A+ 164

ARCHITECTUUR / STEDENBOUW / DESIGN / BEELDENDE KUNST TWEEMAANDELIJKS TIJDSCHRIFT
JUNI-JULI 3/2000 ICASD BRUSSEL KANTOOR VAN AFGIFTE BRUSSEL X 375 BEF 9,30 EURO

BRUSSEL VERFRAAIING INDRUKKEN

A+

A+ NEWS

A+ DOSSIER

A+ ZOOM

A+ EDITO 28

A+ NEWS 29_54

NEWS AGENDA 30_32
NEWS BOEKEN 33
NEWS FORUM 34_41
NEWS AWARDS 42_45
NEWS TECHNO 46_47
NEWS DESIGN 48_54

A+ DOSSIER 55_104

BRUSSEL VERFRAAIING
INDRUKKEN - *D. Hennebert*
Introductie 56_57
D. Pavy, R. Palmer, F. Leisen 58_59
VOORMALIGE MAG. VANDERBORGHT 60_61
RECYCLART EN HET VOORMALIG STATION
KAPPELLEKERK 62
SIGNALISERING IN HET BRUSSELS GEWEST 63
A. Addison, C. Da Ponte, T. Renard,
W. Moens 64_65
DE BEURSCHOUWBURG 66_67
DE OUDE STALLEN VAN HET
EGMONTPALEIS 68_69
G. Brys-Schatan, E. André, P. Laconte,
M.-L. Roggemans, P. Puttemans 70_75
DE ALBERTINATUIN 76
LICHTONTWERP VOOR DE KUNSTBERG 77
WONINGEN IN DE COURTOISSTRAAT 78_79
Ch. Picqué, J. Simonet, G. Jacobs,
A. Devos, Ph. Bodson, A. Radelet,
B. Cardon de Lichtbuer, E. De Keuleneer,
M. Trullemans, H. Simons 80_89
APPARTEMENTEN ETTERBEEKSESTEENW. 90_91
LINDEN I & II 92_93
RESIDENTIE POPULIER 94_95
P. Frenay, Chr. Lasserre,
A. Van Loo, Fr. Strauven 96_99
RESIDENTIES PUCCINI & VERDI 100_101
LINDENHOF 102_103
J. Van Grimbergen, M. Frère 104

A+ ZOOM 105_113

Mobiliteit en bereikbaarheid
van de winkels 106_107

Glas als bouwelement 108_113

Debat - conferentie / Uitnodiging 115

LIJST VAN ADVERTEERDERS ALCO BUILDING 12, BAMMENS 16, BBL 15, BEGA 4_5, BESAM 16, COBOSYSTEMS BIJLAGE, COLLINET ASSAINIS. 20, COLLINET GRÈS ET BETON 21, COMPUTER 2000 23, DURAVIT 17, DUSCHOLUX 19, ELECTRABEL 24, GIRA 25, GLAVERBEL 1, HANSGROHE 3, ISOVER 8_9, KINGSPAN 21, KM EUROPA 13_C3, ORANGE KPN 18, PLEIDERER BELGIUM 2, QUATTRO CASAS BIJLAGE, RHEINZINK GMBH &CO KG BIJLAGE, ROCKWOOL 10_11, ROOSENS BETORIX 22, SAINT-GOBAIN C2, SEGIS SPA 6, STI 14, VELTA C4, VITRA BELGIUM BVBA 114, WEVER & DUCRÉ 7, ZINGA METALL 13.

Exhibition
Avignon 2000

Capitale européenne de la culture en l'an 2000, Avignon reçoit cette année en plus de son traditionnel festival du théâtre et des arts du spectacle, un des événements majeurs organisés par la mission 2000 en France et une nouvelle structure de recherches théoriques, technologiques et artistiques.

LA BEAUTE

L'événement propose trois expositions thématiques et de nombreuses interventions dans la ville.

