

Zeitschrift: Tracés : bulletin technique de la Suisse romande
Herausgeber: Société suisse des ingénieurs et des architectes
Band: 133 (2007)
Heft: 10: Physique/digital

Artikel: Ville et interactivité
Autor: Huang, Jeffrey / Bentz, Isabelle / Hatz, Nicole
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-99574>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 02.02.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Ville et interactivité

Un futur désincarné dans lequel les gens se désintéresseraient de leur enveloppe charnelle pour vivre sur Internet, passant de simples citoyens au rôle beaucoup plus branché de « netoyens » (*netizens*), telle était la vision des technophiles au tournant du XXI^e siècle. L'apprentissage se ferait dans des classes web, l'accès à la culture via les musées virtuels, le commerce dans des boutiques virtuelles, les soins dans des lits guérisseurs informatisés et l'amour dans des forums de rencontre en ligne.

Bien que le monde virtuel ait profondément transformé, au quotidien, notre façon d'agir, c'est-à-dire d'acheter, d'apprendre, de travailler, de gérer notre argent ou de nous faire soigner, il ne peut supplanter le monde physique. Les contacts sociaux et sensoriels sont encore nécessaires au bien-être. Mais en ce qui concerne la dimension physique de l'architecture, seuls quelques éléments restent intouchés par les nouvelles

technologies. Les infrastructures numériques représentent une part toujours plus grande de l'environnement construit; les éléments physiques et virtuels fusionnent, produisant de nouvelles typologies architecturales.

Ce projet d'atelier interdisciplinaire étudie les effets de la numérisation de l'architecture sur la ville contemporaine. Quelles typologies de bâtiments sont en passe de devenir obsolètes? Face à l'infiltration constante d'éléments d'interactivité, peut-on évaluer les changements produits par de nouvelles conceptions architecturales ou urbaines sur l'espace et la tectonique? Est-ce que les conventions actuelles en architecture et en urbanisme demeurent opérantes dans l'espace numérique, et de quelle manière? De ce changement, quels potentiels fonctionnels et esthétiques pourront être exploités? Ces questions sont abordées en trois temps et à l'intersection de l'architecture physique et numérique. En premier lieu, il s'agit d'effectuer un relevé tactique des changements typologiques dans la ville contemporaine. Un diagnos-

