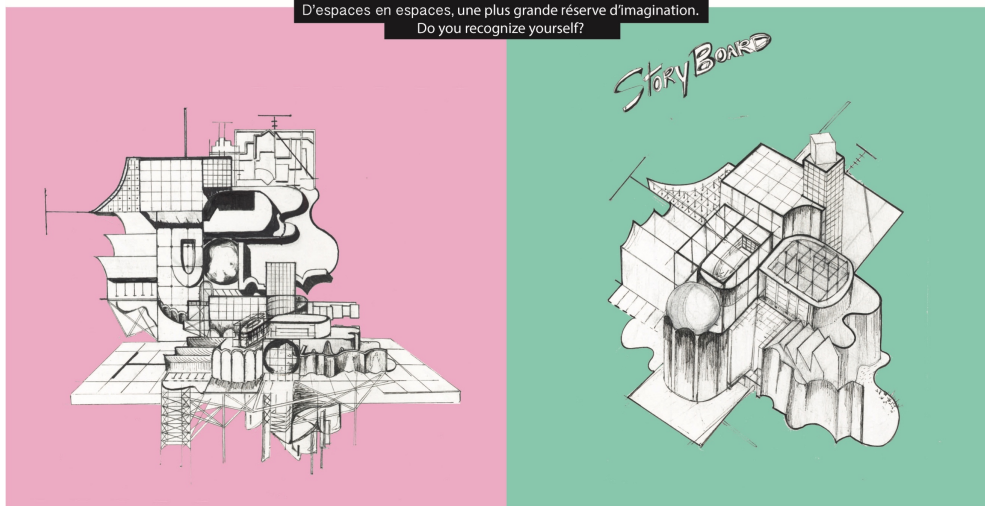


Fig. 9 : Par l'auteure, **Storyboard**, Les observatoires imaginaires, 2018

À la figure 9, nous y voyons la première esquisse d'intentions du projet, où des pièces iconiques forment un fragment, toutes laissant supposer différentes expériences par leur architectonique. Ce fragment est pénétrable de partout et ne dicte pas un parcours précis.

La boîte générique comme un ensemble des possibles

C'est dans une boîte blanche générique que le projet physique prend forme. Dès lors, elle offre un pont virtuel aux utilisateurs pour passer à cet Univers parallèle. Il est à noter que la boîte blanche fait preuve d'une indépendance totale en ne s'opposant pas au réel, mais plutôt en y étant indifférente. Son unique rôle est de donner un corps au virtuel.



Fig. 10 : Par l'auteure, **Espace objectif virtuel**, Les observatoires imaginaires, 2018

La plupart du temps, nous opposons la catégorie du virtuel à celle du réel : le virtuel serait ce qui est de l'ordre du fantasme, de l'illusion, de ce qui est inexistant puisque dépourvu de matérialité (Russel, 2010). Et pourtant, comme nous allons le voir dans ce jeu, le virtuel possède une pleine réalité, non en acte, mais en puissance (Lévy, 2017). Dans cet ordre d'idées, ce qui se passe à l'intérieur de la boîte tend à s'actualiser ; son ensemble se dissocie de l'actuel, tout en existant par pont virtuel. Ainsi, contrairement au pré-déterminé, au prévisible et au limité, l'outil du virtuel donné dans le but

d'expérimenter *Les observatoires imaginaires* est doté d'une puissance exponentielle et potentielle, mais surtout est ouvert aux devenirs. Effectivement, sa formalisation n'engage aucun changement ni dans sa définition (caractère), ni dans sa nature. Nous parlons ici d'un étendu simultané où la base tridimensionnelle représente un outil de stratégie et de procédures dynamiques permettant avant tout de définir une situation de conception architecturale dans un environnement spécifique.

Selon l'architecte Marcos Novak, notre espace serait « éversé » : la virtualité serait en train de s'échapper des technologies dans laquelle elle est contenue, de se retourner, où plutôt de se renverser dans notre espace quotidien, dans nos villes et nos architectures (Novak,1999). Hors de tout doute, l'écran d'ordinateur ne serait pas une surface de projection, mais une porosité, une porte, un pont ou un passage entre l'actuel et le virtuel , soit une *hypersurface*, théorisée par l'architecte américain Stephen Perrella (Perrella, 1998). Or, la boîte blanche générique agit ici un peu comme une architecture de l'hypersurface. Effectivement, elle peut être définie comme une membrane ou plutôt une interface entre les espaces actuels et le virtuel. Cette hypersurface, placée aléatoirement dans la ville, prend le rôle d'un espace architectural et urbain non-spécifique voué à s'étendre fluidement par l'action de la popularité du jeu dans la ville. Ce même jeu croit sans cesse par l'ajout de nouvelles pièces et d'une augmentation de la circulation des informations.

Dans le projet, le virtuel est défini comme une stricte partie de l'objet réel, soit de ce lieu cubique, intrigant, opposé au spécifique. Tout comme les gens entraient en 1900 dans une cabine téléphonique pour communiquer, ils entreront désormais dans un autre type de cabine qui laisse place non à l'actualité cette fois, mais à un champ complexe. Tout comme ces citoyens de l'époque, qui avaient une présence physique sur un lieu précis, mais qui participaient à un réseau de communication par un téléphone, le citoyen habitant le quotidien entre maintenant dans le jeu, et les coordonnées spatio-temporelles n'ont plus de réponse stable. L'espace est sans chronologie.

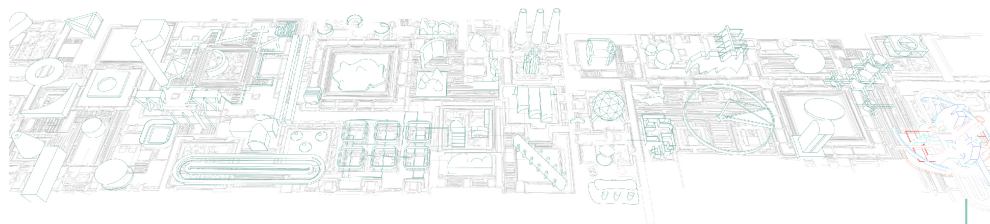


Fig. 11 :Par l'auteure, **Langage virtuel** , Les observatoires imaginaires, 2018

Décontextualisation radicale de l'architecture par la virtualisation

Par les contraintes qu'elle engage, l'hétérotopie (Foucault, 1984) qui se trouve à l'intérieur de l'unité de lieu, plus précisément du casque de réalité virtuelle, assume le détachement de l'ici et du maintenant. En ce sens, l'espace-temps est déterritorialisé, inassignable et « *l'interconnexion se substitue à l'unité de temps* » (Lévy, 1998). Ainsi, c'est une culture nomade que l'on voit émerger.

En supposant que le virtuel et l'actuel sont interchangeables, Deleuze nomme ces réalités comme des phases adverse et réversibles (Deleuze, 1988). À partir de ce point de vue, le projet est imaginé d'abord comme une carte cognitive de réseaux et de connexions, démontable et remontable, renversée, connectée et modelable. Comme une structure cognitive, les emplacements desquels l'artiste déambulera, sont des situations qui évoluent et qui sont somme toute, irréductibles les unes aux autres et absolument non superposables. Il s'agit donc d'une solution qui supporte une infinité de configurations (circuits vectoriels et topologiques) évoquant un modèle de règles transférables et nomadisables hors du langage institutionnalisé.

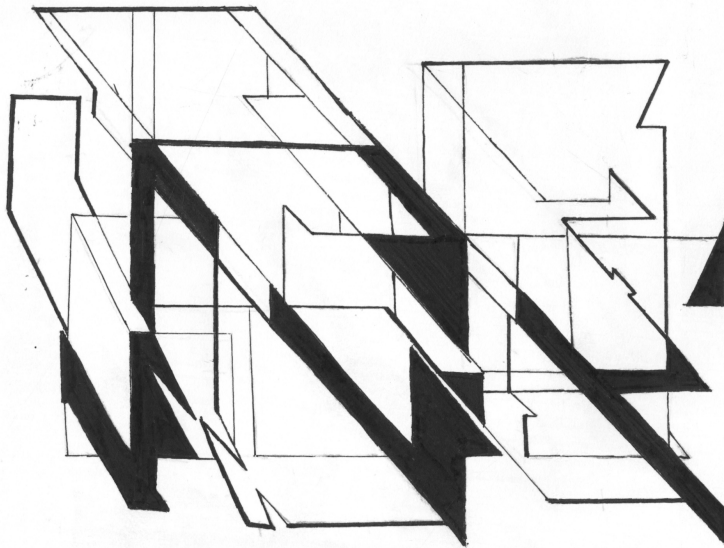


Fig. 12 : Par l'auteure, *Carte cognitive des flux*, *Les observatoires imaginaires*, 2017

La difficulté à conceptualiser des espaces lisses nomadisés (Deleuze, 1988) c'est qu'ils ne peuvent jamais être fixes; ils doivent être filaires, en mouvement, comme des bulles en ébullition (Lalande, 2017). En d'autres mots, ils ne doivent pas être des points ciblés dans un environnement sédentaire. Pour cette raison, le concept premier du dessein est de voir ces espaces comme un langage de sensations qui s'ouvrent en une série de failles mouvantes.