La beauté in fabula. La poursuite de la beauté comme une quête initiatique amoureuse est un thème présent à travers l'Histoire dans toutes les civilisations, Mise en parallèle d'œuvres d'art ancien et d'art contemporain, l'exposition révèle l'importance, la continuité et les transformations de ce thème au cours du temps. la continuité et les transformations de ce thème au cours du temps. (Rébecca Horn, Christian Boltanski, Jeff Koors, James Turrell, Nam]une Paik, Bruce Nauman…) La nature à l'œuvre. La nature est une source d'inspiration, un univers d'où notre imagination extrait des formes, des histoires,... Confié aux architectes Vincente Guallart et Enric Ruiz Geli, l'aménagement du jardin des Doms et des anciens réservoirs est un environnement de verre aux multiples cheminements, un espace de fiction. Jan Fabre, Adrian Bannon,.,.)

Transfo. La beauté a toujours posé la question du corps, des critères esthétiques, des modes et des progrès technologiques qui y sont associés, Associé au concept de lifestyle, Global Tekno propose d'explorer des installations conçues par les stars de la culture techno. (Daft Punk, Aphex Twin, Björk....).

La seconde partie de l'exposition, Décors à corps, met en scène des installations interactives conçues par des créateurs d'avant garde ayant pour thème la transformation de notre apparence corporelle. (Jeremy Scott, Viktor & Rolf, Crstof+LAB[au] ....).

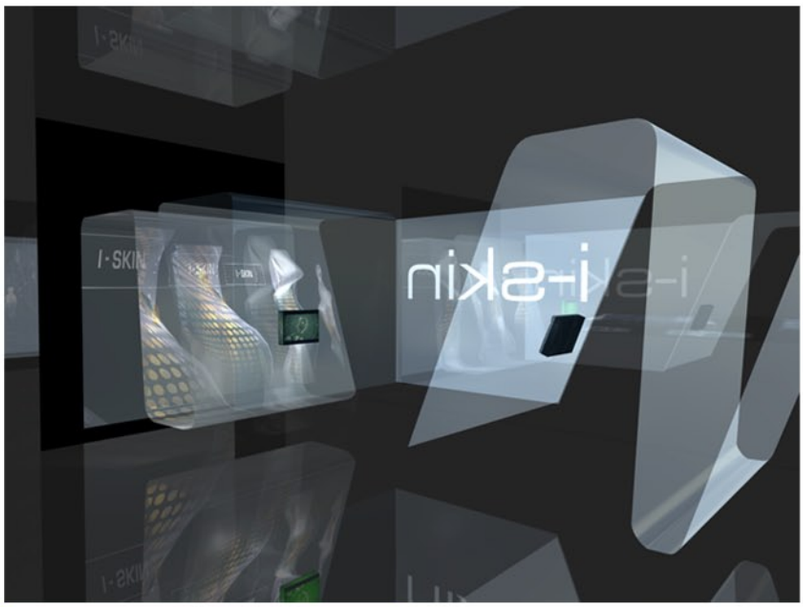
Trois interventions dans la ville complètent ces expositions: Christian Lacroix décore les rues et les avenues, Gaetano Pesce a conçu un Pavillon des Saveurs et Vito Acconci un skatepark. Parmi les architectes invités pour la scénographie ou la conception d'espaces, on retrouve Neil Denari, François Roche et Stéphane Maupin.

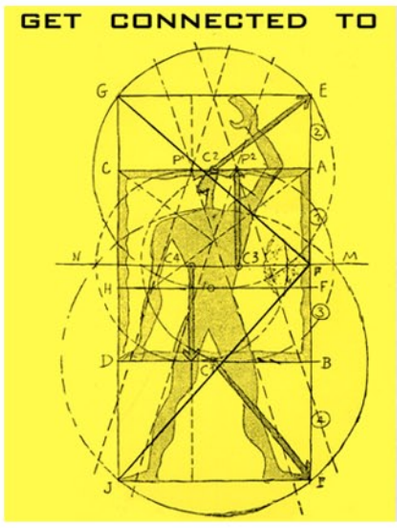
AVIGNONUMÉRIQUE

AVIGNONumérique s'est donné pour objectif de "mettre en perspective l'impact technologique sur les enjeux culturels, sociaux et économiques et de célébrer ainsi le passage au futur du nouveau millénaire. Il s'agit donc, à travers la reconfiguration des modes d'expression et de connaissance, en étroite interaction avec les nouvelles formes de cultures urbaines technologiques qui émergent, d'interroger les enjeux culturels de demain".

