

Faut-il prendre les architectes au pied de la lettre?

## Lisez le Courrier!

Edition standard

Edition Internationale

Edition Etudiants

Cahier Spécial

Le courrier de  
l'architecte

INTERNATIONAL

La newsletter

 OK

Entrez votre e-mail pour vous inscrire

Rechercher

 OK Standard  Etudiants

ARCHITECTES TYPOLOGIES MATÉRIAUX POINTS DE VUE ALBUMS-PHOTOS CAHIERS SPÉCIAUX DOSSIERS

AGENDA

'AK A / Andrew King : Plans Séquences',  
à la Maison de l'Architecture du Québec

22/02 23/04

Jusqu'au 23 avril 2011, la Maison de l'Architecture du Québec invite à explorer les riches rapports entre vidéo et aménagement, en compagnie d'une figure clé de l'architecture de recherche. A travers une exposition qui met en relation son oeuvre filmique et trois de ses projets construits, dont la prestigieuse université de cinéma de Capilano, Andrew King livre les secrets de l'architecture... cinématique. Vive le mouvement qui déplace les lignes !

## Andrew King, Le Cinématique

Andrew King est, au Canada, l'une des figures clés de cette architecture qui évolue entre deux mondes : la pratique privée professionnelle et la recherche artistique. Prix de Rome 2003, tour à tour artiste et architecte à la tête de sa propre agence AK A de Calgary, depuis 20 ans, Andrew King agit désormais comme concepteur principal dans la firme géante Cannon Design, pour laquelle il planche sur le CHUM à Montréal et construit à North-Vancouver le Capilano University Film Centre (un projet majeur récompensé par un prix d'excellence 2010 de la revue Canadian Architect).

En quoi et comment la démarche de création vidéographique, qu'il poursuit avec sa complice Angela Silver depuis 1997, influence ses bâtiments? Que peut être, finalement, une architecture cinématique ?

C'est à la Maison de l'architecture qu'Andrew King a fait le choix d'explorer à fond la question. Familier des galeries d'art en tant qu'exposant plasticien, il fait le grand saut cette fois-ci, en associant ses deux passions dans un même espace, pour rendre éclatante la démonstration.

A découvrir dans 'Plans Séquences' : la première grande rétrospective de l'oeuvre vidéographique d'Andrew King en sept films dont les plus récents, portant sur l'échangeur Turcot. Et aussi trois projets construits présentés en grand détail avec plans, maquettes, dessins et croquis. Véritable aboutissement de cette démarche originale qui prend le mouvement comme moteur de la conception des espaces, l'University Film Centre de Capilano est le clou de l'exposition.

"C'est un avantage pour lui ;  
quand il parle, je l'écoute."



Réfectiv



Alliance Piscines



Hörmann



Armstrong



UDIREV



Luxaflex



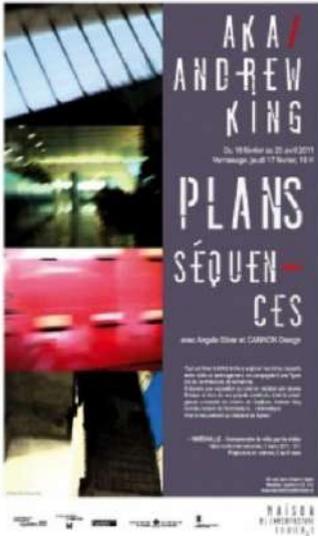
Abloy



Leda

"Ces jeux créatifs à deux ou à  
trois, [...] sont au coeur de notre  
pratique."

## En mouvement ? Action!

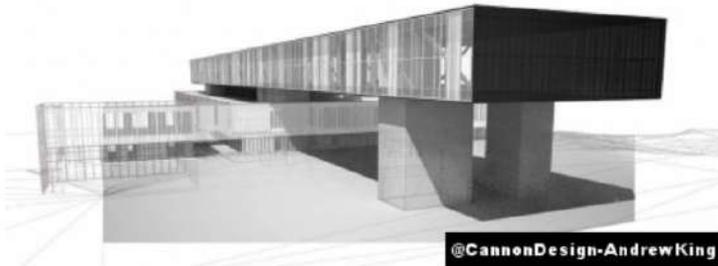


Pour Andrew King, la perception traditionnelle de la ville et de l'architecture sous la forme d'une succession d'espaces fonctionnels est révolue. «*Nous n'avons pas une vision globale de ce qui nous entoure*», explique-t-il, «*nous n'en retenons que quelques fragments. Ma conception de l'architecture est celle d'un réalisateur de cinéma*».