Le processus tente donc de s'éloigner du principe de sédentarisation véhiculé par les structures de la société, en existant dans le but de ni progresser, ni régresser, mais d'**involver** (Deleuze, 1988). À l'abri d'une réalité imparfaite et d'un présent contesté, il souhaite offrir une voix à un milieu destiné à une architecture de l'immanence, comme une vague unique qui s'enroule et se déroule, intemporelle et signifiante. Il est à comprendre que le projet explore le devenir de l'homme par l'imaginaire, grâce à l'architecture exposée à la manière d'une spatialité pivotant sur elle-même qui repousse les limites au lieu de les installer.

Sous cet angle, le détachement de l'espace-temps est un point important à questionner en lien avec la pertinence de cette recherche- création. Comment cette richesse entre l'actuel et le virtuel ainsi que cette décontextualisation totale peut-elle nous permettre de sonder l'architecture aujourd'hui? Dans « *Liquid Architectures in Cyberspace* », l'architecte décrit le cyberspace comme un espace délivré de toute contrainte physique, par exemple la gravité, où nos repères spatiaux traditionnels n'ont plus cours, un espace où tout est constamment sujet à évolution (Novak, 1992). Le cyberspace est pour Marcos Novak, auteur de ces écrits, « *un espace architectural par essence* », plus spécifiquement, lieu de toutes les expérimentations (Novak, 1992).

À l'inverse du monde contemporain casanier, l'information dans *Les observatoires imaginaires*, architecture unique du cyberspace, n'est pas donnée sous la forme de relation d'emplacement. C'est avant tout une ode au voyage et au rêve d'une réalité qui se dissout et se reforme à l'infini. Voyant le système non comme des objets, mais comme un ensemble de situations qui évoluent ou encore comme un système d'actions possibles, le lieu n'est pas défini par sa localisation mais par sa situation (Merleau-Ponty, 1940) .

L'espace lui-même dans l'expérience occidentale est traité et réduit à seulement un point de localisation dans un étendu. Conséquemment, le lieu est dissout à la répétition, à l'ordonnance et à la fonctionnalité. Or, la médiation de l'identique, du similaire et de l'analogue tend vers un flux d'expériences tirées de principes génétiques de différence. On ne reconnaît plus les espaces par leur localisation, mais par leur caractère. De cette façon, la thèse marque une rupture avec notre mode de vie et avec ce à quoi nous sommes programmés à fonctionner.

Multiplicité linéaire : la république des flux

«Ces droits de l'homme, ça fait tellement partie de cette pensée molle de la période pauvre. Les droits de l'homme, mais qu'est-ce que c'est ? C'est du pur abstrait. C'est vide. Le désir, ça ne consiste pas à ériger un objet, à dire : je désire ceci. On ne désire pas. C'est zéro. On se trouve dans des situations qui évoluent.» Gilles Deleuze, *Qu'est-ce qu'être de gauche ?*, 2015

La ville des flux n'est pas une idéologie nouvelle, sa morphologie et ses principales polices architecturales ont été pensées en fonction des débits et des circulations, au moins depuis Haussmann (Fournier, 2015). La société numérique a, elle, superposé, en quelque sorte, des flux d'informations à des substrats de flux physiques de la ville. Une telle juxtaposition a eu pour effet d'amplifier la vitesse et la fluidité des déplacements. Si « *l'architecture du cyberspace est liquide, fluide, mouvante, construite par l'information pour occuper l'espace de l'information* » (Novak, 2000, p. 26), en dépit des systèmes pré-établis, Deleuze voit la notion du cyberspace comme une structure qui s'oppose à l'arborescence de Kant ou à toute forme de hiérarchie. Le projet traduit cette théorie par un archipel de passages inédits qui changent en permanence et qui est dénué de niveaux, offrant la possibilité de plusieurs branchements ou imbrications.

Une telle piste de réflexion nous porte nécessairement vers l'ouvrage de Pier Vittorio Aureli, *The possibility of an absolute architecture*, si l'on pense à ces bulles ou petits mondes propices à des narrations particularisées. Sur ce plan continu de la figure 13, on y voit l'apparition de micro-univers où le moi peut se dédoubler, se fragmenter et rêvasser. Autrement dit, la personnalité se fractionne aux territoires constitués d'îles reliées entre elles par des flux (Vittorio Aureli, 2011). Or, *Les observatoires imaginaires*, incarnent ce même processus de fragmentation. Des formes apparaissent comme des ensembles déconstruits, des agglomérats de modules connectés grâce à des flux.

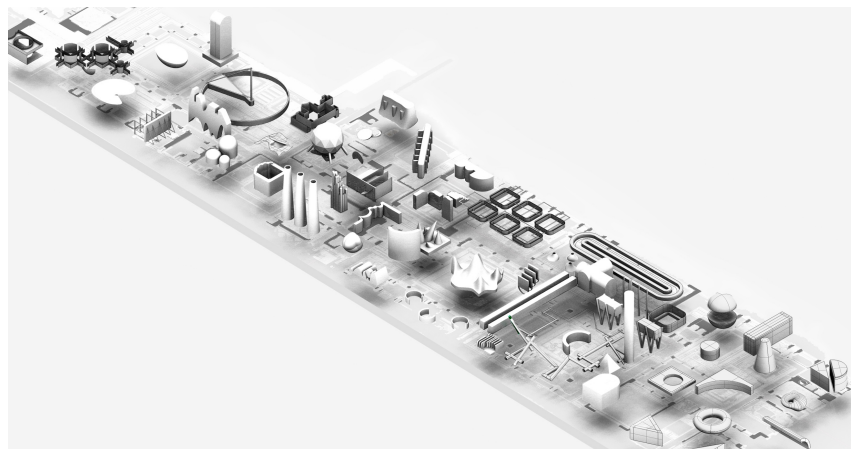


Fig. 13 : Par l'auteur, **Agglomérats de modules sur un plan continu- Phase 1**, Les observatoires imaginaires, 2017

Perplication

Dès lors, l'architecture prend la forme d'une structure qui se propage, à laquelle peuvent se brancher des figures autres. Il est à ne pas confondre avec ce phénomène hypermoderne du fameux dessin « *plug-in city* » conçu par Peter Cook en 1964. Mais tout de même, une comparaison peut se faire par les branchements successifs de modules qui peuvent garantir une croissance illimitée. Par ailleurs, cette croissance est considérée dans le projet comme un phénomène de « *perplication* », inventé par Deleuze (*Deleuze*, 1988, p. 242).

S'écartant résolument de la volonté platonicienne de ne répéter des copies, il n'y a donc pas pour Deleuze de série unique à isoler, il y a des faisceaux, des réseaux hétérogènes qui intriguent par la multiplicité des croisements, la perplexité des traversées et des entremises. Cette perplication s'appuie sur une recomposition de nouveaux agencements ou plutôt de simultanés temporelles. Nous pouvons donc qualifier ce jeu sériel comme un espace de réverbérations et de résonances qui relie divers points différentiels entre elles pour former l'hétérogénéité. Tout comme la perception des idées dans la théorie deleuzienne, les pièces du jeu contiennent toutes des variétés de rapports différentiels et toutes des distributions de points singuliers, coexistant dans des ordres divers et « perpliquées » les unes dans les autres. » (*Ibid*, p. 266). Le concept se comprend alors comme « perplication », au sens où il y a distribution de singularités mobiles, et formation de séries idéelles autour de ces singularités » (*Ibid*, p. 359).

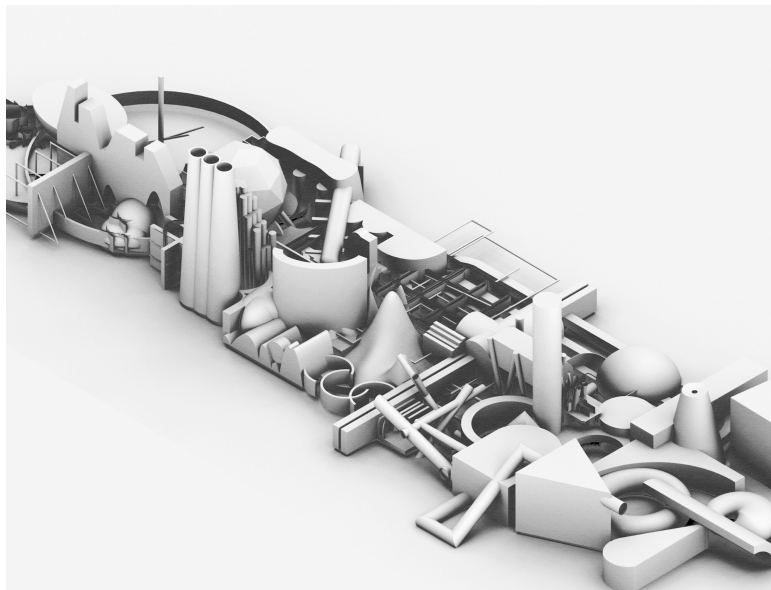


Fig. 14 : Par l'auteure, **Perplication- phase 2**, Les observatoires imaginaires, 2017

Plus précisément, le modèle de capacité morphogéniques pensé est capable de générer différentes structures / entités qui se métamorphosent continuellement par leur mobilité, mais qui gardent l'intégrité de leur nature. Au moyen d'une visualisation formelle sur un plan continu, nous constatons cet étendu simultané de trajectoires transversales et relationnelles, représentant à la fois la forme et le processus.

