

parpaings

architecture art > presse

#10

10F

France
€ 1,52

ICI
IMAGINA
SHOWROOM
ARCHI
MICRO
POLITIQUES
ROME
JUBILE
GROZNY
PÉRIT

BAMAKO
CONSTRUIT
BRUXELLES

HYPERTEXTURE

NEW-YORK

EXCHANGE

maintenant

février 2000

jean michel place

EUROPE 1,52 EURO - BELGIQUE 70 FB - CANADA 2,95 \$ - SUISSE 3 FS - PORTUGAL CONT. 320 Esc

www.parpaings.com

ACTUALITÉS

Architectures réelles 01:
Construire à
Bamako, Mali,
Afrique subsaharienne

PROJETS

Asymptote :
N.Y.C. exchange
Site web pour le
Guggenheim de N.Y.C.

ARTS VISUELS

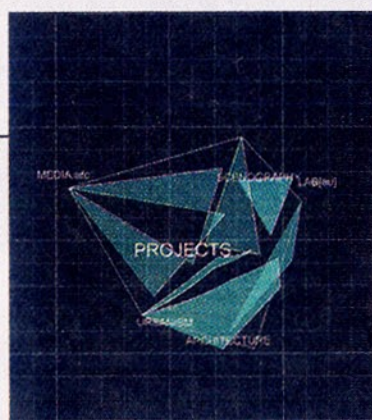
Micropolitiques, entretien
avec les commissaires :
Christine Macel
& Paul Ardenne

ACTUALITÉS

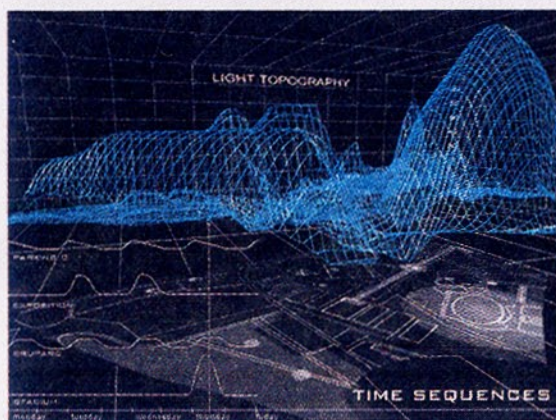
Le Théâtre
Campagne-Première :
les champignons
(hallucinogènes) de Paris !

M 5140 - 10 - 10,00 F

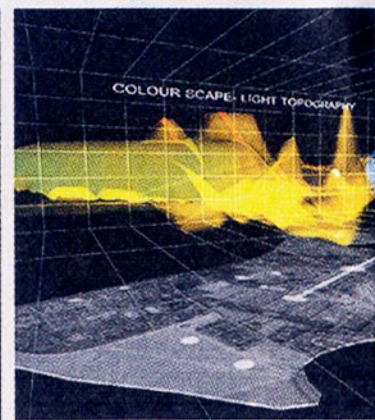
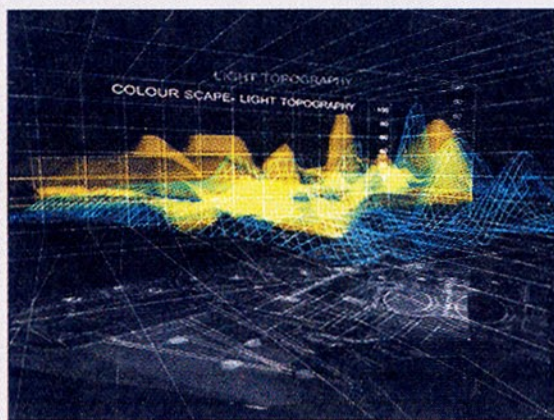


<http://www.lab-au.com><http://surf.to/lightscapes>

"Metalab", système de navigation sur internet, portfolio



"Lightscape(s)", plan lumière pour le plateau du Heysel, Bruxelles
LAB[au] + P.De Smedt-Jans + K.Pecheur (projet présenté à Imagina le 30 janvier - 2 février 2000)



00:00:00:00

R

HYPERTEXTU(R)AL

LAB[au] laboratoire d'architecture et d'urbanisme

M. Abendroth / J. Decock / N. Mestaoui

L'équipe de LAB[au] tente d'appréhender l'espace de la ville dans ses relations aux nouvelles technologies de la communication et de l'information. La ville n'est plus une entité régie par des processus linéaires, mais sa structure semble évoluer à la manière d'un hypertexte, un réseau malléable d'informations sans début ni fin apparents. Chaque projet permet d'expérimenter de nouvelles organisations spatiales et temporelles qui modifient le paysage urbain et le langage de l'architecture.

dispositif secondaire mais comme un médium polysémique, ajoutant, à l'échelle urbaine, une dimension culturelle.