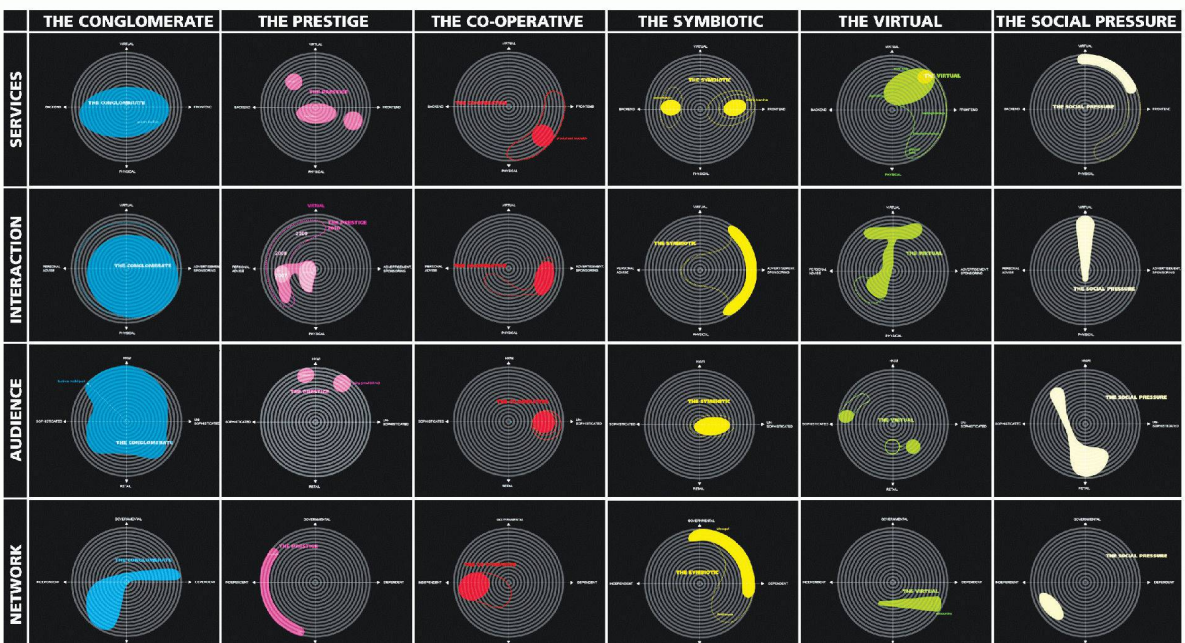


Fig. 1 et 2 : BANK SCANS : le paysage bancaire est partagé en six typologies de banques (conglomérat, prestige, coopératif, symbiotique, virtuel, à pression sociale), déterminées grâce à quatre facteurs principaux : les services, l'interaction avec le client, le client-type et les réseaux partenaires. Le cas du siège de la BCV à Lausanne : en 2007, 70% des espaces publics sont inutilisés et les services financiers en personne continuellement réduits. Le projet des étudiants vise à analyser la situation pour ensuite proposer de nouveaux concepts bancaires.



L'exemple du conglomérat: UBS

Art Resort Bank (Jérôme Clerc, Patrick De Caro)

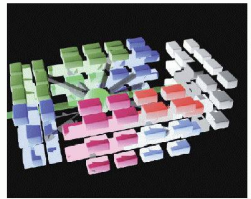
Les conglomérats s'élargissent en absorbant des banques plus petites ou privées, et en intégrant des institutions sœurs et des branches d'investissement, jusqu'au point où la fusion complète devient inévitable. Quand le point de saturation est atteint au niveau local, le conglomérat se tourne vers l'étranger. L'Art Resort Bank préconise une stratégie architecturale double. D'un côté un changement territorial passant de la ville au complexe de villégiature, de l'autre un passage de l'argent à l'art. L'Art Resort Bank attire à la fois les financiers et les collectionneurs, mettant à profit les imposantes collections d'œuvres d'art du conglomérat, autrement sous-utilisées.



L'exemple prestige: Pictet & Cie

Banque privée Second Life (Bruno Duarte, Carlo Volpi)

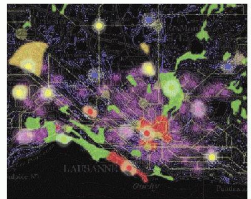
En Suisse, le prestige des banques privées s'appuie sur plusieurs bases conceptuelles, avec au premier plan l'exclusivité, la discrétion, et l'indépendance. Ces valeurs se manifestent dans l'architecture physique de la banque : une entrée discrète, des passages secrets, des chambres privées. Comment cette exclusivité se traduit-elle dans l'architecture du monde virtuel ? La banque privée Second Life explore la création d'un destination numérique en trois dimensions, et propose des articulations spatiales d'exclusivité dans un monde où les limites entre réalité physique et virtuelle deviennent chaque jour plus floues.



L'exemple coopératif: Raiffeisen

Urban Local (Damien Balleys, Palma Soto Mayor)

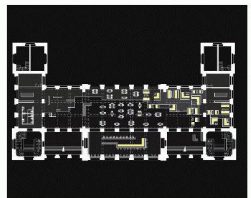
Les banques coopératives misent sur une grande proximité avec la population. Après des décennies de contamination du paysage suisse, montrant toujours une préférence pour l'agglomération de banlieue où les « Vororte », Raiffeisen, protagoniste majeur dans le milieu coopératif, se donne aujourd'hui pour mission de réinvestir les centres urbains. Le projet Urban Local est une expérience qui vise à concrétiser le désir de Raiffeisen de contaminer les territoires urbains et périurbains. Sa stratégie passe par l'adoption de tactiques spatiales de résistance, de conformité superficielle aux identités locales de la société, et de synchronisation/rupture par rapport au rythme de vie des habitants d'un quartier.



L'exemple symbiotique: Postfinance

Finance à la carte (Sonja Huber, Mareike Seyfang)

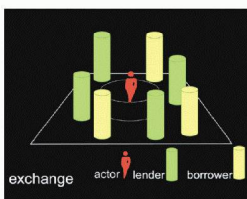
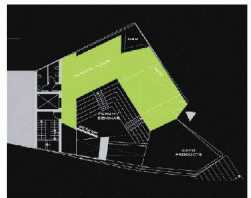
Le concept de la poste qui fait banque, ou « Postfinance », a été mis en place par une série de mesures s'échelonnant sur les trente dernières années. Le passage de la simple institution logistique qu'était la poste à une banque d'importance a pu se faire grâce à trois mécanismes symbiotiques : l'existence d'un vaste réseau postal avec des ramifications dans quasi toutes les villes et villages, la confiance inébranlable que la population montre envers l'identité « jaune » de la poste, et une infrastructure puissante de gestion de données pouvant gérer 110% des transactions de paiement pour l'ensemble de la Suisse. « Finance à la carte » se penche sur les implications architecturales de la poste devenant banque, en explorant un large menu de service et de prestations, par analogie à l'expérience culinaire.



