Zeitschrift: Werk, Bauen + Wohnen

Herausgeber: Bund Schweizer Architekten

Band: 72 (1985)

Heft: 1/2: Positionen heute : Geschichte(n) für die Zukunft = Positions d'aujourd'hui : histoire(s) pour l'avenir = Positions today : tomorrow's (Hi)story

Artikel: Entwerfen als Manipulation der Zeit : die Architektur - eine Zeitkunst = Le projet comme manipulation du temps : l'architecture - un art du temps

Autor: Moncuit, Jacky / Quincerot, Richard

DOI: https://doi.org/10.5169/seals-54721

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: 13.07.2025

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

Jacky Moncuit und Richard Quincerot

Entwerfen als Manipulation der Zeit

Die Architektur – eine Zeitkunst

Realisierte Architektur, die unsichtbar bleibt, niemals durchgeführte Architekturprojekte, die sehr wohl sichtbar sind: Atombunker auf der einen und Video-Simulationen auf der anderen Seite. Die Zukunft also in einer Welt, die mit der Bombe lebt, oder in der Welt auf dem Fernsehschirm. Zwei Extreme, zwei Paradoxien zugleich, die das fundamentale Problem der Architektur beinhalten: das Spiel vom Leben und Tod oder, einfacher, das der Zeit. Das Architekturprojekt blickt sowohl nach der Vergangenheit wie auch der Zukunft, um so eine Regel für die Gegenwart ableiten zu können: es ist dies eine Zeitmanipulation.

L'architecture – un art du temps

Architecture réelle qui reste invisible, projets d'architecture non exécutés qui sont pourtant bien visibles: abris antiatomique d'une part et vidéo-simulations d'autre part. Autrement dit, l'avenir dans un monde qui vit avec la bombe ou dans le monde de l'écran de télévision. Deux extrêmes, deux paradoxes tout à la fois, qui concernent le problème fondamental de l'architecture: le jeu de la vie et de la mort ou plus simplement celui du temps. Le projet d'architecture regarde aussi bien vers le passé que vers l'avenir afin d'en déduire une règle pour le présent: il s'agit bien d'une manipulation du temps.
Texte original en français, voir page VI.

Architecture – or Temporal Art

Realised architectural projects remaining invisible and such as were never constructed and yet are quite visible: atomic shelters on the one and video simulations on the other hand. Our future in a world existing under the threat of the bomb or on a TV screen. Two extremes, and two paradox situations as well, comprising the fundamental problem of architecture: the life and death game, or just the game of time. Architectural projects glean whatever they can from both past and future, trying to establish a rule for the present: this is a clear manipulation of time.

Architektur wurde lange Zeit hindurch als Raumkunst betrachtet. Die Vorstellung von «Raum und Zeit», die S. Giedion prägte, liess keinen Zweifel an der Tatsache, dass der ästhetische Genuss eines Gebäudes die Bewegung des jeweiligen Betrachters voraussetzte. Grundsätzlich wurde die Architektur allerdings als etwas Unveränderliches gesehen, ein ewiges «Gegenwärtig-Sein», das, wie die Gebäude selbst, unveränderlich der Zeit standhielt. Auf diese Kunst des Räumlichen antwortete der Historiker nun mit der Kunst des Zeitlichen. Es war Sache der Architekten, «zeitgenössische» Werke zu schaffen, welche in der Gegenwart schwelgten, dem Augenblick also, dem unmittelbar Gegebenen (dem «Zeitgeist»). Den Historikern blieb es überlassen, wenn auch selbstverständlich erst nach erfolgter «Tat», diese Werke zwischen Vergangenheit und Zukunft, in einem geschichtlichen Kontinuum also, zu situieren.