Formation de séries idéelles

Il est à soulever certaines questions sur les rapports entre les flux et les lieux, entre les circulations et les formes. En effet, l'organisation du projet montre qu'il n'y a pas de distinction entre chemins et pièces, elles forment un tout, se créent et se recréent. Comme dans *Capitalisme et Schizophrénie : Mille Plateaux*, l'idées de plateaux montrent une subjectivité sociale toujours en mouvement, comme la racine d'un rhizome, sans commencement, ni fin (Deleuze, 1988). On présente une horizontalité fluide puisqu'en aucun cas, une forme n'est plus importante qu'une autre; elle est indépendante et conserve toujours ses propres caractéristiques par l'imposition d'une limite franche dans son rapport avec les autres. Tout comme dans la théorie rhizomatique, il n'y a pas de tronc central lié aux réseaux, à l'inverse de la structure de l'État que l'on connaît, qui est marquée de divisions. Simplement, chaque segment est indépendant et possède sa propre existence dans un horizon infini.

Dans *l'hypermétropolis- Speculations on Future Hybrid Lifestyle*, on y voit la fiction de « l'absorption » de l'architecture par le réseau, ses qualités distinctives et formelles étant brouillées par la puissance des flux. Sur le plan continu – phase 3 – (voir figure 14), c'est avec l'influence de ce flux en mouvement, par l'arrivée de nouvelles formes, que l'on constate que les singularités cohabitent dans l'espace strié jusqu'à en former des contractions, voire des interactions.

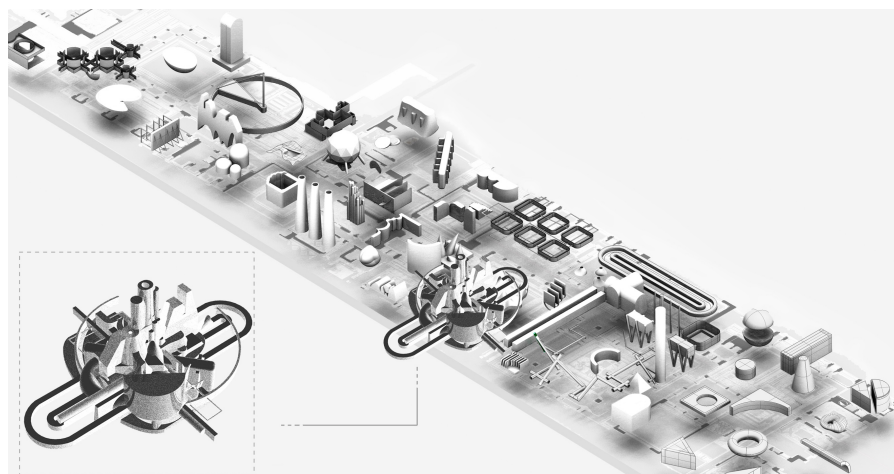


Fig. 15 : Par l'auteur, **Formation de séries idéelles – Phase 3, Les observatoires imaginaires, 2017**

Les pièces expérimentales vécues pas l'utilisateur bougent et forment des contractions afin de libérer de l'espace en séries idéelles. Ce morceau d'entités en devient lui-même une et se repositionne sur le plan continu. Nous constatons bien à cette phase, le concept de déterritorialisation et reterritorialisation. Il s'agit d'un procédé en boucle.

Any-Space-WhateverWhenever

La notion de lignes de fuite est au cœur de la recherche par une architecture d'ensemble dite cinétique, soit de parties fixes, mais de liens variables. Il s'agit d'une architecture qui pulse et bondit d'une forme à l'autre, d'une pièce à l'autre, ces chambres étant toujours contingentes aux stimuli de la personne qui les habite et qui les visite. Finalement, *Les observatoires imaginaires* sont une république de flux, sans portes ni couloirs, où la prochaine pièce est toujours là où l'auteur en a besoin. Ce processus architectural produit un plan *liquide*, où les visiteurs de différents horizons voient différents repères et où les idées immanentes évoluent avec la maturation ou la dissolution (imbrication) des formes. De plus, l'aboutissement de l'espace est incertain. Le joueur joue avec le risque absolu de ne jamais aller au même endroit, mais d'expérimenter chaque fois quelque chose de nouveau par l'architecture. Nouveau, puisque changement il y a dans le rhizome qui procède par variation spatiale sur la grille.

L'architecture du ANY SPACE WHATEVER n'a que faire de la géométrie moderne, des logiques capitalistes ou des lois de la gravité. Elle est une architecture du rhizome, des relations, des groupements et des connexions dynamiques. À cette étape de la recherche-crédation, l'apparence de l'objet architectural formel à un moment X a peu d'intérêt, c'est plutôt vers la série développée que l'on se concentre. Évidemment, la deuxième étape du processus créatif de cet essai projet vise un volet du sensible et de l'expérience, sachant que sa souche assume une absence de limite dans sa globalité.

Si elle n'a pas de limite physique, elle n'en a pas plus en temporalité. Son espace-temps œuvre pour collecter des moments simultanés. Or, le projet est de nature temporaire et il se déforme dans le temps, s'inspirant de certains courants avant-gardistes des années 1960. Dans les représentations les plus allégoriques et fictives, la ville était assimilée à un circuit intégré d'ordinateur, un réseau enchevêtré de fils et de conducteurs comme celui figuré par Crompton dans son « *Computer City project* » de 1964. Si l'on veut, la ville épousait l'image de l'ordinateur et du réseau. Initialement, les projets dessinés de ces architectes visaient à formuler des scénarios pour « *faciliter le trafic des biens, des services et de l'information à un niveau de complexité beaucoup plus avancé que celui proposé par les grilles des CIAM et la ville radiuse* » (Sadler, 2002, p. 6). Le projet, quant à lui, facilite le transport de fictions dont nous sommes les auteurs. Aujourd'hui, l'architecture peut être précaire, éphémère voire jetable comme le pensaient les protagonistes d'Archigram, mais elle peut aussi conduire à cette idée d'une architecture proliférante se prêtant à des extensions.

Un lieu hors de tous les lieux

Les observatoires imaginaires répondent aux hétérotopies de Foucault, définies comme étant des espaces autres (Foucault, 1984). Vous comprendrez que si nous assumons pleinement le jeu dans la création du projet architectural, il est de mise de s'appuyer sur des règles remarquables pour y jouer. Si vous rendant à la présente section, il est clair pour vous que l'écrivain fait son propre schéma narratif à partir des tableaux qui lui sont présentés. Il entre et sort quand il veut, où il le veut.

De ces faits, cette démarche créative à caractère nomade, ne dispose pas d'un parcours pré-établi. Elle est sans ordre fixe et hors du temps, ce qui permet à l'écrivain de faire le choix de son propre parcours à travers les pièces expérimentales, sans partir d'un point A à un point B. Les observatoires imaginaires sont donc à entrées et sorties multiples, où un point est connecté à un autre, telle une multiplicité de lignes de fuite et de désertions possibles.

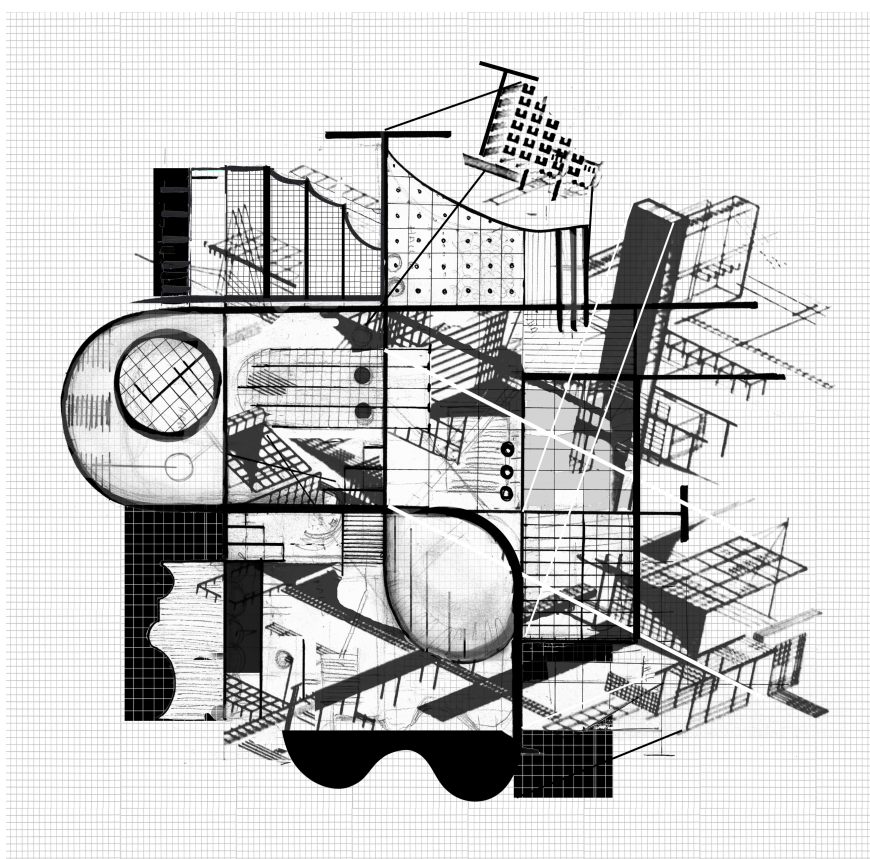


Fig. 16 : Par l'auteure, **Composition et ordre spatial**, inspirée du constructivisme des années 20, Les observatoires imaginaires, 2017

Autrement dit, chaque utilisateur ne vivra jamais la même expérience pour deux raisons; la première étant que les parcours varient dans toutes les directions et qu'il ne s'agit pas d'un circuit univoque, et la deuxième étant que le tout ne peut qu'être vécu une seule fois, c'est à dire une situation X à un moment X, la situation changeant la seconde suivante par les unités mobiles (voir figure 15).