L'exemple virtuel: Swissquote

Forum (Kristian Bettermann, Christian Schoepp)

Avec l'explosion des compagnies virtuelles, et malgré la vision des technophiles d'une vie totalement « en ligne », le besoin de contact physique et d'interaction sociale demeure. Le projet Forum propose un espace construit, situé à une vraie adresse dans le monde concret, où les clients « virtuels » de Swissquote, grande banque numérique suisse, peuvent se retrouver pour échanger, apprendre ou rivaliser dans un environnement physique réel.



L'exemple à pression sociale: Grameen Bank/Zopa

Zopa Park (Philippe Dubost, Baco Beaujolin)

Le système de transactions bancaires entre particuliers est né en 1976, quand Muhammad Yunus lançait Grameen Bank, une structure de micro-crédit pour les populations rurales défavorisées. Son fonctionnement dépend de la formation volontaire de petits groupes s'engageant à fournir, en tant que groupe, une garantie morale et mutuelle qui remplace l'accord collatéral usuel dans le contexte de la banque. Créée 30 ans après, Zopa est une plateforme similaire opérant sur le Web, qui permet aux utilisateurs connectés d'emprunter ou de prêter de l'argent sans passer par une institution bancaire. Le projet Zopa Park est une manifestation physique de la plateforme, un parc urbain où chacun peut devenir prêteur ou emprunteur.



tic critique et des stratégies de design sont ensuite établis. Enfin, il s'agit de proposer des interventions architecturales pour un site donné. Chaque année, l'atelier abordera une typologie différente comme problématique de base.

« Bankscape » : interventions dans le paysage bancaire

Qu'est-ce qu'une banque aujourd'hui? Quel est le rôle social de cette institution et la place qu'elle occupe dans l'espace urbain? Quelles stratégies architecturales seraient en accord avec ses futures possibles? Les trois facteurs qui suivent font de l'architecture de la banque un sujet d'actualité dans le discours architectural contemporain.

D'abord, l'activité bancaire représente le moteur principal des mouvements de capitaux et de la dynamique urbaine des villes d'aujourd'hui. Les banques fournissent le carburant nécessaire au citoyens pour évoluer dans les villes. Dans le contexte particulier de la Suisse, la prospérité d'une ville ou d'une métropole est étroitement liée aux performances bancaires et aux possibilités d'attirer et d'investir des capitaux.

En deuxième lieu, paradoxalement, la banque demeure, malgré son importance grandissante sur la dynamique urbaine, un sujet de recherche peu prisé souvent négligé par les milieux architecturaux. Depuis le début des années septante (construction du *World Trade Center* à New York en 1972), l'activité des banques de même que les sujets commerciaux et corporatifs ont été boudés par les avant-gardes architecturales aux Etats-Unis, en Europe et ailleurs. Que ce soit par refus idéologique, ou simplement parce que les principaux acteurs étaient occupés à de fausses querelles et autres disputes formalistes autour du post-modernisme (par exemple l'historicisme contre l'autonomie de la forme), les préoccupations économiques et les réalités géopolitiques de l'architecture et de la ville sont restées dans l'ombre.

Finalement, vu la nature « virtuelle » de l'argent, le domaine bancaire est l'une des typologies architecturales les plus affectées par le phénomène de numérisation. Sans doute les jeunes citoyens de demain, la classe créatrice émergente, effectueront leurs transactions en ligne plutôt que dans une banque traditionnelle. Ils ne franchiront probablement jamais les portes physiques d'une institution bancaire. Le concept de ce qu'est la banque aujourd'hui, et de ce quelle sera dans un avenir proche, mérite d'être fondamentalement repensé.

Jeffrey Huang, prof. dr architecte
Isabelle Bentz, architecte
Nicole Hatz, architecte
Reto Liechti, architecte
EPFL – Laboratoire Design et Media
BC, Station 14, CH – 1015 Lausanne

INTERIEUR
DES ESPACES DE REVE



SÉPARER SANS EXCLURE

Le système de séparation de l'espace de SWISSDIVIDE favorise la communication et l'ouverture, tout en minimisant le bruit, en offrant de la sécurité et en créant une sphère privée. A découvrir de plus près dans nos expositions de Steffisburg, Bützberg, Volketswil et St-Gall-Winkeln.



Demandez notre brochure sur les systèmes de cloisons de séparation ou le catalogue complet «Intérieur – des espaces de rêve», 160 pages d'idées en verre, au numéro de téléphone 033 439 51 11 www.glaströsch.ch

SWISSDIVIDE