Réalisée dans le cadre du Prix de Rome, la vidéo *Romalux*, était déjà «*le fruit d'une année de déambulations qui se sont traduites par une succession de visions fugitives rendant mieux la réalité de la ville telle qu'on la perçoit effectivement*», commente-t-il. Même structure, pour *Tantramar*, appliquée à Sackville, au Nouveau Brunswick ou encore *Motelisation* qui capte, en roulant au long de l'autoroute 20, des instantanés de motels, témoins incertains du modernisme. Autre exemple, *Formerly Exit 5* met en

parallèle la vision idéalisée de l'échangeur Turcot et la perception fragmentée que l'on en reçoit in situ.

Les deux projets de résidences et l'école de cinéma qui sont présentés en galerie montrent clairement comment l'architecte transpose peu à peu en formes construites ce vocabulaire cinématographique. Dans le projet de l'école, notamment, les fines stratégies d'écrans, d'ouvertures, les successions et les cadrages cherchent à jouer sur les perceptions et l'expérience des espaces, non plus en sculptant des formes statiques, mais en se fondant sur l'expérience subjective de l'utilisateur, en mouvement dans un lieu donné.



Complexe ? Oui, mais lumineux, pour qui saura se rendre sur place et se laissera emporter par le foisonnement des images, qui ne manquent pas dans cette généreuse et originale exposition !

### Autour de l'exposition

Table ronde internationale, le 9 mars 2011, à 19h00

Avec le designer urbain Peter Soland (Urban Soland Paysages urbains), commissaire, le doctorant Stephan Kowal modérateur des discussions entre Andrew King, Tom Forget (North Carolina University, Charlotte), Philippe Lamarre (revue Urbania) et Fannie Duguay-Lefebvre (du médialabAU de l'Université de Montréal).

Projections, du 2 au 9 mars 2011

Durant cette période, le public pourra se préparer en venant visionner les oeuvres vidéographiques des panelistes invités (en projection permanente aux horaires réguliers).

Maison de l'Architecture du Québec  
181 rue Saint-Antoine Ouest | Montréal | Québec H2Z 1H2  
info@maisondelarchitecture.ca  
www.maisondelarchitecture.ca

Web : [www.maisondelarchitecture.ca/?page\\_id=39](http://www.maisondelarchitecture.ca/?page_id=39)

Entrée libre

Ouverture : du mercredi au vendredi, de 13h00 à 18h00 ; le samedi, de 12h00 à 17h00

### Visite | Jeune et jaune, l'extension inspirée du Centre de Formation des Apprentis (CFA)

Ce qui n'était au départ que quelques cubes de carton superposés au fond d'une agence est aujourd'hui le CFA de Saint-Maur-des-Fossés (94), diamant de béton jaune ou hangar contextuel selon l'angle d'observation.... [Lire la suite]



"Nous sommes très agressifs, ça marche en forçant le destin."

### Présentation | Une maison de pêcheur entre mer et jardin, à l'Île de Ré (17)

Donner un caractère résolument contemporain dans le cadre d'une réhabilitation extérieure classique et imposée est un exercice subtil qui doit jouer, et parfois s'affranchir, de multiples équilibres. De... [Lire la suite]



Planar



A.DOC



Dyson



Solisystème



ISO futur



Fondis



Technibel



Zibro



Abvent



Xella

## DESIGN + ARCHITECTURE

Image extraite d'une vidéo de la série documentaire *Urbania: Montréal en 12 lieux*, dans laquelle on suit une tranche de vie d'un personnage central qui évolue dans un espace particulier de la ville.

## Vidéoville et sa vocation

La vidéo peut-elle aider architectes et urbanistes à mieux comprendre la cité?

La Maison de l'architecture du Québec accueillait cette semaine sa première table ronde sur le thème de la vidéo et de l'urbanité. Quatre invités venus d'horizons très différents et ont présenté des extraits de leurs œuvres vidéo ayant un rapport avec la ville. Un bon prétexte, en réalité, pour s'interroger sur la valeur de cet outil au sein de la création urbaine, prendre acte de ce qui se frame dans l'esprit des concepteurs urbains explorant la vidéo, faire ressortir les différentes pratiques et rendre compte de la présence de cet outil dans la réflexion pédagogique.

