

Zeitschrift: Tracés : bulletin technique de la Suisse romande
Herausgeber: Société suisse des ingénieurs et des architectes
Band: 138 (2012)
Heft: 23-24: Le décor urbain

Werbung

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. 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. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

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. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

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. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 30.06.2025

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

terme, et du même coup un décor d'un genre particulier. Si la ville est mise à plat, c'est par le truchement d'une série de transpositions qui consistent à superposer un espace virtuel à un site réel, par exemple l'espace du jeu vidéo *Pacman* (livré à plat, dans une représentation quasi-cartographique) à quelques blocs d'un quartier de Manhattan où se déroule simultanément un jeu de traque à l'échelle 1:1 (espace immersif qui correspondrait en effet au point de vue de *Pacman*, si ses déplacements n'étaient pas figurés selon le point de vue surplombant qui est normalement celui du joueur face à sa console de jeu). Le détail de ce projet astucieusement nommé *Pacmanhattan* est plus complexe qu'on ne pourrait le croire. La performance a été documentée sur le site <www.pacmanhattan.com>; nous n'en retiendrons ici que ce qui concerne la perception de la ville et de son architecture.

Ressaies à travers les interfaces associées aux outils de géolocalisation, les façades des immeubles apparaissent comme les réalisations contingentes d'un espace abstrait qui se déploie dans l'esprit des participants comme la résultante de deux espaces structurellement distincts, qui ne peuvent communiquer autrement que par des flux d'informations échangées en temps réel. Réduites à leur stricte fonction d'obstacle, ces façades sont, de fait, équivalentes aux pans de murs figurés schématiquement dans l'espace labyrinthique du jeu vidéo; tout le reste (le volume, la profondeur, la densité et le grain de l'espace urbain) devient un pur effet de décor. Ainsi l'architecture fait-elle l'objet d'une schématisation qui n'est peut-être qu'un passage à la limite de la perception située du piéton ou de l'automobiliste pour lequel la ville défile par blocs ou par pans, à la manière des panoramas offerts par le mode «street view» de *Google Maps*. C'est un travail d'abstraction en acte, une espèce de virtualisation par évidence ou aplatissement, que viennent renforcer les ressources combinées de la vue zénithale et de la perception immergée.

Les médias «immersifs» sont d'ailleurs bien mal nommés: en réalité, ils permettent à ceux qui les utilisent de s'arracher de mille façons à l'espace enveloppant de leur environnement immédiat (qu'il soit réel ou virtuel). Le déplacement de l'automobiliste équipé d'un GPS et d'une carte routière réalise déjà quelque chose du même ordre. On ne cesse d'aplatir la ville, de la projeter, de la cartographier, de la formaliser, pour mieux la déplier sur de nouvelles dimensions. Comme l'explique bien Kengo Kuma², l'usage des écrans et des interfaces numériques en architecture participe d'un art du montage qui revient toujours à insérer au sein de l'espace un méta-niveau où le basculement d'un point de vue à l'autre devient sensible par superposition ou surimpression, arrachant le spectateur au point fixe de la perspective. Ce point fixe gouverne l'idée traditionnelle de la façade; il est peut-être encore secrètement à l'œuvre lorsqu'on cherche à le mobiliser, comme c'est le cas dans l'idéal cinématique de la «promenade architecturale» prôné par Le Corbusier, et plus généralement dans les projections urbaines obtenues par les différentes modalités du travelling (parmi lesquelles il faut compter le travelling «naturel» obtenu par la perspective mobile de l'automobiliste, si bien capturée par les scènes nocturnes de *Taxi Driver*). Car il s'agit peut-être moins, en l'occurrence, de mettre l'architecture en mouvement



3



4

1, 2 Alfred Hitchcock, *Fenêtre sur cour*, 1954

3, 4 Jacques Tati, *Playtime*, 1967

giuliani.hönger
dipl.architekten eth-bsa-sia

ASSISTENT_IN EPFL

Wir suchen zwei Assistierende für unsere Gastprofessur im Master an der EPFL Ecole Polytechnique Fédérale de Lausanne ab Herbstsemester 2013. Unser Thema wird Bauen in Beton oder *Concrete Architecture* sein.

AUFGABENBEREICH

Als Assistierende sind Sie Teilzeit mit 40% angestellt. Sie betreuen die Studierenden wöchentlich im Atelier, recherchieren zu den vorgegebenen Themen und bereiten Inputs vor. Im Semester wird eine Entwurfsaufgabe gestellt, welche sich mit allen Aspekten des Entwurfs unter der Optik des Materials Beton beschäftigt. Im Zweiterteam bearbeiten Sie die administrativen Aufgaben des Lehrstuhls.

ANFORDERUNGEN

Abgeschlossenes Architekturstudium,
Erfahrung im architektonischen Entwurf,
Erfahrungen im Bauen (vorzugsweise in Beton),
Gute Sprachkenntnisse in Deutsch, Französisch und/oder Englisch

STELLENANTRITT

Die Professur beginnt ab Herbst 2013. Es ist vorgesehen ab dem Frühjahr die Semesteraufgabe vorzubereiten. Dazu möchten wir im Februar und März 2013 Bewerbungsgespräche in Zürich abhalten.

Wir freuen uns auf Ihre Bewerbung.
Lorenzo Giuliani und Christian Hönger

Per Mail oder Post bis zum 30.01.2013 an
giuliani.hönger dipl.architekten eth-bsa-sia, Kanzleistrasse 57,
8004 Zürich, www.giulianihoenger.ch, info@giulianihoenger.ch