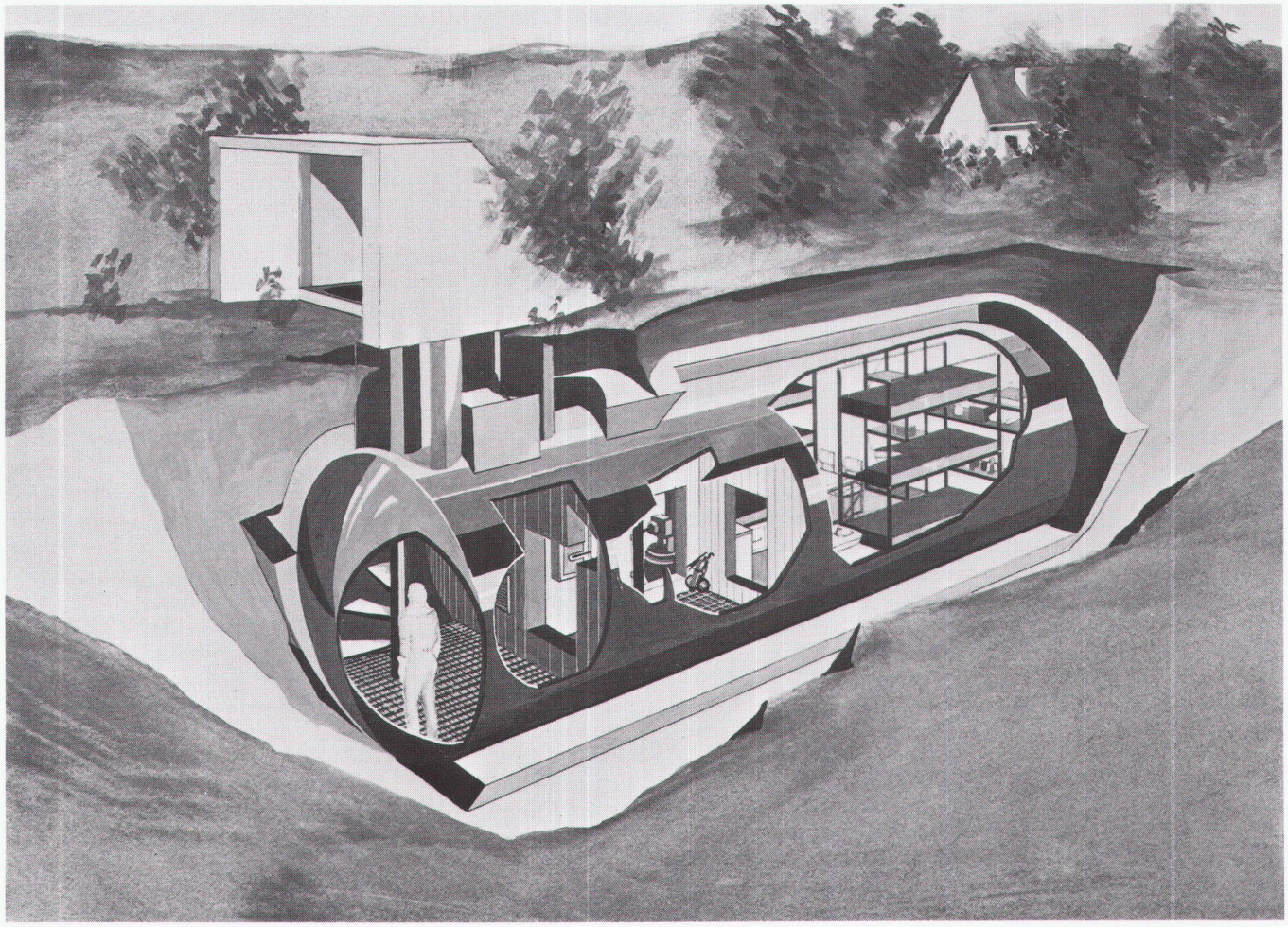
Dieser Standpunkt beantwortet allerdings die Frage der Beziehungen von Architektur und Zeit keineswegs erschöpfend. Ausserhalb der faszinierenden Präsenz der Steine und des Betons, kurz der Architektur, gibt es nun auch noch das Projekt, mit anderen Worten, ein Spiel mit der Zeit: Wie vermag man das Wissen der Vergangenheit zum Besten der Zukunft zu verwenden? Wir wollen hier einmal zur Verteidigung der Ansicht, das Spiel verfüge in sich selbst über einen gewissen Wert, schreiten, unabhängig von irgendwelchen Konstruktionen (ganz gleich ob moderner, postmoderner oder irgendwelcher Art), das von ihm ausgelöst oder durch es realisiert wird.

Ein ewiger Widerspruch?