EMMANUELLE VIEIRA

Comment le récit vidéo peut-il aider à mieux comprendre la ville et donc à mieux la dessiner? Cette question en amène d'autres: en quoi la vision d'un designer urbain transposée en cinématographique est-elle intéressante et, inversement, qu'apporte la vision d'un réalisateur sur la ville?

Pour comprendre la difficile articulation de la ville au cinéma, il faut analyser ce qu'a fait Fritz Lang dans *Metropolis* (1927) en transportant cinématographiquement son regard d'architecte, ou Wim Wenders

Le récit en images, rattaché à une présence humaine, permet de capter la subtilité de choses qui ne seront jamais transmises par la cartographie, les graphismes ou l'analyse historique

dans *Lisbon Story* (1994) en expérimentant la ville avec sa sensibilité de réalisateur. Il faut rapprocher des domaines qu'on a l'habitude d'isoler — les études urbaines et les études cinématographiques —, permettant ainsi de susciter de nouvelles hypothèses sur notre manière de voir et d'habiter le monde.

Wenders est sans doute celui qui permet de comprendre parfaitement ce rapprochement évident de deux univers dans lesquels le corps, les émotions et les espaces paysagers ou construits se fondent.

Dans la deuxième partie de son film *L'État des choses* (1982), le réalisateur fait planer la caméra au-dessus d'espaces de stationnement eux-mêmes perchés au sommet d'immeubles; il parcourt avec lenteur les rues de plusieurs villes américaines anonymes, révélant un rythme étrange de stations-service inondées de lumière et de vidéos écroulées, révélateurs d'une trame urbaine ultra-décousue.

## Une réflexion sensible

À travers son personnage principal, le cinéaste se faufile dans la ville pour en dresser un portrait surprenant. Avec son œil aiguisé et son bagage culturel européen,

il porte une réflexion sensible sur un territoire étranger, faisant ressortir admirablement le transitoire, le fugitif de la vie et des images. Jamais la ville moyenne américaine n'est apparue aussi belle ni aussi peu banale, jamais les espaces de stationnement n'ont reçu autant de poésie.

Le pouvoir du récit en images est donc grand en ce sens que lui seul peut capter tous les rythmes de plein et de vide qui se succèdent, toutes les perspectives étalées dans l'espace et dans le temps, les changements continus de lumière, les croisements incessants de trajets, les signaux urbains qui clignotent ou se superposent et le souffle des gens qui habitent ces espaces.

Le récit en images, rattaché à une présence humaine, permet de capter la subtilité de choses qui ne seront jamais transmises par la cartographie, les graphismes ou l'analyse historique.

Ainsi, l'usage de la vidéo prend tout son sens pour le concepteur urbain. Mais encore faut-il savoir s'en servir. Relater la ville en images n'est pas donné à tout le monde. En plus d'une culture et d'une sensibilité, il faut savoir utiliser les techniques de la recherche, de la captation, du montage. Même la vidéo expérimentale devrait avoir un point de vue et un discours.

## Ballet d'images

Organisé sous le commissariat du designer urbain Peter Soland et mené par le docteur Sébastien Kowal (École d'architecture, Université de Montréal), la table ronde du 9 mars dernier, à la Maison de l'architecture du Québec, réunissait trois architectes et enseignants: Thomas Forgay (Caroline du Nord), Fannie Duguay-Lefebvre (Montréal) et Andrew King (Calgary), ainsi que le fondateur et concepteur graphique de la revue *Urbania*, Philippe Lamarre (Montréal).

Andrew King a présenté plusieurs extraits vidéo de ses

œuvres, soit une succession de clichés de clichés, assez flous et sans trame sonore, offrant une vision très fragmentée de la ville. Destinées à être projetées dans un espace de galerie d'art et regardées de façon brève et destructurée, ces œuvres étaient probablement enrichissantes du point de vue du concepteur, puisqu'elles étaient clairement analytiques et expérimentales. Mais pour le spectateur (ou lecteur), elles ne présentaient qu'une perception superficielle de la ville. Bien que le but premier d'une vidéo expérimentale urbaine ne soit pas de mobiliser une audience, elle doit tout de même ouvrir une dimension, apporter un savoir ou éclairer un point.

