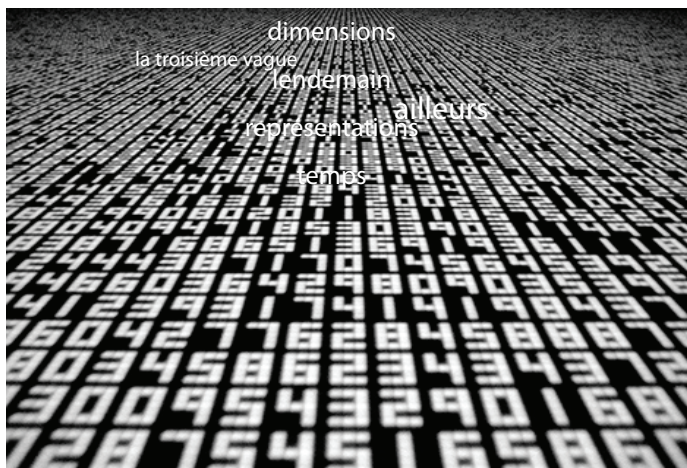


territoires
 hyperville
 hypermonde
 connaissance
 recherche
 dématérialisation
 information
 haute couture urbaine
 paysages
 cyberculture
 machine
 limites
 cognition
 transmission
 présences
 mesure
 spectre
 perception
 résistance
 vitesse
 mondialisation
 perspectives
 images
 échelles



Illustrations / Ryoji Ikeda

"La demeure est le curseur des proportions et donc de mon rapport au monde. L'architecture est une mesure du monde."

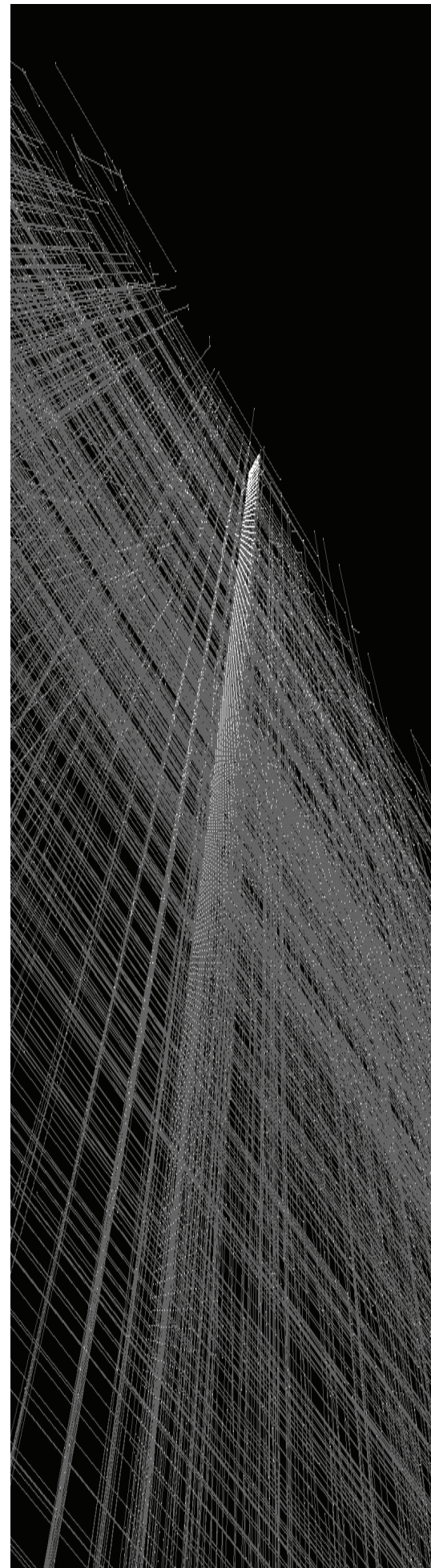
Cybermonde, la politique du pire
Paul Virilio



06 31 17 78 95
 claude.yacoub@gmail.com
 www.claudeyacoub.com

architectures 4.0

séminaire 4e année - S7/S8



ARCHITECTURES 4.0

Nouvelles technologies de l'information et de la communication et (en) architecture, vers des villes d'un autre type !

A l'heure où le web se meut vers un 3.0, on parle déjà d'un 4.0.. Nous sommes passés d'un web statique hier, à un web dynamique aujourd'hui et nous nous dirigeons à une vitesse affolante vers une toile sémantique, étape ultime avant un réseau symbiotique !

Ces briques logicielles et leurs interfaces façonnent de plus en plus, irrémédiablement, notre univers bâti, concret, palpable, humain.

Et nous, créateurs, concepteurs, bâtisseurs, où en sommes-nous dans (de) toutes ces révolutions ?