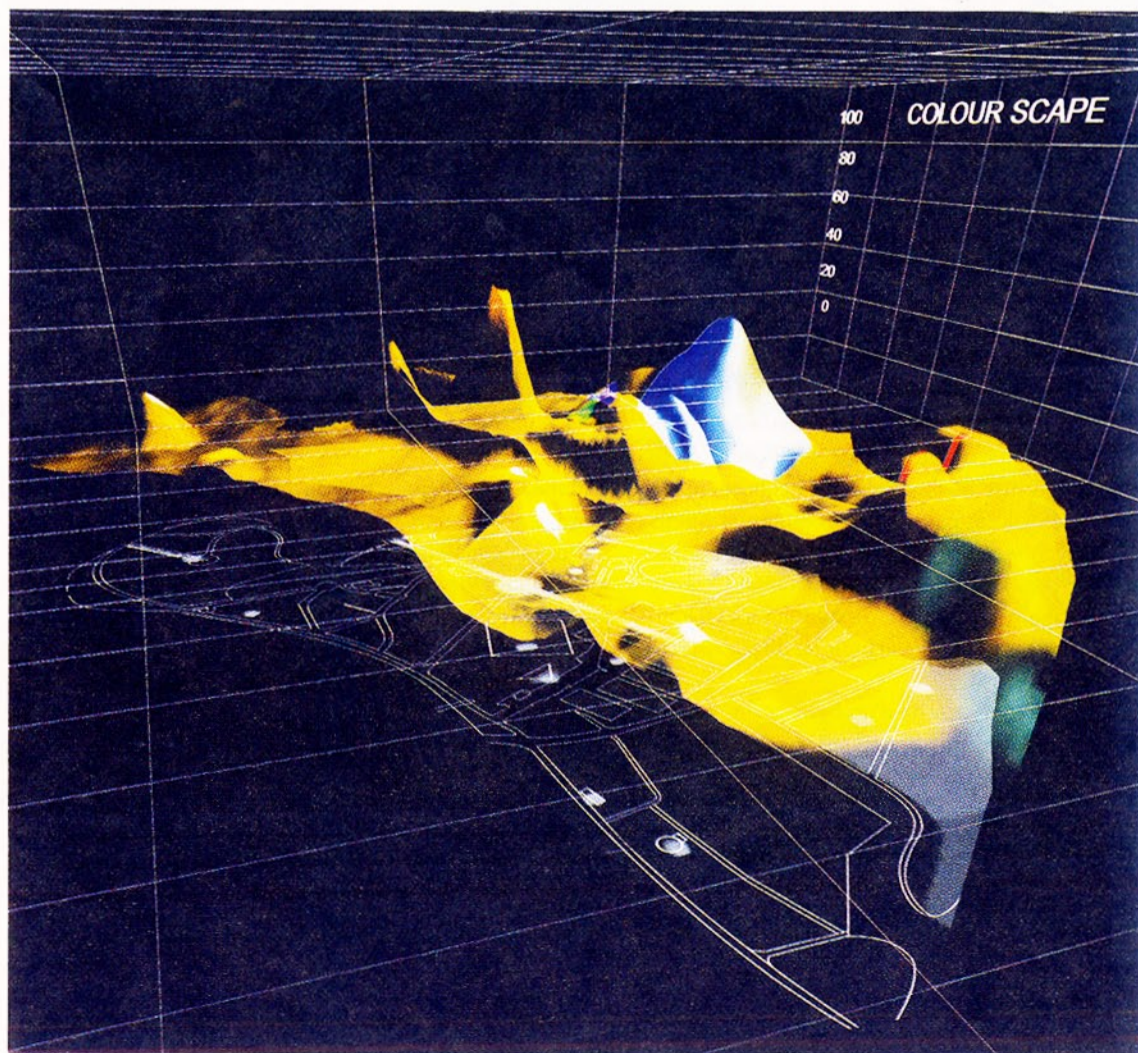
Le manque d'outils de travail pour appliquer et vérifier des hypothèses sur la lumière à l'échelle urbaine, a amené à explorer les possibilités de simulation et de visualisation offertes par les outils informatiques. A travers la visualisation quadri-dimensionnelle (x,y,z,t) de la lumière, sous forme de grille ou de nappe animée, le projet souligne le potentiel spécifique de la lumière, l'affichant comme une substance dynamique (une information transmissible et éditée dans le temps) plutôt qu'un matériau statique.

activités (événement) ou à l'usage individuel (interactivité). Ces *lightscape(s)* combinent un concept spatial avec un concept temporel, soulignant l'interdépendance entre un équipement et son activité, entre la ville et l'événement.