Wie die Schrift, so ist auch das Architekturprojekt eine Manipulation von Zeit. Ziel ist die Verwandlung der Welt: die Erschaffung eines unvorstellbaren Raumes, die Kreation von Neuem auf der Oberfläche unseres Planeten. Sein Mittel besteht aus der Durchbrechung des chronologischen Ablaufes: im gleichen Augenblick werden Vergangenheit und Zukunft erfasst und daraus eine effiziente Regel für die Gegenwart abgeleitet. Der Projektverlauf ist in zweifacher Hinsicht gegen die «Natur». Dies wirkt denn auch äusserst verunsichernd. Das Projekt stürzt sich in eine ausserzeitliche Künstlichkeit, die gleichermassen Gefallen und Angst, Jubel und Terror erweckt.

Wir gestehen nur ungern diese fundamentale Ambivalenz des Projektes, beschäftigt, wie wir nun einmal sind, unsere Kunden von dessen positiven, nützlichen und rationellen Aspekten (der Durchbrechung vergangener Trägheit, der Meisterung der Zukunft und des Triumphes über das Schicksal) zu überzeugen. Das, was wir verschweigen (und was mehr «Persönliches» denn Berufliches» betrifft), ist, dass der Tod bereits im Kern des Projekts steckt. Es gibt keine Erfindung, die nicht mit einer Repetition begänne; keine Konstruktion, der nicht eine Destruktion vorausginge (des Bauplatzes, der natürlichen Baumaterialien, der Umgebung, der Erinnerung...); keine Planung, die nicht auf eine Unordnung folgt (eine Durchbrechung etablierter Normen, eine Änderung von Gewohnheiten, eine Einschränkung alter Freiheiten...).

Es ist dies ein Paradoxon. Um eine Verbesserung der Lebensqualität zu erzielen, kämpft das Projekt gegen ebenjenes Unvorhersehbare an, das das Leben ausmacht. Um zukünftige Freiheit zu erzielen, umschliesst es ebendiese Zukunft mit einem vorhersagbaren Ablauf, geplant und so auch sicher. So wie die Schrift das Wort festhält, so gefriert das Projekt quasi die Zeit ein. Dieser Widerspruch kennt keine Lösung, nur ein immerwährendes taktisches Arrangement damit. Bauprojekte bilden den Hinter-



❶

grund, vor dem sich die Ambivalenz des Projektes, von Leben und Tod, abspielt, ohne je zu einer Lösung zu gelangen.

Weder die Architektur selbst noch die Architekten besitzen das Monopol zu dieser schwerwiegenden Diskussion. Man kann sie mit Hilfe der Beschreibung zweier Situationen gut illustrieren, in denen das Bauen zur Unterstützung von Zeitspielen dient und die vielleicht kaum dem «architektonischen» Prinzip eines Giedion entsprechen, wohl aber von unbestreitbarem kulturellem Interesse sind.

Der Krieg und die unsichtbare Architektur

Wir befinden uns im Frankreich des Jahres 1984. Die Erstellung von Atomschutzbunkern ist nicht obligatorisch. Und doch werden sie gebaut, aus einer individuellen Überzeugung heraus. Die Nachfrage ist genügend gross, um einen regelrechten Markt zu begründen: mehrere Hersteller rivalisieren darin, ihre Schutzräume möglichst verführerisch anzubieten.

Die Kunden finden sich natürlich vor allem in besser situierten Kreisen. Es handelt sich dabei zumeist um die Besitzer von Einfamilienhäusern (vom Stil «Ile-de-France» beispielsweise). In einer diskret verborgenen Ecke des Gartens führt eine Treppe unter die Erdoberfläche. Überschreitet man die Türschwelle, beginnt der Schutzraum: die Zukunft und das Abenteuer in einem. Hier beginnt das Morgen, der Krieg. Ist die Türe einmal zu, überprüft der Besitzer im hier herrschenden Schweigen die Ausrüstung: persönliche Gegenstände, Dekontaminationsprodukte, Messapparaturen, das zum Überleben notwendige Minimum. Selbst Robinson war wohl kaum mehr im Exil auf seiner Pazifikinsel. An diesem geheimen Ort vollzieht sich die alte Geschichte von der primitiven Hütte, wenn auch in zeitgenössischer Version: nach der grossen Explosion folgt der Neubeginn.

