Zeitschrift: Hochparterre : Zeitschrift für Architektur und Design

Herausgeber: Hochparterre

Band: 16 (2003)

Heft: [2]: Prix d'architecture BOSCH : Visions constructives : des étudiants conçoivent l'avenir

Artikel: Autres sélectionnés

Autor: [s.n.]

DOI: https://doi.org/10.5169/seals-122091

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

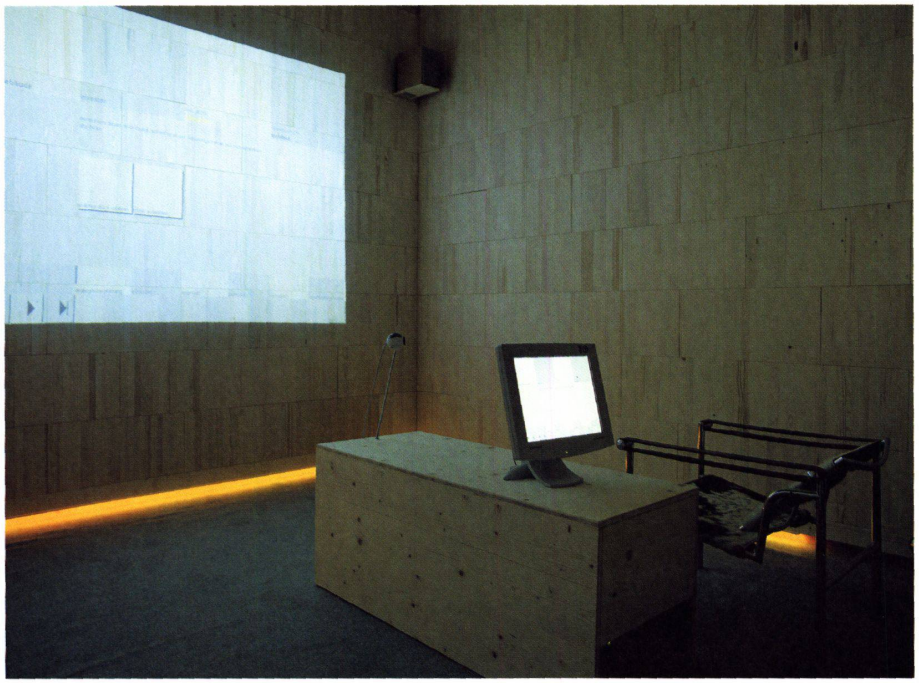
The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 18.12.2025

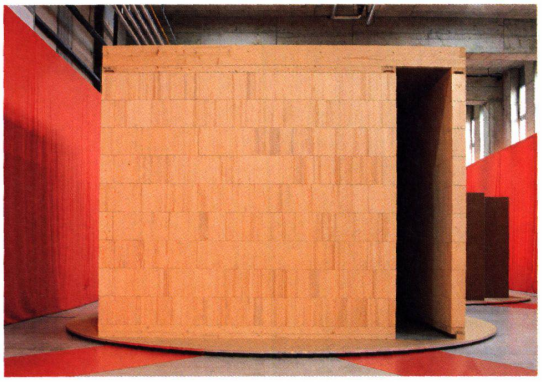
ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

Jeux de rôles numériques

Le projet de la Hochschule für Technik, Wirtschaft und Soziale Arbeit St. Gallen (FHS) a permis aux visiteurs de s'essayer à plusieurs rôles. Le jury salue cette idée, mais considère néanmoins que le résultat ne répond pas encore à l'intensité du travail.



1



2

1 **Siège, écran et paroi de projection dans le salon particulier de « http:// »**

2 **Tout habillé de bois, le cube rappelle le monolithe de Morat.**

http://

--> Hochschule für Technik, Wirtschaft und Soziale Arbeit, St. Gallen (FHS)

--> Responsable de l'équipe : le professeur Ueli Rhiner

--> Formation composée de : Ronnie Ambauen, Thomas Munz, Stefan Truog, Thomas Utz