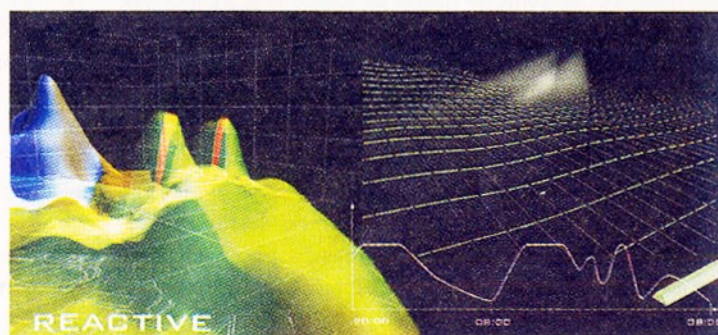
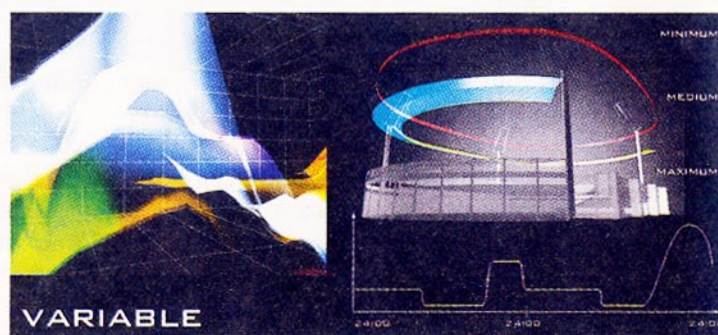
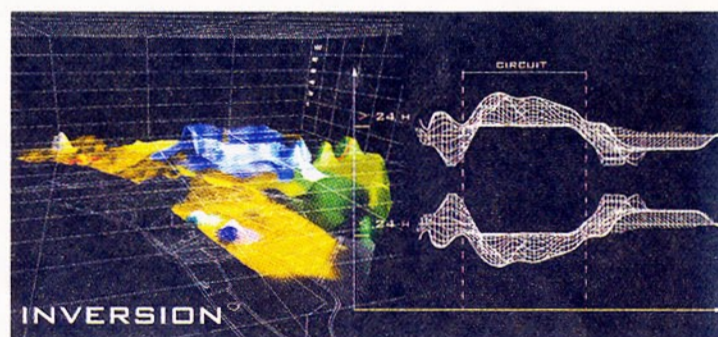
Cette structuration de l'espace et du temps, ou la gestion de l'information/lumière dans le temps, est établie à partir de simulations dynamiques, des processus de traitement de l'information. Ces simulations ou *data_scape(s)*, basées sur la mise en relation d'un espace de données tridimensionnel et du temps (4Dimensions), conduisent par leur application au processus de création, à l'élaboration de nouvelles méthodes d'analyse, de gestion et de conception.

position géométrique (symétrie, axialité), mais comme générateur d'un espace texturé. La texture est un terme qui, en topographie, décrit le champ quadridimensionnel d'un amas diffus et peut caractériser la structure interconnectée de l'hypertexte dans son aspect multilinéaire, multicouche et multitemporel. Par conséquent, le passage, à l'intérieur du projet, de l'axe linéaire à l'axe liquide est associé au passage du texte comme médium linéaire et bidimensionnel à l'hypertexte.