## Corps-à-corps

Fannie Duguay-Lefebvre a présenté deux extraits d'œuvres, *Corps-à-corps* et *Transit*, conçus dans le cadre du MedialabAU de l'Université de Montréal, un laboratoire qui explore la ville et l'architecture à travers des vidéos, constructions et des installations. Pour *Corps-à-corps*, la caméra se pose dans la station Berri-UQAM, à Montréal.

Au montage, des images et des bandes sonores extraites de films anciens viennent se mêler à l'espace bâti du métro. Le résultat est étrange et encore une fois enrichissant pour le concepteur, mais déroutant pour qui cherche à comprendre le but de l'exercice. Pourquoi ces extraits de films? Pourquoi la caméra se place-t-elle au-dessus des wagons et non à hauteur d'homme?

Dans *Transit*, la caméra, fixe, capte la vie urbaine au niveau du viaduc ferroviaire qui coiffe le boulevard Saint-Laurent. La projection panoramique de ce passage urbain exprime mieux le rapport du corps à l'espace urbain, ce dernier devenant l'unité de mesure face à cet horizon. L'échelle de la projection empêche d'embrasser l'horizon d'un seul regard, offrant plutôt une expérience immersive et sélective au corps, laissant ressortir certains des couches composant la ville.

Id., on entre bien dans l'encre et on saisit parfaitement l'esprit du lieu à travers le temps et les mouvements. *L'emploi de la vidéo comme outil d'analyse, de ré-*

Image extraite de la vidéo *Corps-à-corps* de MedialabAU, un laboratoire de l'Université de Montréal qui explore la ville et l'architecture à travers des vidéos, constructions et des installations.

flexion et de conception architecturale et urbaine enrichit le travail sur la ville, souligne Fannie Duguay-Lefebvre. *Telle qu'enseignée dans les travaux du MedialabAU, la vidéo est un espace de notations multiples. Elle permet de qualifier le paysage urbain, ses mouvements et ses rythmes, d'anticiper diverses situations urbaines ainsi que d'engager des analogies et des significations possibles dans le projet urbain. Il s'agit d'une construction d'espace équivoque et non symbolique fortement empreinte du principe de coexistence. Cette construction renvoie à la pluralité de la ville, à ses couches, ses échelles, ses zones et ses entités, auxquelles se font joints, grâce à l'image mouvante, ses mouvements, ses rythmes et ses événements.*

On comprend ainsi la nécessité pour certains concepteurs d'apprivoiser l'outil vidéo, qui leur révèle des informations très précieuses et complètement absentes des traditionnels plans et statistiques urbaines.

## Overground

L'approche de Tomas Forgay, architecte et professeur adjoint d'architecture à la University of North Carolina, était intéressante mais pas assez développée. À travers son projet multimédia *Overground* (1999-2011), le concepteur réfléchit à des questions qui ont une incidence certaine sur les villes américaines actuelles: la géographie, les infrastructures, le logement, le paysage, les monuments et l'architecture vernaculaire.

Anorcé en 1999 à titre de documentaire traditionnel sur la campagne électorale menée à San Francisco en vue de l'élection du maire, le projet vidéo s'est transformé, après les élections, en une analyse des rapports

entre les environnements naturels, physique et étade de la ville, proposant une étude approfondie de ses systèmes spatiaux. À l'image d'un essai cinématographique portant sur les alignements, les désalignements et les chevauchements des espaces physiques et sociaux, *Overground* se veut un projet de géographie urbaine qui rend les rythmes et les hiérarchies de San Francisco d'une manière qui va au-delà des études et des films documentaires classiques.

Cependant, comme pour les projets des deux autres participants, l'absence de l'humain dans la ville donne à cet essai un air d'inachevé.

## Montréal en 12 lieux

Philippe Lamarre, le dernier participant de la table ronde, a quant à lui présenté des extraits de la série documentaire *URBANIA: Montréal en 12 lieux*, dans laquelle on suit une tranche de vie d'un personnage central très original qui évolue dans un espace particulier de la ville.

Avec cette œuvre, on n'est plus vraiment dans l'expérimental ou l'analytique, mais dans la lecture urbaine anthropologique qui s'inscrit dans un format télé ou Web destiné au grand public.