Alle im Quartier wissen um die Existenz des Schutzraumes; aber es ist

❶ Die unsichtbar gebaute Architektur: der Atombunker ist ein unterirdischer Zylinder für das Überleben in der Zukunft / L'architecture invisible réelle: l'abri antiatomique est un cylindre souterrain pour la survie future / Invisible architecture: atomic bomb shelters as an underground cylinder for survival in the future

dies, wie der Raum selbst, eine «unsichtbare» Information. Der Schutzraum ist unsichtbar, versteckt unter der friedlichen Grünanlage des Gartens. Die Familie hat nur die allernächsten Verwandten von dessen Existenz informiert, all jene, denen sie Vertrauen schenkt: das Überleben bleibt einer kleinen Anzahl von Menschen vorbehalten. Die entsprechende Selektion ist recht strikt, die *conditio sine qua non* jeglichen Schutzes.

Währenddessen spielen die Kinder darin, wie dies jeder militärischen Architektur blüht. Der Schutzraum ist Objekt sekundärer Billigung und somit auch einer Lebenserweiterung. Er ist Keller, Carnotzet, Spielraum, Tanz- oder Konzertsaal... Zwischen dem Haus (sichtbar) und dem Schutzraum (unsichtbar) entstehen seltsame Beziehungen. Hier unten bereitet man sich auf ein Überleben vor, auf eine andere Zeit. Dem alltäglichen Leben des Hauses entspricht die Ausnahmesituation des Schutzraumes: Unterschlupf zum Zeitvertreib, zum Vergnügen und zu der dramatischen Antizipation eines absoluten Abenteuers, der Bombe.

Videosimulationen: Sehen, vorhersehen und nachher betrachten...

Wir befinden uns in Genf, im Video-Studio der Architekturschule der Universität Genf, dem Aimé Jolliet vorsteht. Im Dämmerlicht erwachen die Bildschirme zu Leben. Der Videoexperte manipuliert die Kommandopulte, die Monitore leuchten auf. In einem benachbarten Raum glänzt das Modell eines Mietshauses (modern, postmodern oder...) im Licht der Scheinwerfer und einer Kamera.

Eine Kassette wird in ein Videobandgerät eingeführt. Nach einigen Manipulationen läuft das Band rasch durch, dann stabilisiert sich das Bild: auf dem Bildschirm zeichnet sich eine am Abend zuvor gefilmte Landschaft ab (eine Stadt, eine Strasse oder ein Park). Nach erneuten Manipulationen erscheint auf einem anderen Bildschirm das Modell auf blauem Hintergrund. Schliesslich führen erneute Manipulationen zu einer Überblendung: das Modell verdeckt nun die zentrale Partie der Landschaft. Der Videoexperte tritt hinzu und klebt bestimmte Teile des Modells an, löst den Vordergrund der Landschaft, der das Mietshaus verdecken helfen soll. Die Arbeit geht nur langsam voran, dann aber ist die Architektur plötzlich und brutal inmitten des Grundstückes. Es handelt sich nun nicht mehr um zwei Bilder (ein Modell auf der einen und eine darübergeblendete Landschaft auf der anderen Seite), sondern um ein einziges vom Bildschirm ausgestrahltes Bild, das ein Mietshaus inmitten eines Parks zeigt: eine Tatsache, eine Präsenz, die ohne die mühsamen Bauvorgänge, die normalerweise dazu nötig wären, ins Leben gerufen wurde. Spaziergänger gehen vorbei, Kinder spielen. Das Bild ist in sich kohärent, sauber, mühelos leserlich, es überzeugt. Nur um zu spielen, eliminiert der Videoexperte mit wenigen «wütenden» Strichen das gesamte Mietshaus: die Realität zerreisst, das Bild verliert seine innere Einheit, der Trick wird sichtbar, und das Wunder zerstört sich selbst.

Wiederum beginnt man. Das Band wird zurückgespult, und man fügt von neuem zusammen. Wenn dann die «Realität» auf dem Bildschirm wiedererstanden ist, spielt man damit: man öffnet im Erdgeschoss einen Teil des Hauses, erstellt eine gewisse Transparenz, wechselt seine Farbe, Silhouette, sein Profil, vergrössert oder vertieft das Ganze, vervielfacht ein bestimmtes Motiv... Das digitalisierte Bild beugt sich ohne Murren dem Diktat dieser Veränderungen, ohne einen einzigen Moment seine Glaubwürdigkeit, seinen Realismus zu verlieren.