<multi-couche> Conçu comme un système de réseaux fluides, un circuit, l'axe est transformé en un support absorbant et diffusant l'information et l'événement. Le circuit tisse un



"LIGHTSCAPE(S)", TOPOGRAPHIES LUMINEUSES

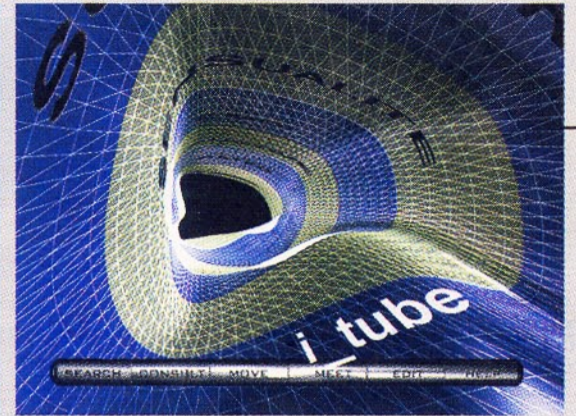


<http://www.lab-au.com/e-space>

<http://www.lab-au.com/i-tube>



e-space, exposition sur les environnements immersifs et interactifs, pour le centre d'art contemporain Encore...Bruxelles



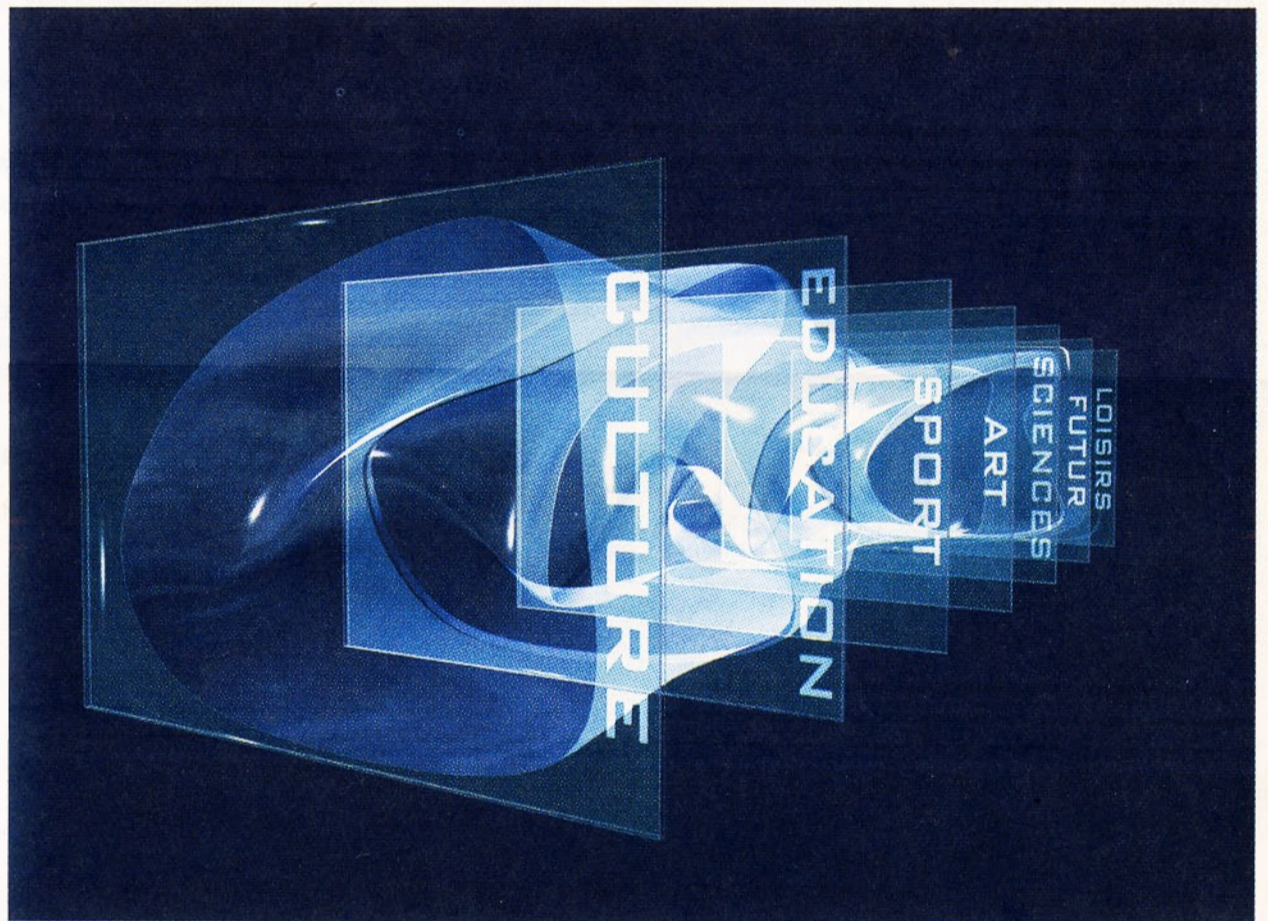
"i_tube", environnement virtuel d'accès à une banque de données
LAB[au] + Fractals
(projet présenté à Imagina le 30 janvier - 2 février 2000)