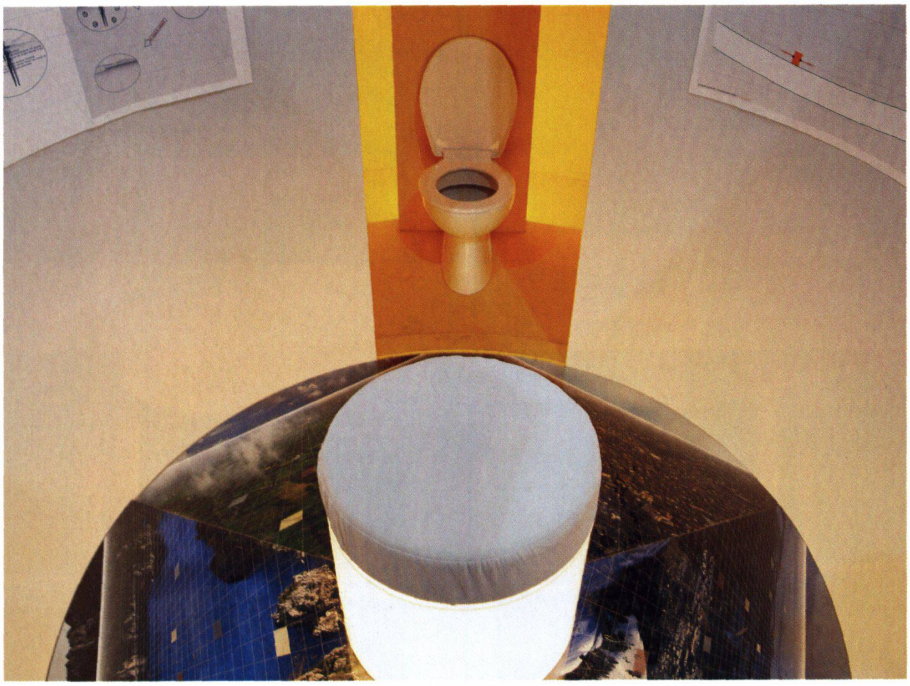
: Les étudiants de la Haute école de Saint-Gall (Hochschule für Technik, Wirtschaft und Soziale Arbeit St. Gallen, FHS) ont réalisé le projet « http:// » sous la direction d'Ueli Rhiner. La plaque circulaire montre un cube de bois composé comme un mur à partir de blocs de pierre. N'était cette fente étroite sur le côté, le tout rappellerait facilement le monolithe de Jean Nouvel. Un long corridor conduit à l'intérieur du cube où on découvre sur les murs des panneaux présentant des analyses quant à l'habitat à l'heure du 21ème siècle, quant aux formes de la présentation. Ce qui nous attend à l'intérieur sera en rapport avec le processus de construction selon la norme SIA 112, lequel implique trois parties avec l'investisseur, le futur habitant et l'architecte, et on voit bien ici que les auteurs connaissent leur sujet. La plate-forme idéale, accessible à tous est désormais l'Internet. Arrivé à l'intérieur du corps, on se sent comme dans un salon : recouverts de fourrure, deux sièges LC1 réalisés par Le Corbusier entourent un écran et s'orientent vers une paroi servant de surface de projection. Un ruban de lumière parcourt le sol et fait flotter les murs. Le lieu est calme et le monde extérieur ne peut pénétrer jusqu'ici. Le visiteur prend place sur le siège et touche l'écran. « Bienvenue dans le futur », entonne une voix.

On peut alors choisir le rôle qu'on entend jouer : investisseur, habitant ou architecte. Je veux pour ma part être habitant et choisis le champ correspondant à l'écran. Le ruban de lumière le long du mur s'éclaire soudain en jaune, et je suis invité à établir mon profil. Je peux choisir parmi des peintures celles qui ne plaît le mieux, de même que je sélectionne ma mélodie préférée entre divers morceaux de musique. Différents lieux sont possibles et je peux dire combien de personnes vont vivre un jour dans mon ménage. Toutes ces indications permettent à l'ordinateur d'établir un collage censé caractériser ma personnalité. Sur cette base, le mystérieux calculateur me propose différents objets à choix. J'opte donc pour l'un d'eux, et une présentation commence alors à l'écran et sur le mur. La procédure est similaire lorsque j'entre dans la peau de l'investisseur (avec un ruban de lumière bleu) ou lorsque je veux être l'architecte (et la lumière sera verte dans ce cas). Mais celui qui s'applique à découvrir chacun des rôles remarque très vite qu'on arrive toujours à la fin dans le garage de la ville de Saint-Gall. Les autres objets occupent de l'espace mais ne permettent pas de consulter des informations.

Le projet révèle les avantages et les inconvénients d'une présentation informatisée. Le travail semble professionnel, l'ordinateur donne l'impression qu'il recèle une foule d'informations, et chaque chose semble être reliée aux autres. L'interface utilisateur a l'air pratique, le visiteur peut décider lui-même de l'itinéraire qu'il va choisir. Toutefois, on remarque très vite que la machine promet davantage qu'elle ne peut tenir. Le contenu existant ne parvient qu'à esquisser la manière dont « http:// » pourrait fonctionner. Le jury souligne en l'espèce que les auteurs s'attachent à rendre disponible sous forme numérique les informations relatives à la construction, mais il constate également que cette démarche échoue eu égard à ses exigences peut-être exagérées. Il juge la navigation du programme comme n'étant pas véritablement conviviale, car les trois niveaux ne peuvent être consultés ni combinés facilement. Le résultat ne répond pas encore à l'intensité du travail, concluent les experts. •

Sonder les besoins

« Wohn-Interface », tel est le nom du projet du groupe de la Haute école spécialisée de Zurich-Winterthour (Zürcher Hochschule für Architektur, Technik und Sprache in Winterthur, ZHW). Promenade à travers un pavillon cylindrique vivant une vie intérieure complexe.