Finalement, ce rapport que ces emplacements entretiennent avec l'espace réel de la société, fait du projet un lieu hors de tous les lieux telle une hétérotopie (Foucault, 1984). Par définition, ils sont des emplacements que l'on peut comparer à un miroir duquel nous nous voyons, mais où nous ne sommes pas puisqu'il s'agit d'un espace qui s'ouvre virtuellement via une surface. On parle d'hétérotopie puisque ce miroir, que l'on compare ici à la boîte blanche, existe réellement *et* fonctionne en donnant une occupation à l'individu au moment où l'on met les lunettes virtuelles, qui elles, sont à la fois absolument réelles (en liaison avec tout l'espace qui l'entoure) mais à la fois absolument irréelles, puisqu'elles sont obligées, pour être perçues, de nous faire passer par ce point virtuel.

Les règles du jeu

Suite à cette introduction sur l'hétérotopologie, nous pouvons maintenant proprement en définir des règles applicables au projet.

En premier lieu, on qualifie l'espace architectural comme faisant partie d'un comportement déviant. Sa visée étant de stimuler l'inspiration créative dans un monde qui n'appartient pas à celui que l'on connaît en exagérant, en inversant ou encore en ne tenant pas compte de contraintes dans son architecture.

En second lieu, *Les observatoires imaginaires* fonctionnent par son propre ensemble de règles, déterminées à l'intérieur même de sa société. Étant citoyen ordinaire, nous pouvons dire que cet espace appartient à une autre «cité», un autre monde.

En troisième lieu, le projet offre le spectacle de plusieurs lieux étrangers les uns aux autres, voire même contradictoires, réunis à l'intérieur d'une seule géométrie. D'ailleurs, c'est tout comme le cinéma qui projette une narration dans un espace à trois dimensions, dans une salle rectangulaire. Foucault compare ce principe aux jardins qui regroupent dans un espace sacré, quatre parties du monde. « *Le jardin, c'est un tapis où le monde tout entier vient accomplir sa perfection symbolique, et le tapis, c'est une sorte de jardin mobile à travers l'espace. Le jardin, c'est la plus petite parcelle du monde et*

puis c'est la totalité du monde. Le jardin, c'est, depuis le fond de l'Antiquité, une sorte d'hétérotopie heureuse et universalisante » (Foucault, 1942).

Le quatrième principe est basé sur des découpages du temps, dites «*hétérochronies*», qui marquent une rupture totale avec le temps traditionnel. Le jeu est hors du temps bien sûr, mais il accentue d'autant plus cette sensation d'infini en changeant sans cesse les repères dans son organisation. L'idée même de constituer une sorte d'archivage des tableaux expérimentés ou encore de les accumuler indéfiniment dans un lieu lui qui ne bouge pas appuie d'avantage le système du virtuel qui ne fonctionne pas selon les aiguilles d'une montre, mais dans l'immédiat.

Tout comme mentionné précédemment, la composition globale du plan suppose un système d'ouverture et de fermeture pénétrable, mais qui y est isolé par un droit de passage pour entrer dans ce monde virtuel (rituel d'entrer dans la boîte blanche et d'y mettre le casque de réalité virtuelle). Ce cinquième principe contraint seulement l'arrivée et le départ d'une façon physique, mais livre l'artiste à une infinité d'emplacements architecturaux par la suite.

Le dernier et sixième principe réfère au rôle des hétérotopies à créer un espace d'illusion qui invalide l'espace réel en réglant les individus à la plus grande réserve d'imagination au lieu du son de cloche de la cour d'école.

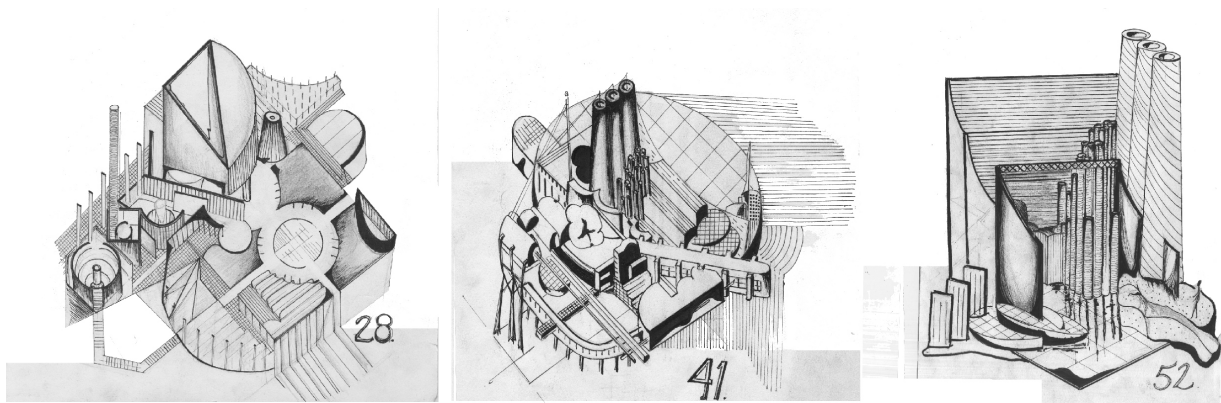


Fig. 17 : Par l'auteure, **Explorations des possibles**, Les observatoires imaginaires, 2018

Un langage des sensations

Comment loger le cyberspace? Agissant comme une demeure de l'écrivain habitée par la réalité virtuelle, il est d'abord un habitat de l'imagination et pour l'imagination. Ainsi, il n'est pas habité par la raison logique ou mathématique, mais par un langage des sensations. L'humain comme devenir se réfugie dans le rêve. Nous recherchons donc moins un principe de stabilité, assujettie à la normativité unifiante, mais un espace où les mouvements n'obéissent pas au même rythme et où l'on ressent la variation des jeux spatiaux.

Au cœur de ce territoire irréférentiel, l'écrivain ne lit plus d'espace par l'usage, mais plutôt à l'orée du rêve, à la limite du conscient telle une poésie habitée. La rupture avec l'ordre contemporain, grâce à des principes architecturaux extraordinaires, permet à l'espace d'être contrôlable à volonté. En d'autres mots, l'écrivain évolue selon ses nécessités et ses propres désirs. Lorsqu'il entre dans un tableau, le moment est vécu dans la subjectivité pure de l'individu par les stimuli issus de la pièce même.

«L'ensemble de la réalité dite objective est perçue via nos sens, et serait donc une construction de l'esprit : une réalité toute entière subjective, une fiction incarnée dont nous serions les auteurs» (Novak,1999, p.275.)

Pour avoir testé la technologie, nous pouvons dire qu'il manquerait cependant au corps virtuel une sensibilité propre lui permettant de ressentir pleinement la « *physicalité* » de son environnement cyberspatial. Bref, tout cela n'étant pas le but du projet, il y a effectivement une forte évidence entre l'existence du cyberspace et l'architecture. La mise en place d'une architecture dans l'espace de l'information est essentielle pour que cet espace existe.

Par un sensorium particulier provenant d'une situation architecturale spécifique, par exemple la sensation de hauteur ou encore l'impression d'une masse écrasante, l'individu affronte une réalité jamais vécue. À ce jeu, il ressent le besoin d'effectuer des expériences sensibles et de soumettre pleinement son corps à des interactions avec l'environnement virtuel immédiat. Il va de soi que les écrivains et bédéistes souhaitent s'adonner à des pratiques qui les désancrent de la réalité pour susciter des éléments narratifs méconnus jusqu'à présent. Est-ce que la figure du cyborg constitue un horizon possible ?