La conception de l'interface de i-tube inclut de manière structurale et active les processus de consultation et de navigation de l'hypertexte, pour les transposer aux processus de génération de l'environnement virtuel. La condition d'accès à l'information implique dans le cas d'une base de données, le recours à des outils de recherche. Sa transposition à la création d'un système d'opération tridimensionnel est liée aux 'mem.brains', des modules de recherche et d'accès aux données représentés par des anneaux dont la forme et le contenu textuel sont générés à partir des paramètres introduits par l'utilisateur. L'activation d'un des liens textuels présent à leur surface provoque l'extrusion d'un nouvel anneau, relatif dans sa forme et son contenu à l'anneau qui le précède. Cet enchaînement d'anneau forme successivement un environnement de consultation intertextuel. Ce processus définit l'espace comme un médium continu et dynamique, un tunnel dont la forme est générée par l'interaction et l'information. Les mem.brains et le tunnel de données sont des espaces générés en temps réel, se transformant continuellement en correspondance avec la consultation des données. Cet environnement processuel définit l'espace comme une matrice intelligente dépendant d'un rapport entre des paramètres programmés (algorithme) et l'influence des paramètres variables (l'utilisateur).

L'interface exploite l'expérience des jeux vidéo en terme d'interactivité et d'immersion pour impliquer l'utilisateur dans le médium électronique, non pas comme un lecteur mais comme un réel acteur. Le visiteur est immergé dans sa recherche à travers les manipulations qu'il opère, d'une part grâce à leur caractère progressif, contextuel et intuitif, et d'autre part par l'action d'exploration de l'espace généré, le tube d'information. L'accès à l'information devient une exploration, le déplacement à travers le tube, un voyage particulier dans l'espace sans gravité de l'information. Le cyberspace, comme espace actif et tangible, soulève la problématique d'interfaçage à la fois du point de vue de l'interconnexion (accès à l'information) et de celui de l'immersion et de l'interactivité. Par conséquent la création d'un système généré en temps réel devient un système performatif qui relie des processus sensitifs aux processus mentaux.

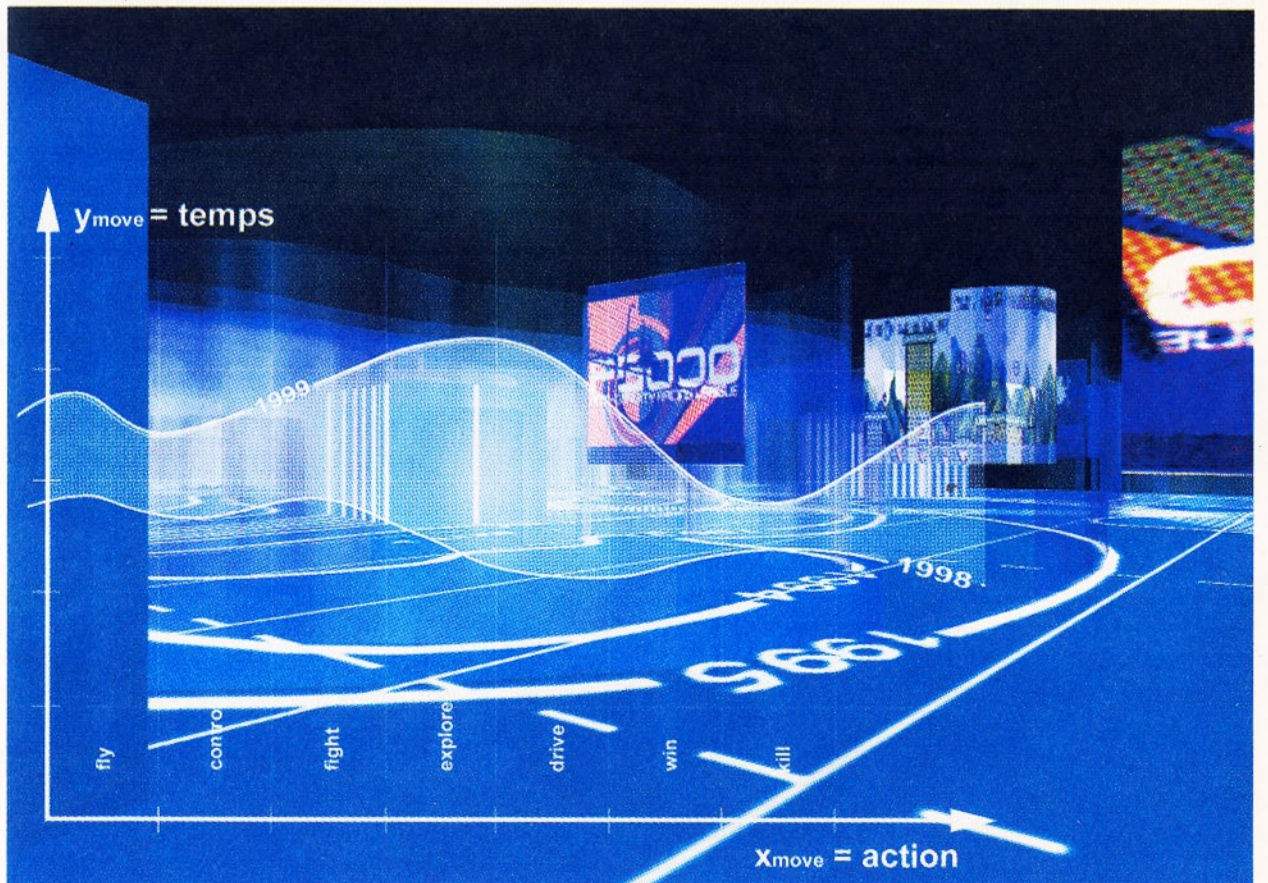
Sous sa forme éditée, le tunnel devient la trace de la consultation d'un individu, un espace également consultable par l'ensemble des utilisateurs de la base de données. A l'intérieur de ce tunnel, les liens activés lors d'une consultation restent affichés sur les membranes, et leur succession forme une phrase, une hypertrace. Cette hypertrace devient le vecteur d'échange et d'identification social. Par conséquent, le projet élargit le concept d'un espace de consultation et d'accès à l'information à un médium d'échange social, proposant d'expérimenter dans la matrice électronique un modèle d'espace collectif.