Point focal de la plate forme technologique d'AVIGNONumérique, les Mutalogues de Louis Bec présentent des performances transdisciplinaires (artistes, architectes, musiciens, scientifiques ....) parmi les plus avan - cées technologiquement (Stelarc, Edouardo Kac, Laurent Mignonneau, Marcos Novalk, Sally Jane Norman ....) et développent des projets communs avec des villes européennes dont Bruxelles.

www.avignonumerique.com





I_SKIN

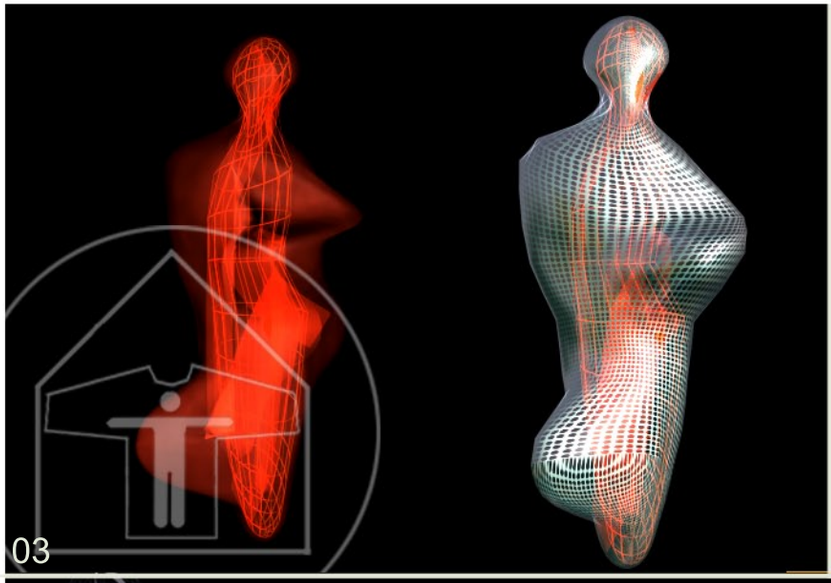
Le projet i skin, corporalités virtuelles, conçu et réalisé par le fashion designer Crstof et le laboratoire d'architecture et d'urbanisme LAB[au] pour l'exposition Avignon 2000, exploite les thèmes de La beauté et la transformation du corps en les confrontant à l'émergence et aux implications sociales des technologies de l'information et de la communication. Par une expérience liant le réel avec le virtuel à travers le vecteur de l'avatar, l'installation souligne les questions relatives à la perception, la représentation et au prolongement de l'individu dans l'espace électronique.

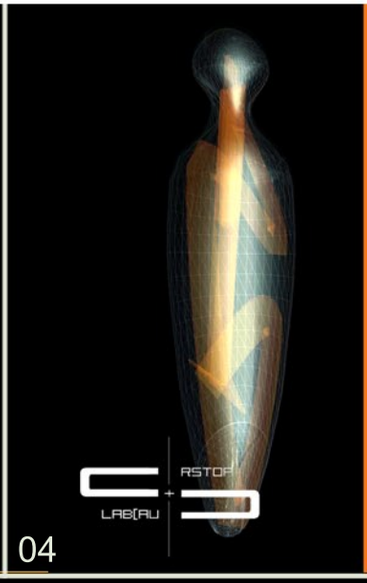
Une architecture spécifie toujours la relation entre les inputs et les outputs d'une entité. Elle contient sa description, Elle peut être exprimée en terme de comportement, de flux de donnée ou en terme de structure. Chaque entité qui peut être simulée a une architecture. Une entité peut avoir plusieurs architectures.