Architecture et corps

Par la société numérique, l'architecture affronte le dilemme d'être partagée entre son enracinement dans le monde réel et ses liens grandissants avec le virtuel. Il est à croire que la réponse se trouve dans les réciprocitys entre le corps physique et le corps numérique. L'architecture exploitée dans *Les observatoires imaginaires* s'appuie sur des notions liées à la démesure, à l'ambiguïté d'une matérialité, à une nature imprévue, à une temporalité désaxée ou encore à une forme de décadences du bâti. De cette façon l'architecture des pièces émane, par des questions stylistiques et formelles, de nouvelles ambiances dans un environnement artificiel. Transformée, elle ne se définit plus seulement par son aspect physique primitif, mais elle produit surtout des ambiances où la couleur, la lumière, la température ou l'acoustique favorisent l'immersion de l'occupant dans un univers où la perméabilité entre le dehors et le dedans évoque une fonction « *cathartique* », c'est-à-dire qui libère l'architecture (Ito, 2007, p 2).

Dans cette volonté d'intégrer totalement l'individu à l'architecture, de fusionner le sujet avec son environnement, le construit virtuel devient primordial dans son rapport avec le corps. Les expérimentations menées dans les années 1970 dans lesquelles le corps était appelé à fusionner avec l'architecture comme Aalto ou encore Hollein et Kiesler ont tenté d'exercer ce rapprochement dans une volonté d'intégrer des extensions épousant ce dernier. Dans ce cas, le projet, en rupture avec le rationalisme du mouvement moderne, va plutôt imposer un lieu franc auquel le corps n'est pas nécessairement compatible, et donc un lieu peu émotionnel. Inspiré parfois du constructivisme russe, par exemple, c'est la perspective architecturale au moyen de formes géométrisantes qui donne le ton et l'individu qui se soustrait à ses obligations. Malaisé ou en rapport passionnel avec l'espace, l'utilisateur est mué au culte de la sensation. Dès lors, nous pouvons dire que l'objectif de surpasser la fonction physique par la fonction physiologique et psychique, est mis de l'avant.



Fig. 18 : Moisei Reischer, **La tour blanche**, Ekaterinbourg, constructivisme russe, 1929

La Tour blanche transformait un banal château d'eau fonctionnel en œuvre d'art monumentale, en une affirmation du monde nouveau en construction. À noter la liberté de la forme et son imposition dans le paysage.

En ce sens, l'ubiquité qui résulte du cyberspace est libre, mais se doit de pouvoir aussi trouver des points d'appui à travers des formes ou une matérialité. À la manière de Yakov Tchernikov ou encore de Ferriss, l'espace peut être léger, éthéré, transparent, ou bien c'est un espace obscur, rocailleux, encombré. « C'est un espace d'en haut, c'est un espace des cimes, ou c'est au contraire un espace d'en bas, un espace de la boue, c'est un espace qui peut être courant comme l'eau vive, c'est un espace qui peut être fixé, figé comme la pierre ou comme le cristal » (Bachelard, 1946). C'est l'espace de notre perception première.

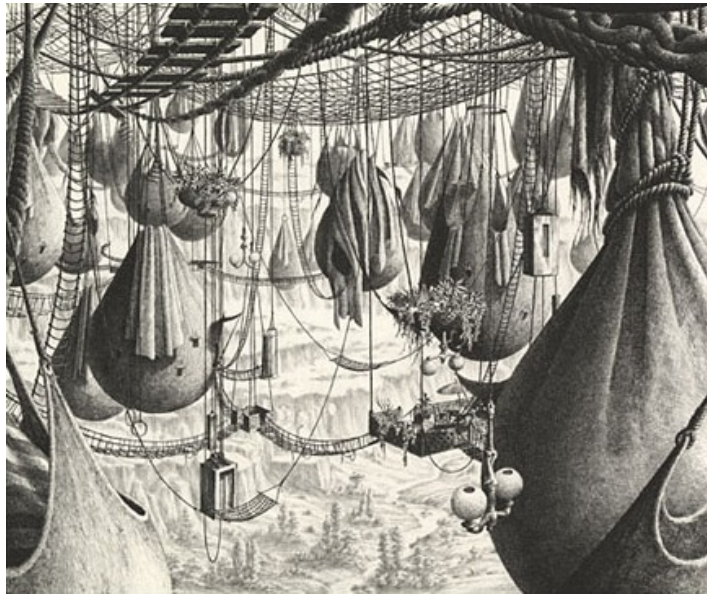


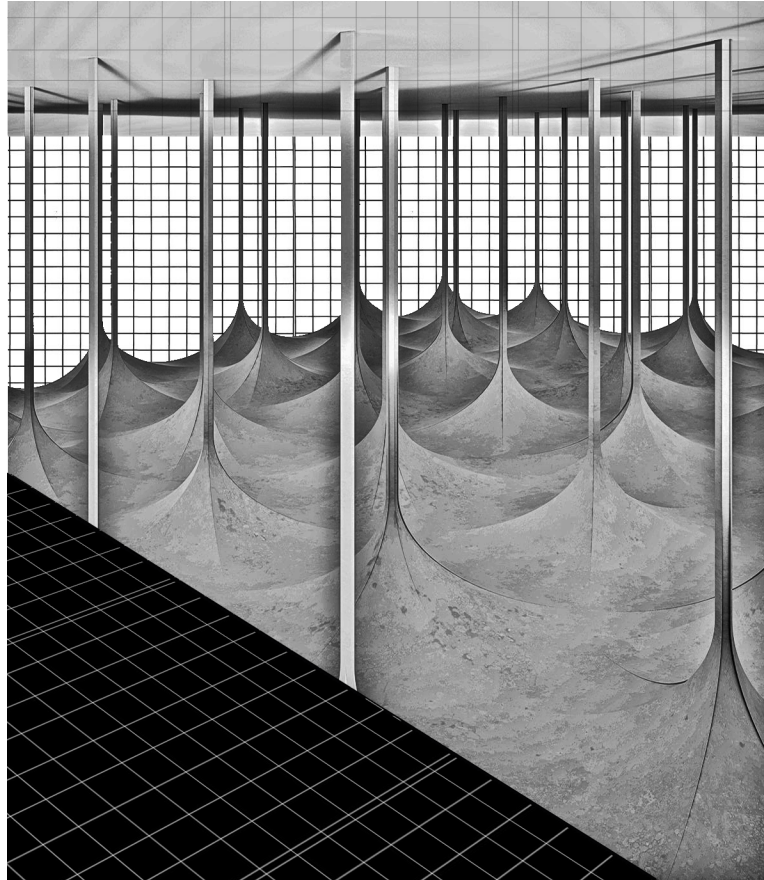
Fig. 19 : Italo Calvino, *Invisible Cities*, Paris, 1993.

*« Les villes comme les rêves sont faites de désirs et de peurs, même si le fil de leur discours est secret, leurs règles absurdes, leurs perspectives trompeuses ; et toute chose en cache une autre.
– Moi, je n'ai ni désirs, ni peurs, déclara le Khan, et mes rêves sont composés soit par mon esprit soit par le hasard.
– Les villes aussi se croient l'œuvre de l'esprit ou du hasard, mais ni l'un ni l'autre ne suffisent pour faire tenir debout leurs murs. Tu ne jouis pas d'une ville à cause de ses sept ou soixante-dix-sept merveilles, mais de la réponse qu'elle apporte à l'une de tes questions. »*

Italo Calvino, Les villes invisibles, Paris, 1974

PARTIE 2 : LES OBSERVATOIRES IMAGINAIRES
Là ou les mots s'écartent et laissent place à la pluralité des récits.