L'investigation dans le concept d'environnements hypertextuels montre la transformation de l'architecture en un hyperdesign basé autant sur les processus de structuration de l'information que sur la formation d'un nouvel espace social à l'intérieur même des flux d'information.

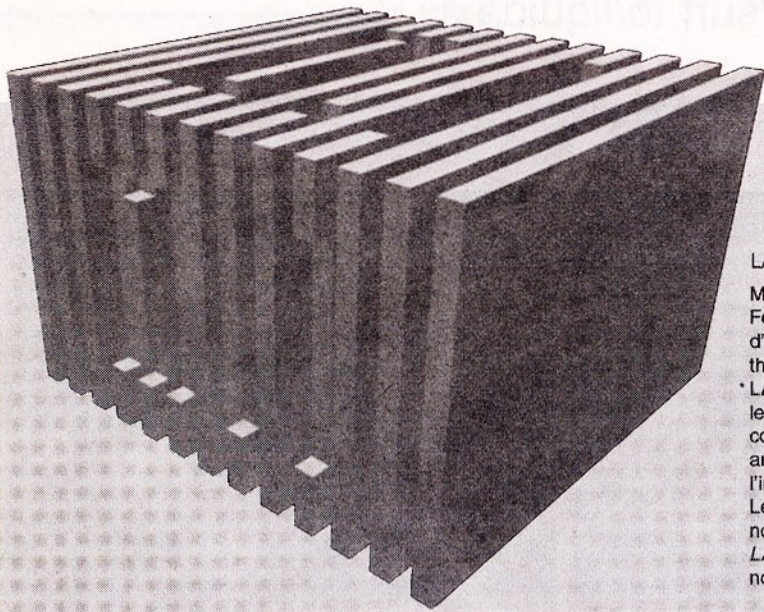


"I-TUBE", INTERFACE D'ACCÈS À UNE BANQUE DE DONNÉES

"GAME VILLAGE", EXPOSITION SUR LES JEUX VIDÉO



<http://www.lab-au.com/game>

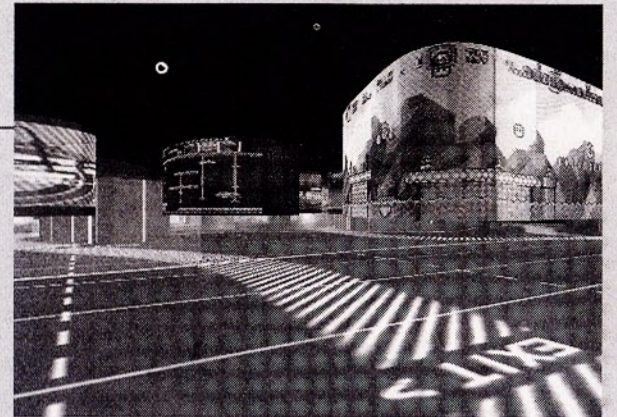


"Telezone", festival ars electronica 1999 - "life science"