Les nouveaux médias ont détruit l'équation et l'unité qui existaient entre ce qui est présent et visible et ce qui n'est pas présent et invisible, ils ont remplacé la définition statique du visible par une définition dynamique du visuel. Cette transformation est décrite par la phénoménologie contemporaine, qui se base sur le concept du réel comme notion de transmission de l'information et plus précisément sur la stimulation de notre appareil sensitif..C'est la computation des stimulations/inputs qui détermine notre concept du réel, une ontologie basée sur des processus de communication et la compréhension de leur synthèse respective en images, sentiments... Ceprocessus est décrit par notre système nerveux à l'intérieur duquel des impulsions électromagnétiques sont transformées par le cerveau,

Ce que nous appelons la perception est déterminée par ce processus. Nous ne percevons pas un espace instantanément mais transformons des inputs en perception,
L'expérience de l'espace dépend donc des paramètres de transmission et de computation des informations. Par conséquent, les technologies de l'information dans la manière dont elles affectent notre perception sont des extensions de notre corps sensitif qui anticipent les processus mentaux, les instru ments/ interfaces indispensables à la constitution /représentation de l'espace. Cette description détermine la conception de l'architecture comme un système de communication et de sensation, un médium entre le corps et l'espace. La vision anthropologique de l'espace se transforme en vision focalisée sur des processus d'information, Si l'architecture s'est toujours basée

sur un rapport au physique (corps, déplacement, matière), elle doit désormais programmer les modes de perception et de communication décrivant l'expérience de l'espace sous une forme moins corporelle et physique que cognitive et mentale. C'est l'architecture comme prothèse, extension directe de notre appareil sensitif, l'avatar, qui nous permettra de nous prolonger dans le cyberespace. Les avatars sont aujourd'hui majoritairement des représentations figuratives, de simples transpositions corporelles, réductrices dans leurs fonctionnalités, leurs codifications et dans les informations qu'elles transmettent. A l'opposé, l'avatar peut être un vecteur de communication incorporant des codes complexes d'identification culturelle, de communication et d'expression personnelle. Par conséquent, l'avatar est l'inter-face qui dans le futur permettra aux personnes d'expérimenter, par de nouveaux sens, des environnements virtuels et de communiquer entre elles.nouveaux sens, des environnements virtuels et de communiquer entre elles. A l'image même de nos visages,l'avatar est un écran de facialité, une interface qui voile et révèle l'identité, le caractère et l'expression, il est comme une peau à la fois protection et communication.L'instal- lation implique le visiteur dans le processus de génération de l'avatar, tissant un lien d'identification entre la personne et son double. Le visiteur participe en temps réel à la création de son avatar qu'il transforme, enrichit en sélectionnant des images, caractérisant l'avatar non plus comme une représentation figurative du corps mais plutôt comme une représentation psychique et comportementale d'un individu, à la manière d'une carte mentale (Thinkmap), En effet, l'image, vecteur de codification complexe, traduit des processus mentaux, cognitifs et affectifs menant à travers l'interactivité et 'identification à définir l'émotionalité', la personnalité et l'esprit d'un individu. De cette manière, le processus de création de l'avatar, habiller une personne par des images, illustre le lien entre l'information et l'apparence, à l'origine du nom i skin, une peau d'information.La sélection d'images s'effectue à travers troiscatégories (corps, vêtement et architecture) influençant chacune un des paramètres et un des 'skins' définissant la forme et l'apparence de l'avatar. Chaque image est une information qui parallèlement aux transformations qu'elle opère sur l'avatar et en fonction du moment où elle est sélectionnée constitue successivement un espace intégré à l'avatar où elle est enregistrée. En touchant un i skin, une personne peut traverser cet espace et voir les informations qu'il a absorbées, son code ou ses images constitutives. Le i skin, véhicule et représentation personnelle, intègre également une architecture de communication interpersonnelle élargissant la question de l'apparence à la question de communication, La fusion des 'trois peaux' dans une seule représentation de l'individu questionne ainsi la migration du corps, de l'esprit et des sens humains dans l'espace électronique et définit l'avatar comme une extension hybride combinant au sein du médium digital les codes et les fonctionnalités du corps, du vêtement et de l'architecture.Placés dans un environnement tridimensionnel en fonction de l'indexation des différentesmages qui les constituent, les i-skins sont les vecteurs de qualification et de quantification des choix des utilisateurs.Les différentes étapes de navigation, les zooms, à l'intérieur de cet iespace permettent d'avoir à la fois une vue d'ensemble, vision statistique jusqu'à la découverte d'une personne à travers son espace d'informatlon/code, vision individuelle. L'espace collectif révèle à travers la vision externe et interne les processus d'affection personnelle et d'appartenance sociale et la conception du 'beau' non plus comme valeur idéale et absolue soutenue par un consensus social mais comme une valeur multiple en mutation constante procédant par affiliation. Accessible sur Internet, l'ensemble des i skins forme une collection électronique, permettant non seulement à chaque visiteur de télécharger son représentant, mais aussi de porter cette peau électronique tout en découvrant un espace nouveau, une plate forme d'échange digitale.Prolongeant l'expérience d'un monde réel augmenté par le monde digital, la scénographie de l'installation propose au visiteur de pénétrer dans un espace où l'image devient l'architecture. A travers les thèmes du corps, du vêtement et de l'architecture, l'ensemble du projet i skin joue avec les potentiels que les nouvelles technologies de l'information et de la communication offrent dans la transformation de ces notions et de leur valeur respective.