Man vermag auch die Architektur selbst zu verändern, indem man die Kamera auf ein anderes Modell richtet oder ein anderes Bild eines Gebäudes, gleich ob es sich um eine Fiktion oder eine Realität handelt. Die Bildschirme zeigen ruhige Bildfolgen: am gleichen Ort werden verschiedene Bauten gezeigt, alle noch blosse Hypothese, aber auch alle gleichermassen realistisch anzusehen. Wie es entstand, so kann es allerdings auch wieder zerstört werden: es genügt, das Band zurückzuspulen.

Man verlässt das Studio, wie man ein Delirium hinter sich lässt. Draussen gewinnen die Gebäude erneut an Stabilität, an Schwere und auch an Banalität. Das Reale findet sich erneut in festen Bildern, in denen wir leben, wieder.

Die Architektur – eine Zusatzbemerkung

Bei diesen zwei Erfahrungen handelt es sich ohne Zweifel um marginale Erlebnisse, betrachtet man das Feld der Architektur insgesamt. Heisst dies aber auch, dass man sie davon ausklammern solle? In beiden Fällen dienen Bauten dazu, Zeitspiele zu unterstützen (Antizipation und Simulation), die dem «Projekt» eines Architekten sehr nahekommen: eine Gelegenheit, das Leben in all seinen Beziehungen zum Bild und zum Tod zu «erdenken».

Im ersten Fall (dem des Schutzraumes) ist die Konstruktion durchaus realer Natur, wenngleich unsichtbar. Im zweiten Fall (dem Videobild) jedoch ist die Sichtbarkeit des Gebäudes dessen einziger realer Aspekt. Ohne sichtbare Erscheinung oder als blosse Erscheinung gehören diese Konstruktionen nicht zum Genre der «Architekturwerke», wie sie heutzutage in Zeitungen und Fachzeitschriften präsentiert werden. Ist dies aber auch ein ausreichender Grund, authentische kulturelle Erfahrungen mit Verachtung zu strafen, die schliesslich nichts anderes wollen, als die Architektur auf zwei ihrer Entstehungsgründe zurückzuweisen: den Krieg und das Imaginäre?

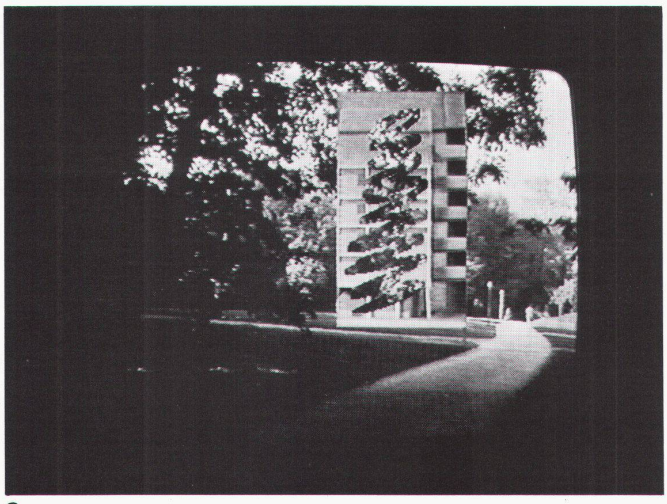
J.M., R.Q.

❷

❸

❹

❺



❻

❷ – ❻
Die sichtbare, nicht gebaute Architektur: eine Videosimulation, die vom Videostudio der Architekturschule in Genf realisiert wurde, unter Leitung von Aimé Jolliet / L'architecture visible irréelle: une simulation vidéo réalisée par le studio de vidéo de l'école d'architecture genevoise sous la direction d'Aimé Jolliet / Visible though non-realized architecture: a video simulation realized by the video studio of the Geneva School of Architecture, under the direction of Aimé Jolliet

Jacky Moncuit et
Richard Quincerot

Le projet comme manipulation du temps

L'architecture, art du temps

L'architecture a longtemps été présentée comme un art de l'espace. La notion «d'espace-temps» proposée par S.Giedion faisait bien remarquer que la consommation esthétique d'un édifice supposait le mouvement du spectateur. Mais pour l'essentiel, l'architecture était posée comme stable, un «éternel présent»: comme les édifices, une immobilité défiant le temps. A cet art de l'espace, l'historien répondait par un art du temps. Il appartenait aux architectes de produire des œuvres «contemporaines», baignant dans le présent, l'instant, l'immédiat («l'esprit de l'époque»). C'était aux historiens qu'il incombait, après coup, de situer ces œuvres entre passé et avenir, dans la continuité supposée d'une Histoire.