1

2

1 **Le lieu du sommeil combiné à celui de l'hygiène se trouve au centre du pavillon.**

2 **Un cylindre gris pour une interface d'habitation.**

Wohn-Interface

--> Zürcher Hochschule für Architektur, Technik und Sprache, Winterthur (ZHW)

--> Auteurs : Alessandro Albertini, Hans-Claus Freitag

--> Soutien logistique : Amadeo Sarbach Dozent, (enseignant en CAAD), Annette Spindler, assistante

: Le projet de la Haute école de Zurich-Winterthour fait découvrir une maison ronde. Après l'entrée, un couloir qui s'élargit tout d'abord avant de se rétrécir à nouveau conduit au centre du cylindre. Sur la gauche, des pictogrammes marquent différentes stations : deux mains qui se saluent, un poulet entre couteau et fourchette, un outil, un lit, un ordinateur, une tête touchée par une flèche et enfin une cuvette de toilettes. Chaque station est assortie de nombreux petits panneaux recouverts d'images qui semblent avoir un rapport avec les pictogrammes. Le visiteur – un maître d'œuvre potentiel – est quelque peu perplexe et ne sait pas où on veut en venir. L'explication suit à la fin du parcours où on apprend que les pictogrammes symbolisent différents besoins d'habitat : société, alimentation, travail, calme, interaction/échanges culturels, retrait et hygiène. Parmi les panneaux, on choisit à chaque fois celui qui semble répondre au mieux à ses propres besoins, pour autant qu'on désire le faire à la maison. Si par contre on travaille ou se restaure à l'extérieur – satisfaisant au besoin correspondant en ville, de façon décentralisée – on pousse une porte sur le côté et on regarde alors vers le monde du dehors. Seules les stations dédiées au calme et à l'hygiène n'ont pas cette porte coulissante, car dormir et prendre soin de son corps est pour tous quelque chose qu'on fait à la maison. A la fin du parcours, le maître d'œuvre a réuni plusieurs panneaux qu'il accroche au mur. Ses besoins sont alors mis en regard les uns avec les autres grâce à des aimants rouges. « Il sait maintenant pertinemment ce que signifie pour lui la vie dans son habitat », dit-on en prenant l'expert à témoin. Cet expert est un architecte qui traduit dans l'architecture les besoins du maître d'œuvre et leurs corrélations. On est maintenant parvenu au centre du pavillon rond et on se frotte les yeux d'étonnement devant un pouf symbolisant un lit et juste à côté une salle éclairée en jaune ainsi qu'une cuvette de toilettes. « Ceci est un lieu du sommeil combiné à celui de l'hygiène », apprend-on. Pas de doute, ces deux besoins sont incontournables, mais leur rapprochement irrite quelque peu. Les auteurs du projet ont-ils dépassé ici leur objectif en voulant ajouter une note d'humour à leur parcours exigeant ?

La base serait idéale

L'interface d'habitation semble simuler la façon de travailler d'un ordinateur, mais les maîtres d'œuvre en puissance ne saisissent pas leurs désirs de façon virtuelle à travers un clavier, ils se saisissent de panneaux bien réels qu'ils accrochent au mur. Ceci a pour avantage qu'on n'est pas assis derrière un écran à la merci de l'ordinateur, mais qu'on participe activement aux événements. Comme l'ordinateur est cependant ouvert à chacun dans le pavillon, il est difficile de comprendre le jeu, de trouver la bonne porte d'entrée et de garder une vue d'ensemble – en fait, on est plutôt déconcerté par l'abondance d'idées et les sauts dans la réflexion des auteurs.

Le jury voit dans le principe de la représentation de l'environnement et du monde intérieur de demain à travers une interface d'habitat une base idéale pour lancer le projet proprement dit. Or, cette amorce pleine d'espoir s'enlise cependant dans les extraits philosophiques sur la thématique de l'habitat en général, se terminant au lieu du sommeil combiné à celui de l'hygiène. A partir de là, tout est laissé au libre entendre de l'architecte, concluent les experts, eux aussi un peu désorientés. •