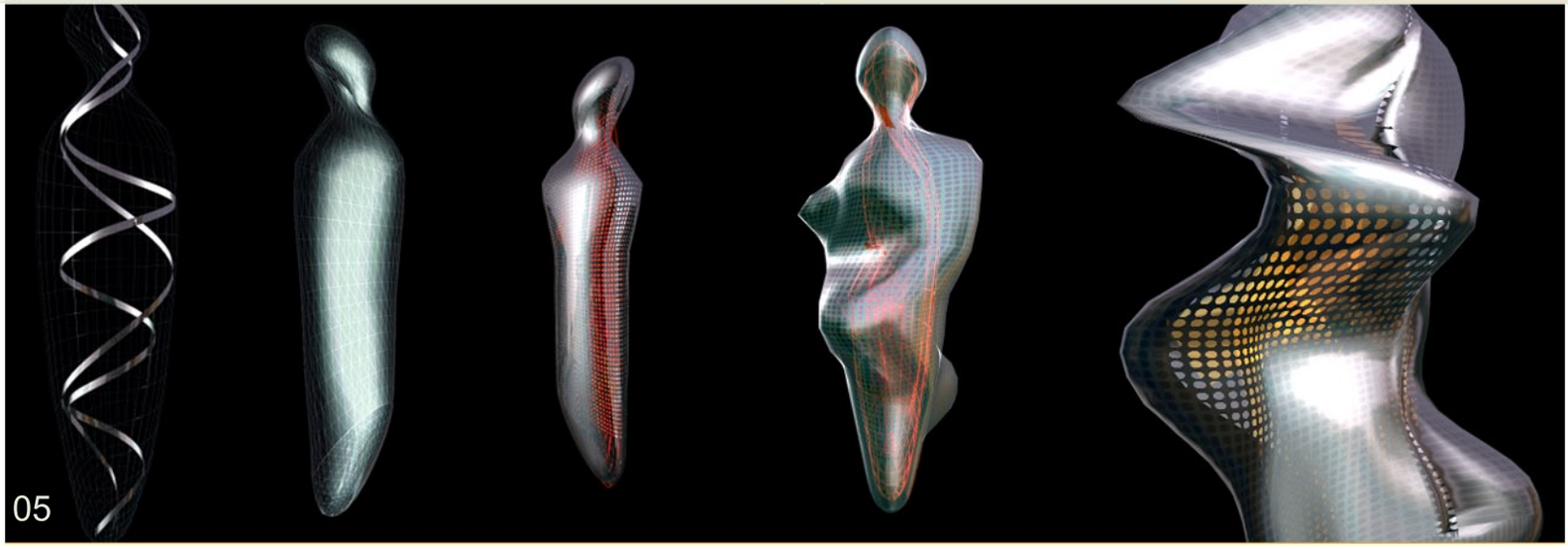


01 installation 'i-skin' dans l'exposition de 'La Beauté' Avignon

02 Techno-corps', LeCorbursier le 'modulor' et Stahl Stenslie 'Inter-skin'

03 'i-skin' entre corps, vêtement et architecture

04 'i-skin' intégrant son code, l'espace d'image

05 processus de génération du 'i-skin'

Projet i-skin
Crstof + LAb[au]
Software nemo
Programming G.Bevin