<http://www.telezone.aec.at/>

LAB[au]

Manuel Abendroth, Jérôme Decock, Naziha Mestaoui
Fondé en 1995, LAB[au], laboratoire d'architecture et d'urbanisme, mène parallèlement un travail de recherche théorique LAB[a+u], et de conception/réalisation LA.BAU. LAB[au] élabore un 'hyperdesign' qui exploite et étudie les implications des nouvelles technologies de la communication et de l'information pour concevoir une architecture d'événement, des scénographies, de l'information, et d'interface design : MEDIA.ARC. Le *01lab* est un label basé sur le World Wide Web, un nouveau médium de diffusion et d'organisation du travail. LAB[au]+ - collaborative agency est la base d'une nouvelle matrice d'interaction sociale et d'espace collectif.



"Game village", scénographie pour une exposition sur les jeux vidéos, Infogrames, Lyon
LAB[au] + A.V.A + A.B.C.D

HYPertextU(R)AL ENVIRONNEMENTS

LAB[au] laboratoire d'architecture et d'urbanisme

M. Abendroth / J. Decock / N. Mestaoui

nouveau système spatial à travers l'espace existant reliant les différentes strates temporelles de la ville, de nouveaux équipements programmatiques et infrastructurels, avec différents systèmes de diffusion d'information. Le circuit se distingue en trois systèmes différents, XL-PLEAT, S-PLEAT, CITY PLATES, qui étendent la surface de l'axe dans sa dimension transversale et verticale, redéfinissant les relations avec le contexte existant. Le projet urbain *Liquid axis* remplace l'organisation linéaire et statique de l'espace par une *folded time grid* multicouche et multilinéaire.

<multi-temporel> L'exemple de l'agora 2000 marque à l'intérieur du projet le passage d'un lieu historique l'ancienne agora, en un environnement translocal fusionnant dans une même structure une ancienne agora, avec l'instabilité d'un écran géant et d'une plate-forme d'événements. Plié à travers les différents espaces-temps, ce dispositif continu produit des interférences dans la signification et l'expérience de l'espace engendrée par la coexistence d'un lieu historique et d'une culture contemporaine décontextualisée. Le projet interroge ainsi les mutations que le modèle urbain, fondé sur les paramètres d'un contexte local spécifique, subit par rapport à l'introduction de variables génériques et globales.

<multi-séquentiel> La condition urbaine contemporaine est une hyper[text]ure, un environnement totalement médiatisé, qui fusionne l'espace physique avec l'espace topologique et le temps de l'entropie. Cette condition d'un spectre diffus d'information est illustrée dans le projet à travers le concept de *white noise*, un bruit constant formé à partir de la superposition de l'ensemble des fréquences sonores. La ville, comme système d'information saturé, est conçue à partir de processus de combinaisons et de superpositions de la matrice sociale spécifique de la ville, avec la nouvelle condition de réalité transmissible. Traduisant une représentation possible de ce spectre, le modèle urbain est rendu dans les images arrêtées de l'animation comme un champ d'information superposant différentes séquences de film avec l'espace simulé de l'axe. Ces séquences suggèrent des ambiances variées et des activités liées au contexte spatial ou temporel. L'architecture virtuelle de l'animation montre un environnement artificiel et discontinu tissé dans une expérience linéaire unique dans le temps, un travelling le long de l'axe. *White noise* illustre le modèle de l'hypertexte comme un générateur de lectures multiséquentielles, le produit d'une nouvelle synthèse entre communication, technologie et espace. Ce concept étend la compréhension de l'hypertexte à une forme de lecture qui rassemble, à travers des fragments hybrides d'espaces et de supports d'information, une expérience temporelle continue.