Ce point de vue n'épuise pas la question des rapports de l'architecture au temps. Hormis la présence fascinante des pierres ou du béton, l'architecture, c'est aussi le projet, c'est-à-dire, fondamentalement, un jeu sur le temps – comment exploiter les ressources du passé pour améliorer l'avenir? Nous voudrions défendre l'idée que ce jeu a valeur pour lui-même, indépendamment des constructions (modernes, post-modernes ou autres) qu'il met en scène, ou réalise effectivement.

Une contradiction éternelle?

Comme l'écriture, le projet d'architecture est une manipulation du temps. Son but est de transformer le monde: créer un espace inouï, faire apparaître du nouveau sur la surface de la planète. Son moyen est de transgresser l'ordre chronologique: embrasser d'un même regard le passé et l'avenir, et en déduire une règle de conduite efficace pour le présent. Son mouvement est deux fois contraire à «la nature». Cela a de quoi inquiéter. Le projet plonge dans l'artifice d'un hors-temps, qui suscite à la fois plaisir et crainte, jubilation et terreur.

Nous n'avouons pas volontiers cette ambivalence du projet, trop occupés à convaincre nos clients de son aspect positif, bénéfique, rationnel (briser l'inertie du passé, maîtriser l'avenir, triompher du destin). Ce que nous taisons (et qui passe, du coup, du «professionnel» au «personnel»), c'est que la mort est au cœur du projet. Il n'est pas d'invention qui ne commence par une répétition: pas de construction qui ne suppose une destruction (du site, des matériaux naturels, des lieux, de la mémoire . . .); pas de planification qui ne parte d'un désordre (rompre avec les normes établies, changer les habitudes, limiter des libertés anciennes . . .).

C'est paradoxal. Pour améliorer la vie, le projet lutte contre les imprévus qui sont la vie. Pour libérer l'avenir, il l'enferme dans un déroulement prévisible, planifié, sûr. De même que l'écriture fige la parole, le projet gèle le temps. La contradiction est insoluble, on ne fait jamais que s'en arranger, tactiquement. La construction est une des scènes où l'ambivalence du projet, de la vie et de la mort se joue sans jamais se résoudre.

D'une discussion aussi grave l'architecture ni les architectes ne possèdent le monopole. On peut l'illustrer en décrivant deux situations, où la construction sert de support à des jeux sur le temps peut-être peu «architecturaux» (au sens de Giedion), mais d'un intérêt culturel pourtant incontestable.

Penser à la guerre: Architectures invisibles

Nous sommes en France, en 1984. La construction d'abris antiatomiques n'est pas obligatoire. Et cependant des abris se construisent, par décision individuelle. La demande sociale est suffisamment importante pour que se constitue un marché: plusieurs fabricants rivalisent pour présenter leurs abris sous l'aspect le plus séduisant.

La clientèle appartient bien sûr à une catégorie relativement aisée. Il s'agit surtout de propriétaires de maisons individuelles (de style «Ile-de-France», par exemple). Dans une partie discrète du jardin, un escalier s'enfonce sous terre. La porte franchie, commence l'abri: l'avenir, l'aventure. Ici commence demain, la guerre. Porte fermée, dans le silence, le propriétaire vérifie soigneusement l'équipement: objets personnels, produits de décontamination, appareils de mesure, le minimum nécessaire pour après, la survie. Robinson n'était pas plus exilé du monde, sur son île du Pacifique. Dans ce lieu retiré se joue une version contemporaine du vieux récit de la cabane primitive: après le «grand boum», un nouveau départ de la vie.

Dans le quartier tout le monde connaît l'existence de l'abri; mais c'est une information souterraine. L'abri est invisible, tapis sous la pelouse inoffensive du jardin. La famille n'a informé que les proches, les personnes de confiance: la survie n'est prévue que pour un petit nombre. La sélection est plutôt stricte, condition «sine qua non» de la protection.