ESPACE SUBJECTIF VIRTUEL
Les récits architecturaux

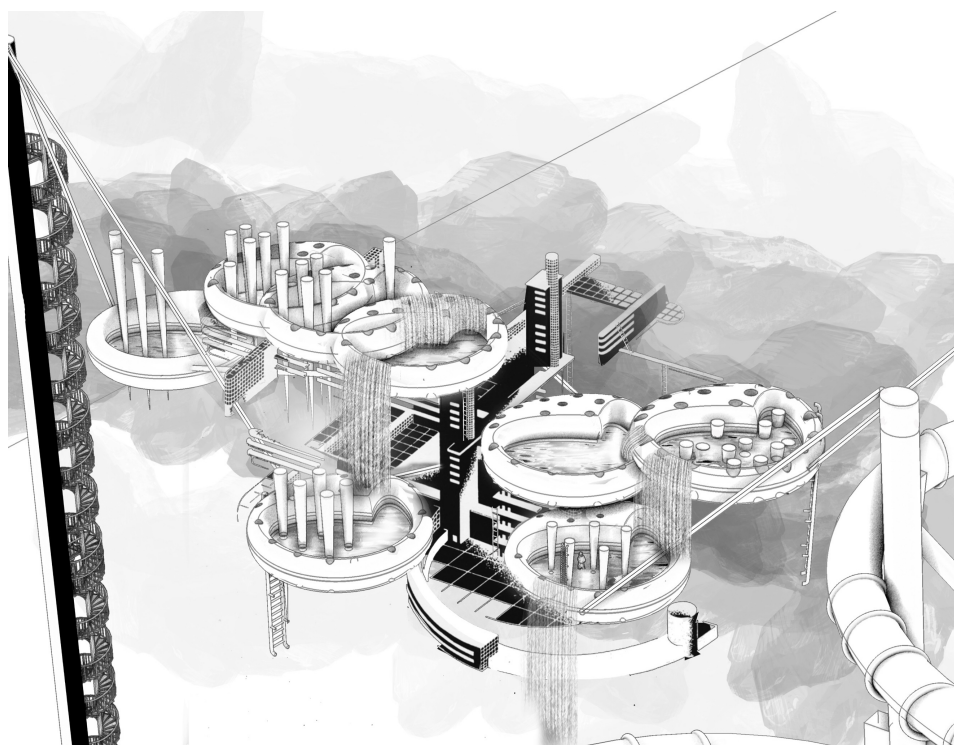


Ruines inversées

Ruines inversées est l'heure où nous étouffons sous le mensonge de la perception inverse, où nous sommes acculés contre le mur, à chercher l'erreur dans la composition de ces berceaux si accueillants et prêts à recevoir le corps, mais qui en réalité offrent dureté brutale. C'est à la lignée de cette dualité, qu'il faut se frayer un chemin au travers de cette forêt d'arches permutées et sans repères puisqu'elles tirent leur principe de la répétition, et se tenir avec tranquillité, mais irréductiblement, et ainsi les portes s'ouvriront vers une autre case. Les ruines inversées jouent elles aussi avec la notion de gravité, et son paradoxe dans l'usage. Nous pourrions penser que le berceau qu'elle forme veut accueillir le corps, mais nous nous rendons compte vite que cela est contradictoire avec la fermeté et la férocité de son gris. La répétition d'éléments permet à l'écrivain de circuler aléatoirement afin d'en trouver un repère qui diffère du reste.

ESPACE SUBJECTIF VIRTUEL

Les récits architecturaux

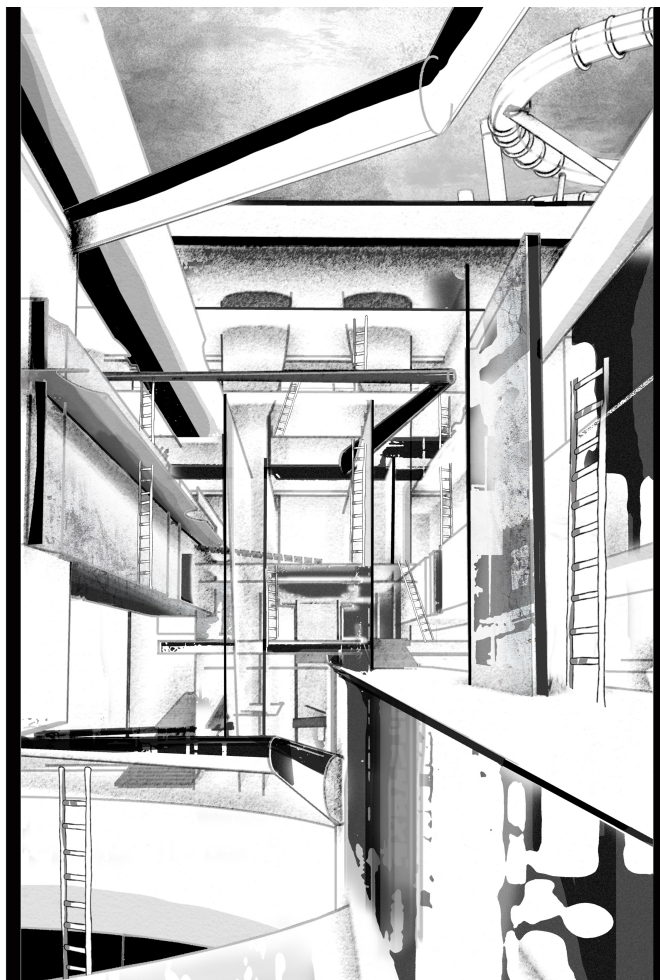


Les baignoires suspendues

L'observatoire est baigné par des canaux où l'être se nettoie et se purifie. Entre ces bassins effilés, il y a un précipice, un risque absolu. À ces deux cylindres verticaux qui percent le paysage et qui se regardent, l'observatoire tient en équilibre au-dessus du vide, attaché à ces crêtes par des cordes et des poulies : on marche sur des passerelles. Comme un filet qui sert de lieu de passage et de support, tout le reste est pendu en dessous : échelles, cordes... L'espace nous donne une sensation de bien-être par la stabilité de sa plateforme, mais confère en même temps une sensation de vertige par son architecture vibrante qui reprend les échos de ce qui l'entoure.

ESPACE SUBJECTIF VIRTUEL

Les récits architecturaux



Chaos construit

Chaos construit est un enchevêtrement de plans verticaux et horizontaux, créant des fentes, des espaces cachés, des culs de sac. On peut y voir des plans qui soulèvent d'autres plans, des poutres qui étayent d'autres poutres, qui forment des chaos directionnels, mais qui offrent des arrières-lieux et des débarras dans sa composition nouant un réseau de tubes qui s'infiltrent entre les panneaux. C'est bien là le génie : l'intelligence qui connaît ses frontières.

ESPACE SUBJECTIF VIRTUEL

Les récits architecturaux

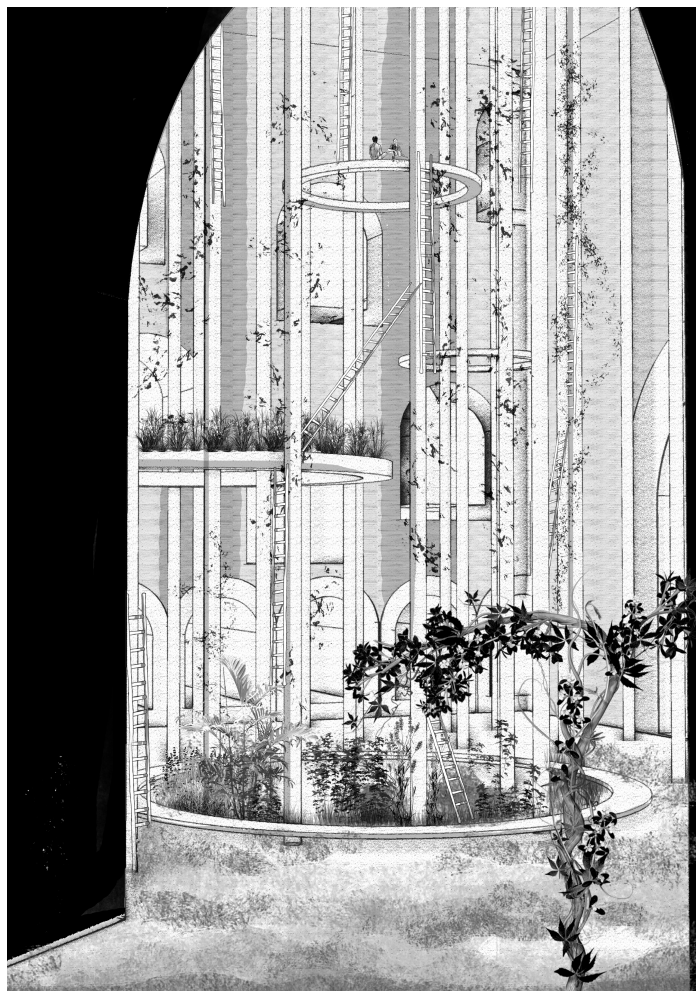


All Time Church

La vérité est à construire, comme l'amour, comme l'intelligence. Rien n'est donné ni promis en effet, mais tout est possible. All Time Church, c'est cette beauté insupportable d'une architecture d'une minute que nous voudrions étirer pour l'éternité. Le pari qu'elle joue est celui de tous les instants, transmis par sa hauteur, assez épanchée pour y emprisonner tous les temps. Acculé contre son tronc presque impalpable, ce lieu culte ne donne d'autres choix que la volonté d'atteindre le sommet pour écrire une histoire par la seule et longue contemplation d'un paysage. Au sommet, le temps s'arrête, il flotte.

ESPACE SUBJECTIF VIRTUEL

Les récits architecturaux



Les jardins en séries

Au centre des jardins en série, on y voit chaque fois un anneau qui est la maquette d'une autre. Ce sont les formes architecturales dans leur plus simple expression qui finement s'agrippent autour des rangées d'éléments verticaux. La composition architecturale tire son parti de la finesse de ces cercles de matière qui filtrent la lumière. Elle est telle que si l'on se promène d'un jardin à l'autre, on y vit chaque fois cette sensation de hauteur par la perspective exagérée des échasses qui défilent entre elles en ne donnant peu de repère sur l'extérieur. Au cœur de ce palais de tiges grimpantes, chacun y choisit son lieu de contemplation en hauteur où il sera perché sur ces plateaux pour imaginer son récit. L'écrivain pourrait bien imaginer qu'il se mire entre l'étang de voutes qui mène à un autre jardin tel des tunnels ou encore qu'il glisse le long des tiges.