Les fragments de vie en images sont une manière macroscopique de regarder la ville. Pour Philippe Lamarre, celle-ci n'existe que s'il y a des gens, de la vie. *«Les bâtiments des villes utilisent des outils assez traditionnels tels que des représentations 3D, des dessins techniques, des croquis, des photographies, mais tous ces éléments sont assez limités. La vidéo est quant à elle un outil visuel et sonore puissant, mais c'est réellement quand on y ajoute la di-*

vision humaine — donc narrative — qu'elle prend tout son sens. Cette humanité est réellement ce qui manque, selon moi, dans les projets d'aménagement urbain, car trop souvent on considère l'humain comme un "utilisateur" et non comme quelqu'un qui habite les lieux et les rendra vivants.»

Les vidéos d'Urbania, versus les films expérimentaux, utilisent mieux le média du point de vue de l'observateur.

## Les écoles d'architecture

Ce qui amène la question suivante: devrait-on enseigner systématiquement l'usage de la vidéo dans les écoles d'architecture et d'urbanisme pour actualiser les outils de production? Ne serait-il pas enrichissant et passionnant de croiser, en ce qui concerne les études, la réalisation et la création urbaine, en faisant bien attention de garder l'humain et le corps au centre des projets?

Peter Soland, commissaire de la table ronde Vidéoville, a peut-être le mot de la fin: *«Il n'est pas étonnant de voir l'outil vidéo prendre place dans les écoles d'architecture et de voir les architectes se l'approprier: nul autre la sens de la ville dans la conscience collective, ce n'est pas seulement fournir un cadre spatial identifiant l'espace public. C'est maintenant offrir des paysages riches de la culture urbaine environnante, et ces paysages urbains sont appréhendés dans le regard, par des yeux en mouvement, par un corps qui se déplace.»*

Ajoutons qu'à l'ère du jeu vidéo, de l'intelligence artificielle et des algorithmes, il est temps de faire surgir et de montrer tous ces mouvements de fond, souvent invisibles, qui composent et recomposent nos métropoles et leurs territoires.

Cet écho numérique aux multiples réalités urbaines peut nous aider à mieux comprendre la ville et à mieux la fabriquer, en nous plaçant non plus devant les outils d'un passé révolu mais en nous projetant dans un avenir certain.

La création architecturale et urbaine est destinée à évoluer et à durer. La captation et le montage vidéo peuvent donc aider les concepteurs à construire des écosystèmes basés non seulement sur l'espace, le cadastre et l'échelle, mais aussi sur le mouvement, la lumière, les sons et les textures en tout genre, bref sur la richesse d'ambiances et d'humains, qui donne tout son sens et donne vie à l'urbanité.

Collaboratrice du Devoir

**PROGRAMMATION  
HIVER-PRINTEMPS 2011  
DES CENTRES D'ARTISTES** Téléchargez le PDF

01  
actualités

02  
librairie

03  
espace professionnel

04  
partenaires

05  
membres

06  
rcaaq

**EXPOSITIONS ET ÉVÉNEMENTS**



**17 février 2011 > 23 avril 2011  
Plans Séquences, vernissage le jeudi  
17 février à 18h à la Maison de  
l'architecture du Québec**

**Lieu : Montréal (Québec) Canada**

+ Table ronde internationale  
VIDÉOVILLE – Comprendre la ville par la vidéo  
9 mars, 19 h – Entrée, 10 \$  
Avec projections en primeur, du 2 au 9 mars

Tout cet hiver la MAQ invite à explorer les riches  
rapports entre vidéo et aménagement, en compagnie  
d'une figure clé de l'architecture de recherche.

À travers une exposition qui met en relation son oeuvre  
filmique et trois de ses projets construits, dont la  
prestigieuse université de cinéma de Capilano,  
Andrew King livre les secrets de l'architecture...  
cinématique. Vive le mouvement qui déplace les  
lignes ! À surveiller aussi : notre table ronde  
internationale, sous la direction de Peter Soland.

TÉLÉCHARGER LE COMMUNIQUÉ

Lien : [http://www.maisondelarchitecture.ca/?page\\_id=28](http://www.maisondelarchitecture.ca/?page_id=28)

**Horaire**

Mercredi 13H À 18H  
Jeudi 13H À 18H  
Vendredi 13H À 18H  
Samedi 12H À 17H

EXPOSITIONS ET ÉVÉNEMENTS

février 2011

D	L	M	M	J	V	S
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28					

- janvier

mars +

**INSCRIVEZ-VOUS AU BULLETIN DU  
RÉSEAU ART ACTUEL**

L'actualité à une fréquence d'une fois par  
semaine. Inscrivez-vous au Bulletin du Réseau  
art Actuel

Adresse courriel