En attendant, comme dans toutes les architectures militaires, les enfants jouent. L'abri fait l'objet d'appropriations secondaires qui amplifient la vie. C'est une cave, un carnotzet, une salle de jeux, une salle de danse ou de concert . . . Entre la maison (visible) et l'abri (caché), se nouent d'étranges rapports. Au-dessus la vie continue, normale, apparente. Au-dessous se prépare la survie, pour un autre temps. Au temps quotidien de la maison répond le temps d'exception de l'abri: refuge des passe-temps, des plaisirs, et anticipation dramatique sur l'aventure absolue, la bombe.

Vidéo-simulations: voir, prévoir, post-voir . . .

Nous sommes à Genève, dans le studio vidéo de l'Ecole d'Architecture de l'Université de Genève, dirigé par Aimé Jolliet. Dans la pénombre les écrans s'animent, unanimes. Le vidéaste manipule le pupitre des commandes, des voyants s'allument. Dans une salle voisine la maquette d'un immeuble (moderne ou post-moderne ou . . .) brille dans la lumière, cernée de projecteurs, et d'une caméra.

Une cassette est introduite dans un magnétoscope. Manipulations, la bande défile rapidement. Puis l'image se stabilise: sur un écran voici un paysage filmé la veille (une ville, une rue, un parc). Nouvelles manipulations: voici, sur un autre écran, la maquette, se détachant sur un fond bleu. Manipulations enfin: voici les deux images superposées, la maquette cachant la partie centrale du paysage.

Le vidéaste se déplace. Promenant un crayon sur une tablette graphique, il gomme certaines parties de la maquette, dégageant les avant-plans du paysage qui doivent cacher l'immeuble. Le travail est lent, progressif. Puis brutalement, l'architecture *est* dans le site. Il ne s'agit plus de deux images (une maquette d'une part, un paysage de l'autre, superposés), mais d'une seule image télévisée, montrant un immeuble dans un parc: une présence advenue sans les lourds efforts de la construction. Des promeneurs passent, des enfants jouent. L'image est cohérente, nette, directement lisible, elle emporte la conviction. Alors pour jouer, d'un crayon rageur, le vidéaste «efface» l'immeuble: la réalité se déchire, l'image perd son unité, le subterfuge se dénonce, le miracle se défait.

Puis on recommence. La bande défile en marche arrière, et de nouveau on assemble. Lorsque «la réalité» est reconstituée sur l'écran, on joue: ouvrir une transparence au rez-de-chaussée de l'immeuble, changer sa couleur, sa silhouette, sa modénature, l'élargir, l'abaisser, multiplier un motif . . . L'image digitalisée se plie docilement aux transformations, sans perdre un instant de son réalisme.

On peut aussi changer d'architecture: planter la caméra devant une autre maquette, ou une autre image d'édifice, fictif ou réel. Les écrans déroulent sereinement une succession de présences: en un même lieu, des constructions diverses, toutes hypothétiques, mais toutes portées au même degré de vraisemblance. Ce qui est fait peut aussi se défaire: il suffit de faire défiler la bande à l'envers.

On sort du studio comme d'un délire. Au dehors les constructions retrouvent leur stabilité, leur pesanteur, leur banalité. Le réel se fixe à nouveau en images stables, où vivre.

L'architecture, encore

Ces deux expériences sont assurément marginales, par rapport au champ de l'architecture. Faut-il pour autant les exclure? Dans les deux cas des constructions servent de support à des jeux sur le temps (anticipations, simulations) qui ressemblent fort au «Projet» des architectes: une occasion de penser la vie, dans ses rapports à l'image, à la mort. Dans le premier cas (l'abri), la construction est réelle, mais invisible. Dans le second cas (la vidéo), la visibilité de l'édifice est sa seule réalité. Sans apparence, ou pures apparences, ces constructions échappent au genre des «œuvres» d'architecture que présentent plus couramment les revues. Est-ce une raison suffisante pour dédaigner des expériences culturelles authentiques, qui ne font après tout que reconduire à deux sources originaires de l'architecture: la guerre, l'imaginaire?

J.M., R.Q.