ESPACE SUBJECTIF VIRTUEL

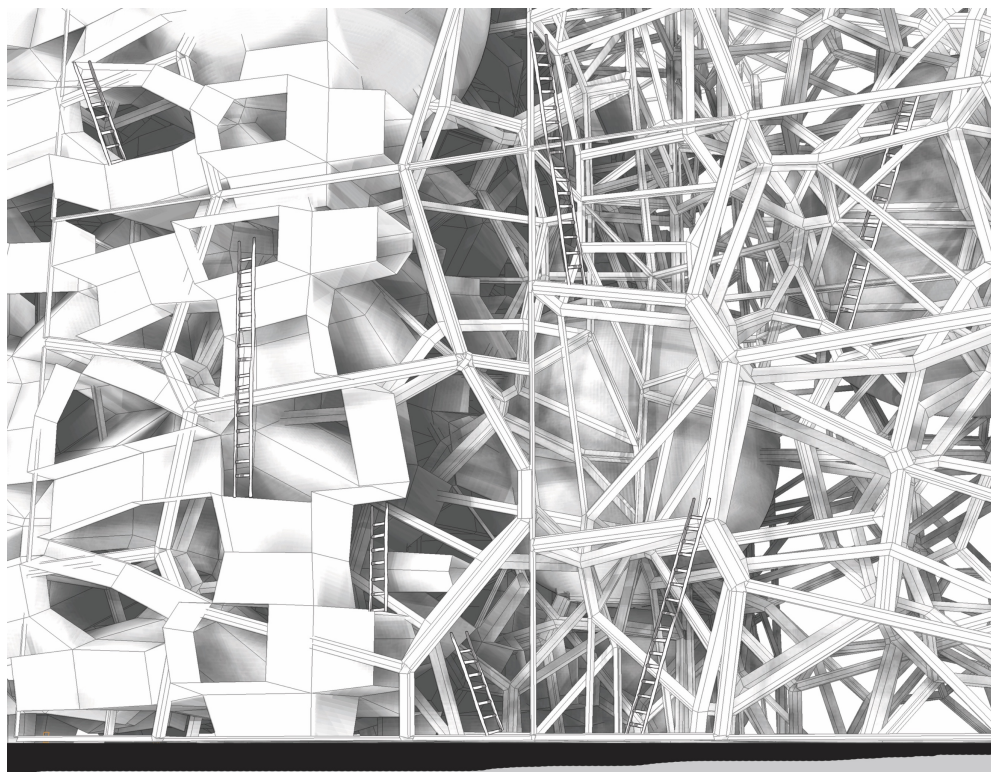
Les récits architecturaux



Legacy Day

Lieu des délices. Legacy Day n'a pas été lavé par la société. Il est tel un écru, une matière non préparée, ni blanchit, ni teint. "Ici vit un homme libre. Personne ne le sert". Ses jambes font que la terre est plus vaste, l'espace plus lumineux, l'air plus léger simplement parce qu'ils existent sans cause et sans rectification. Elles donnent au présent une matière organique qui forment des plateaux divers où l'homme se pose, réfléchi, écrit. Tout comme des escaliers, la montée est dynamique, mais l'instant posé est stable, silencieux. Même si l'artiste meurt (Zaha), son héritage artistique perdure entre ses creux.

Les récits architecturaux



Densité Hall

Le mur de densité s'exprime par ses éléments filaires qui s'entrelacent selon un modèle de capacités morphogéniques qui varie en densité. Entassées, les unes au-dessus des autres, leurs ombres sont projetées sur le sol, de sorte, que l'écrivain voit deux structures qui se répètent : une inversée, qui y est reflétée. Tous les points de cette structure en sont réfléchis par son miroir. L'artiste se retrouve dans un lieu entouré d'un squelette qui laisse entrevoir à certains moment une autre couche de ce même squelette, partant l'impression de ne pouvoir atteindre la sortie. L'individu se trouve parfois à couvert, parfois à découvert. Il peut donc jouer le rôle d'observateur ou d'observé.



Eaux souterraines

Les eaux souterraines sont des galeries creusées et désertiques. Ce qui rend cet observatoire différent des autres, c'est qu'il est composé de colonnes avec des murs et planchers en strates qui forment une loupe infinie. Les planchers se posent en négatif – un sur l'autre. Les relations entre ces strates sont coupées par l'eau qui miroite elle aussi le dessus du lieu, ce qui crée un effet d'incompréhension de l'espace dû aux jeux spatiaux de gravité.

ESPACE SUBJECTIF VIRTUEL

Les récits architecturaux



La rue des sables

La rue des sables rappelle cette idée de transformer et de creuser le paysage à notre guise par une intervention parasitaire qui se multiplie. Elle est comme une ville aux mille puits qui s'élèvent sur un banc de sable. L'espace s'étend le long des trous verticaux dans ces tubes variables, parfois ensevelis, parfois à découverts, pour mener à un autre espace. Ces tubes sont composés d'escalier tournant qui épousent leur forme courbe. Comme des modèles, ces boyaux constituent une ville qui pousse vers le haut, mais qui mène vers le bas. Les pieds dans le sable, mais la tête dans le trou, l'homme voit la marée qui monte et qui descend au gré de sa transformation.

ESPACE SUBJECTIF VIRTUEL

Les récits architecturaux



Les toupies de fer

Jeune, je demandais aux êtres plus qu'ils ne pouvaient donner : une émotion continue et permanente. Ces gestes architecturaux nobles gardent aux yeux de l'artiste une valeur entière de miracle qui ramène au monde des roues et des toupies de l'enfance. Drapé d'un voile et portant ce parfum de métal, ces toupies trouvent une solidarité entre elles dans leur géométrie légère communicante. Personnalités fortes du paysage dans leur tout, elles incarnent les jouets d'un passé innocent devenus, par assemblage et par extension, société de consommation. Leur élévation est indéfinie.

C O N C L U S I O N

Eversion, Brushing against Avatars, Aliens and Angels. Novak, 1999

Il est difficile de conclure sur un sujet où il y a tant d'horizons encore à découvrir. Les *observatoires imaginaires* représentent un enjeu intéressant qui questionne l'immersion de la virtualité non seulement dans les technologies de laquelle elle est contenue, mais aussi comment elle peut être renversée dans notre espace quotidien et dans nos architectures. Peut-être que cette tentative de pousser l'architecture à une autre dimension devrait être qualifiée par le terme «réalité augmentée» ou alors hybride, où finalement nous oublions les technologies du virtuel tellement l'architecture qui en émerge prend le dessus. Et n'est-ce pas cela le rêve de tout concepteur ? Les générations à venir trouveront sans doute cela étrange que nous faisons la différence entre le numérique réelle, le virtuel et le réel. Quelle sera la distinction entre le cyberspace et ce qui ne l'est pas ? C'est vrai, le cyberspace a toujours existé; il a toujours été à nos côtés.

Bref, je souhaite avoir été en mesure de transmettre cette connexion, même si parfois la différence fait peur, je crois qu'elle apporte bien plus que ces limites auxquelles nous sommes conviées. Également, le projet a su prouver que l'architecture apporte beaucoup plus qu'un abri et peut faire émerger des émotions, des inspirations, des récits... C'est cette réserve d'imagination débordante qui a été cobaye dans cette exploration, mais qui également était désirée comme résultante génératrice de l'espace créé pour les artistes. Finalement, tout comme ce plan continu qui se refait et se défait, nous prenons des idées immanentes pour en faire ressortir d'autres. L'histoire n'est donc pas finie, c'est le moins que l'on puisse dire. Le cyberspace est mort, vive la réalité augmentée !