"L'intertextualité est un processus par lequel un texte est présent dans d'autres, la manière qu'ont les textes de se référer perpétuellement à d'autres éléments de l'espace de la production culturelle." Roland Barthes 1977

<intertextuel> La multiplication des séquences de lecture et des points d'entrée dans un même texte détruit la notion classique du texte comme une entité unique ayant un début et une fin, et le transpose en une variation indéterminée, configurée en permanence par rapport à ses liens. Dans l'espace de l'hypertexte, chaque lien est un point d'intersection, un relais dans lequel convergent des voies menant vers d'autres fragments de texte. Le sens spécifique du texte dépend ainsi de la trajectoire que le lecteur empruntera. Le déplacement d'un fragment à un autre devient le vecteur interactif de l'hypertexte, et le définit comme espace intertextuel.

<espace d'action> Cette conceptualisation de l'intertextualité par rapport aux notions d'interaction et d'immersion, est exploitée dans une étude pour une exposition sur les jeux vidéos, commandée par le producteur français Infogrames. La scénographie est basée sur la création d'une carte couvrant le sol, thématissant les 30 ans de culture du jeu vidéo en l'organisant par rapport au temps (de 1971 à 2001) et selon des actions (win, drive, control...). Ce dispositif, basé sur le temps et l'action, est spatialisé à l'aide de membranes transparentes extrudées selon les lignes séparant les années, figurant des couches temporelles dilatées ou contractées.

La carte est renforcée dans sa structure intertextuelle et spatiale par des parcours thématiques (avatar, intelligence artificielle...) offrant une lecture transversale de la culture du jeu vidéo. Par conséquent, la carte propose des multiples points d'entrée permettant autant une lecture chronologique et thématique qu'une perception des jeux à travers l'action. L'espace d'exposition devient ainsi un espace d'exploration et d'interaction lié à la dimension culturelle et ludique du jeu vidéo.

La lecture de la carte, comme celle d'un hypertexte, est une forme d'interaction entre un environnement qui structure l'information par des liens visuels ou référentiels, et un lecteur qui négocie en permanence sa trajectoire en sélectionnant les liens qui formeront son parcours. En intégrant dans les combinaisons de textes le facteur interprétatif et associatif du lecteur, la carte exploite son potentiel constructif, subjectif et affectif.

L'espace d'exposition plonge le visiteur dans un espace d'immersion progressive, d'un espace multicouche formé par des

membranes translucides à un environnement spéculaire, correspondant aux étapes de développement technologique du jeu vidéo, d'un médium bidimensionnel (bitmap), à un hyperspace (texture, mapping). Les écrans sur lesquels sont projetés les jeux, évoluent d'une manière similaire, d'une forme plane et bidimensionnelle à des surfaces courbées constituant des espaces d'immersion totale. Les dispositifs des membranes et des écrans sont des espaces de perception actée, fusionnant des réalités simulées avec l'espace concret.

La scénographie transpose ainsi l'environnement du jeu vidéo en un espace immersif centré sur l'individu, suscitant son implication personnelle dans l'exploration et la lecture de la culture du jeu vidéo. La carte illustre l'hypertexte comme un dispositif centré sur l'utilisateur, l'impliquant directement dans le processus dynamique de consultation et de structuration de l'information.

<immersion et interactivité> Le concept de l'exposition *e.space*, développée avec l'asbl *Encore...Bruxelles*, part du constat que les nouvelles technologies atténuent, à travers les paramètres d'interactivité et d'immersion, la frontière entre le réel et le virtuel. Le parcours de l'exposition propose la mise en scène d'environnements technologiques, organisés selon des degrés d'immersion et de virtualité successifs. L'enchaînement fluide de ces différentes étapes interroge deux rapports, l'un entre l'homme et la technologie, ou rapport d'interactivité, l'autre entre l'homme et l'espace, ou rapport d'immersion.

L'interactivité et l'immersion décrivent l'hypertexte comme un langage performatif, un système de corrélation d'action qui prolonge mentalement l'utilisateur dans un espace électronique. Le langage performatif, tel un langage qui constitue simultanément l'action qu'il décrit avec une transformation de la structure d'information, décrit un nouveau rapport entre l'utilisateur et un environnement.

<performatif et processuel> Le projet 'i_tube' est basé sur le domaine de l'interfaçage et des environnements virtuels. Comme environnement personnalisé et simulé, il propose à un large public d'accéder à une base de données à travers une expérience interactive et spatiale de la structure et du processus de consultation de l'information. Le projet met en évidence l'implication des concepts spatiaux à l'intérieur même de la structuration de l'information, exploitant une base de données comme un environnement intertextuel d'échange ; un hypertexte sous forme spatiale.