Nos architectures ne peuvent rester indifférentes, ne peuvent ignorer, ne peuvent « faire « sans », ne doivent pas (se) voiler cette nouvelle face de l'humanité devant toutes ces révolutions. Ni en amont, en phase de conception, ni en aval, en phase de réalisation ; quant à notre vécu il est indirectement et directement lié à tous ces outils de « médiatisation » que nous devons maîtriser dans tous les sens du terme.

Le nouvel objectif de l'architecte doit être de savoir saisir la portée des changements de pensée que les nouvelles technologies de l'information et de la communication impliquent et de proposer dans la conception architecturale des voies qui ouvrent des univers autres à ces mutations, tout en réintégrant l'individu au centre de ce processus collectif qu'est la production de l'espace.

Les technologies « glocalisées » estompent les frontières entre les mondes virtuels et physiques, au profit d'une interpénétration qui engendre de nouvelles « performances ». Elles expérimentent de nouvelles formes de création, de nouvelles façons d'investir l'espace public, et la sphère privée, le forum et l'intime à travers ces nouveaux langages.

Il nous faut, nous hommes de l'art, "être à l'intérieur" du système, pas à l'extérieur, tout en gardant une liberté de penser et d'agir intacte.

Au "Poteau-mitan", voilà le point sensible qu'il nous faut occuper, au centre de ce qui se passe, "hic et nunc", plus que jamais. Au contact de ces mutations, à l'écoute de ces partitions virtuelles et au vu de ces nouvelles cartographies.

Ce séminaire se veut être une première approche entre ces mondes numériques à occuper et nos architectures à ne pas délaisser.

Un état des lieux, une mise à jour, une mise en garde, une mise à niveau, un questionnement ouvert de nos êtres analogiques face à ces mouvements numérolologiques !

Planning

12 séances (variables, malléables, durables...)

1e Partie (mars) : « L'autre architecture »

Séance 01 : introduction(s)

Présentation CY / Présentation étudiants
(profils, sensibilités, objectifs...)

Introduction séminaire : « Architectures 4.0 » ?
Processus architectural et technologies numériques
(historique - mise à jour - perspective).

Séance 02 : « Etat des choses »

Web - Espace(s) : virtuel(s) - réel(s).

Lieux « numériques » Paris / alentours :

le Cube, le Laboratoire, la Bellevilloise, la Cantine, le 104,
La Ferme du Buisson, Archilab, etc. / Liens avec des sites « voisins » :
Ars electronica, Linz ; V2, Rotterdam ; Medialb, Boston ; ZKM,
Karlsruhe ; ICC, Tokyo ; Nabi art center, Séoul ; SAT, Montréal.

Séance 03 : Architectures numériques

Les architectes digitaux : Asymptote architecture, Preston Scott
Cohen, Denis Dollen, Emergent, Evan Douglas Studio, Greg Lynn,
Usman Haque, Jerry Tate, Kol / Mac, Tobias Klein, Syuart Munro, etc.

Séance 04 : Arts numériques

Artistes numériques, Net art,
Installations et immersions en 3D, jeux vidéos, etc.

2e Partie (avril) : « La troisième ville »

Séance 05 : « Métapolis »

ville ouverte, ville explosée, ville cognitive, ville inégale,
ville laboratoire, ville-plateforme...

Séance 06 : « Hyperville »

Hyperurbain - Hypermonde - "le village global"... (attente, évolution,
mutation, révolution, alerte, etc.).

Séance 07 : Objets communicants urbains

Objets relationnels, objets interfaces, objets architecturaux...
& Présentation Projet (« exercice ») : « jeux de rôle dans la création
architecturale », analyser à travers un dessein architectural très simple
et très bref la relation homme - machine (dominant(e) - dominé(e)
(rendus programmés pour la séance 12).

Séance 08 : « la disparition de la ville »

Dubai Media City ; Urbis, the city centre, Manchester...

3e Partie (mai) : « Utopies numériques »

Séance 09 : Espaces virtuels, mondes recomposés

Second life - Facebook - Hi5 - Twitter - etc.

Séance 10 : Réalités virtuelles et augmentées

Nouvelles cartographies (blogosphère - outils de recherche :
Blogopulse, Hurst, Flow, Atlas, etc.).

Séance 11 : Participation au Séminaire de conception Architecturale Numérique à Nancy

Thématique 2009 : "Conception numérique et approches
environnementales" (études des thématiques passées (2007 :
"Apports de l'image numérique à la conception architecturale", 2005 :
"Rôle de l'esquisse architecturale dans le monde numérique").

Séance 12 : Epilogue

Autour de « Cybermonde : la politique du pire » de Paul Virilio.
Rendus projets.

Séance(s) supplémentaire(s) :

Une à trois séances (selon planning ESA) pour évaluations projets
(remarques, corrections) et présentations finales
(dossiers « papier » - diaporamas PowerPoint /
« publication » collective).