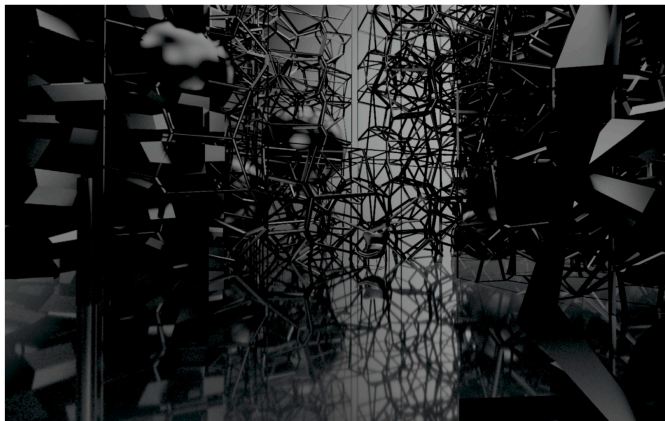
B I B L I O G R A P H I E

1. Andreotti, L., Dollé, J.-P., Grignon, M., & Teyssot, G. (2011). *Spielraum : Walter Benjamin et l'architecture*. Paris: Éd. de la Villette.
2. Anne Sauvagnargues, « Actuel/virtuel », in Robert Sasso et Arnaud Villani (sous la direction de), *Le Vocabulaire de Gilles Deleuze*, Les Cahiers de Noesis n°3, Librairie Philosophique J. Vrin, printemps 2003.
3. Ballhausen, N., & Pepper, I. (2013). *Where architects work*: Birkhäuser.
4. Baudrillard, Jean. Thom, René. Virilio, Paul, et al. « Machines virtuelles », *Traverses* #44-45. Paris : Centre Pompidou, Centre de création industrielle, 1987.
5. Baudrillard, Jean, *Vérité ou radicalité de l'architecture*, 1999.
6. Beckman, John (éd.). *The virtual dimensions : architecture, representation and crash culture*. New York: Princeton architectural Press, 1998.
7. Benedikt, Michael. *Cyberspace. First Steps*. Cambridge : MIT Press, 1991.
8. Brangé, Pierre, et al. « Réel/Virtuel ». in *Cahiers de la recherche architecturale et urbaine* #7. Paris, janvier 2001.
9. Buci-Glucksmann, Christine. *La folie du voir : une esthétique du virtuel*. Paris : Galilée, 2002.
10. Chernikov, Yakov. Architectural Fantaisies in Russian Constructivism by Dmitry Sergeyeovich Khmel'nitsky : DOM Publishers, Septembre 2013.
11. Chiappone-Piriou, Emmanuelle. *Le virtuel dans l'architecture contemporaine. Histoire d'un concept*. Master 2, Paris, 2010.
12. Cook, P. (2008). *Drawing : the motive force of architecture*. Chichester, England: Wiley.
13. Deleuze, G. (1986). *Foucault*. Paris: Éditions de Minuit.
14. Deleuze, G., & Guattari, F. (1972). *Capitalisme et schizophrénie*. Paris: Éditions de Minuit.
15. Deleuze, Gilles. *Le Pli : Leibniz et le Baroque*. Paris : Minuit, 1988.
16. Deleuze, Gilles. Parnet, Claire. « L'actuel et le virtuel », in *Dialogues*. Paris : Flammarion, 1996.
17. Ferriss, H. (2012). *The Metropolis of Tomorrow*: Dover Publications.
18. François Zourabichvili, Deleuze une philosophie de l'évènement, in F. Zourabichvili, A. Sauvagnargues et P. Marrati, *La philosophie de Gilles Deleuze*, Quadrige, PUF, 2004, p. 112.
19. Friedberg, Anne. *The virtual window : from Alberti to Microsoft*. Cambridge, Mass. : MIT Press, 2006.
20. G. Deleuze, « A quoi reconnaît-on le structuralisme ? » in *L'île déserte: textes et entretiens 1953-1974*, Dir. D. Lapoujade, ed. De Minuit, 2002, p. 239 (ID).
21. Gilles Deleuze, *Différence et répétition*, Paris, P.U.F, 1968, p.338.

22. Grosz, Elizabeth A. *Architecture from the outside : essays on virtual and real space*. Cambridge (Mass.) : MIT Press, 2001.
23. Guchet, X. (2010). *Pour un humanisme technologique : culture, technique et société dans la philosophie de Gilbert Simondon*. Paris: Presses universitaires de France.
24. Hugh. *Power in Buildings, An Artist's View of Contemporary Buildings*. New York: Columbia University Press, 1953.
25. Khmel'nitsky, D. S., & Черников, Я. Г. (2013). *Yakov Chernikhov: Architectural Fantasies in Russian Constructivism*: DOM Publishers.
26. Lai, J. (2012). *Citizens of No Place: An Architectural Graphic Novel*: Princeton Architectural Press.
27. Lai, J., & Spectacular, B. (2015). *The Politics of Flatness*: Treatise.
28. Leach, P. N. (2009). *Digital Cities AD: Architectural Design*: John Wiley & Sons.
29. Lévy, Pierre. *L'intelligence collective: pour une anthropologie du cyberspace*. Paris : la
30. of Découverte, 1994.
31. Lévy, Pierre. *Qu'est-ce que le virtuel ?* Paris : la Découverte : [Syros], 1998.
32. Lévy, Pierre. *Sur les chemins du virtuel*. <http://hypermedia.univ-paris8.fr/pierre/virtuel/virt0.htm>, Pages consultées le 29 novembre 2017.
33. Marcos Novak, "Invisible architectures: an installation for the Greek Pavilion, Venice Biennale, 2000". *The paradox contemporary architecture*, P. Cook, N. Spiller, L. Allen, P. Rawes (ed), Academy Press, 2001.
34. Marcos Novak, "Liquid architectures in cyberspace", in Michael Benedikt (ed.), *Cyberspace: first steps*, MIT Press, Juillet 1992.
35. Marcos Novak, "Liquid architectures in cyberspace", in Michael Benedikt (ed.), *Cyberspace: first steps*, MIT Press, Juillet 1992. P. 226
36. Marcos Novak, "TransArchitecture: Transmitting The Spaces of Consciousness" (intervention au DEAF95, Dutch Electronic Art Festival, *Interfacing Realities*), novembre 1995 [en ligne], *V2_Institute for the Unstable Media*, URL : <http://wayback.v2.nl/DEAF/persona/novak-abs.html>.
37. Marcos Novak, "Transarchitectures and hypersurfaces, operations of transmodernity", *AD, Hypersurface architecture*, vol 68 n° 5/6, mai – juin 1998. P 86.
38. Marcos Novak, « Eversion, Brushing against Avatars, Aliens and Angels », *AD, Hypersurface Architecture II*, vol. 69 n° 9/10, 1999.
39. Marcos Novak, « Indirection : Speaking in Tongues », *Transarchitectures 02 : cyber-espace et théories émergentes*, éditions AFAA/Architecture et Prospective, Paris, 1997 [en ligne], URL : <http://membres.multimania.fr/dilouyum/trans/catalogue30.htm>.
40. Marcos Novak, « ZeichenBau : Virtualités réelles, TransVienna » [en ligne], *Archilab 2000*, URL : <http://www.archilab.org/public/2000/catalog/novak/novakfr.htm>.
41. Marion Roussel « A la couture des mondes... Transarchitecture et hypersurfaces : une introduction », *DNArchi* (07/03/2012) <<http://dnarchi.fr/culture/a-la-couture-des-mondes-transarchitecture-et-hypersurfaces-une-introduction>>
42. Marion Roussel, « Actuel/virtuel : Introduction a une problématique architecturale », *DNArchi*, 15/06/2012, <<http://dnarchi.fr/culture/actuelvirtuel-introduction-une-problematique-architecturale/>>

43. Martin Heidegger, « L'homme habite en poète », *Essais et conférences*, Gallimard, 1958, p.243. Le titre de la conférence est en fait un vers de F. Hölderlin, tiré du poème « *En ce bleu adorable...* » : « *Plein de mérite, mais poétiquement habite l'homme sur cette terre* ».
44. Michel Foucault, Dits et écrits 1984 , Des espaces autres (conférence au Cercle d'études architecturales, 14 mars 1967), in *Architecture, Mouvement, Continuité*, n°5, octobre 1984, pp. 46-49.
45. Picon, Antoine. *Culture numérique et architecture. Une introduction*. Basel : Birkhäuser, 2010.
46. Pierre Lévy, *Qu'est-ce que le virtuel ?*, La Découverte/Poche, n° 49. Paris, 1998.
47. Sauvagnargues, A. (2005). *Deleuze et l'art* (1re éd ed.). Paris: Presses Universitaires de France.
48. Serge Wachter, « Promesses et impasses de l'architecture numérique », *Flux* n° 78, Octobre – Décembre 2009, pp. 24-37.
49. Stephen Perrella, The Haptic Horizon, 1995.© AD, "Hypersurface architecture", vol 68 n° 5/6, 1998. P11.
50. Teyssot, Georges (avec Olivier Jacques). « Faire parler les algorithmes. Les nuages virtuels du Metropol Parasol (Séville) », in *Le visiteur, revue critique d'architecture*, #14. Paris, SFA, 2009, pp.101-121.
51. William Gibson, *Neuromancien*, 1984.
52. William Gibson. Entretien accordé au magazine *Rolling Stone*, novembre 2007 (*Rolling Stone*, 11/15/2007, n° 1039, p162-162, entretien avec Leonard Andrew).
53. Woods, L. (1993). *Pamphlet Architecture 15: War and Architecture*: Princeton Architectural Press.

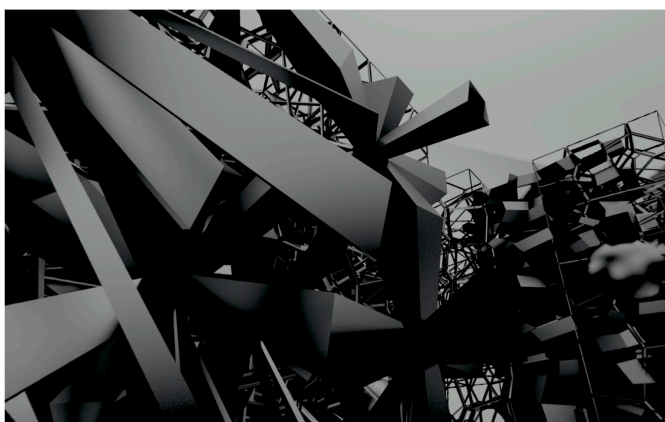
Expérience via le casque de réalité virtuelle



Density Hall
Density Hall



LEGACY DAY
Legacy Day



Density Hall
Density Hall