

Inter
Art actuel



Faire corps Avec le médium Groningen architecture et vidéo

Peter Eisenman and Luc Lévesque

Number 51, 1990

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/46809ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Les Éditions Intervention

ISSN

0825-8708 (print)

1923-2764 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Eisenman, P. & Lévesque, L. (1990). Faire corps : avec le médium Groningen architecture et vidéo. *Inter*, (51), 68–69.

Tous droits réservés © Les Éditions Intervention, 1990

This document is protected by copyright law. Use of the services of Érudit (including reproduction) is subject to its terms and conditions, which can be viewed online.

<https://apropos.erudit.org/en/users/policy-on-use/>

érudit

This article is disseminated and preserved by Érudit.

Érudit is a non-profit inter-university consortium of the Université de Montréal, Université Laval, and the Université du Québec à Montréal. Its mission is to promote and disseminate research.

<https://www.erudit.org/en/>

EISENMAN

COLUMBIA LECTURE N° 2

FAIRE CORPS

AVEC LE MÉDIUM
GRONINGEN ARCHITECTURE ET VIDÉO

Notre projet est basé sur l'idée que la nouvelle technologie vidéo, nourrie par le développement de l'industrie de la vidéo domestique, révolutionne la notion de l'image mouvante, ou, plus précisément, la perception du monde. Les notions traditionnelles de temps et d'espace sont devenues obsolètes, un fait qui affectera certainement aussi la définition spatiale de l'architecture. Notre pavillon marque la tentative de redéfinir la relation traditionnelle entre espace tridimensionnel et temps architectural à travers le contraste immédiat de l'expérience du temps et de l'espace dans les vidéos.

La structure du pavillon qui sera utilisé pour présenter à la fois vidéos et films est basée sur l'analyse de la manière dont l'image vidéo est produite sur l'écran. Pour créer celle-ci, un faisceau d'électrons balaie l'écran de gauche à droite en remplissant l'image point par point. Commenant au sommet, le faisceau parcourt premièrement les lignes impaires (trace horizontale), en sautant les paires. Il revient ensuite à la partie supérieure de l'écran dans une figure en zig-zag (la trace verticale), pour balayer les lignes paires (seconde trace horizontale). Comme le traçage des lignes commence toujours du côté gauche, après que le faisceau ait atteint la limite droite de l'écran il s'éteint pour se déplacer vers son point de départ sur la ligne suivante à gauche ; durant cette phase intermédiaire le faisceau n'est pas visible. Deux balayages complets du faisceau sont donc requis pour produire une image entière, bien qu'en réalité un image complète ne se trouve jamais au même moment sur l'écran car les premières lignes tracées disparaissent lorsque les lignes alternées commencent à être remplies.

Ainsi les figures produites par le mouvement du faisceau sont celles de deux séries de lignes en V identiques parallèles l'une aux autres — premières et secondes traces — recouvertes par une troisième figure d'échelle plus importante et en zig-zag qui correspond à la trace verticale invisible. Notre projet se fonde exclusivement sur ce patron, et met l'accent sur les points (ou lignes) d'interférences créées par les trois figures de base.

Durant la phase intermédiaire — quand le faisceau est éteint pour revenir à la position initiale de traçage — le faisceau reçoit une pulsation de synchronisation qui garantit que l'image prise par la caméra est réassemblée sur l'écran de la même manière. Lorsque la synchronisation verticale n'est pas assurée, l'image commence à bouger vers le haut ou le bas exposant les lignes noires (non bombardées par le faisceau). Une perte de synchronisation horizontale et autre part entraîne un bris diagonal de l'image. Le pavillon assume une telle déviance de précision ; il est lui-même hors-synchronisation.

Le visiteur suit un cheminement qui est similaire à celui emprunté par un faisceau d'électrons ; il se déplace le long d'un parcours en V et se trouve constamment repositionné dans l'espace. Il devient ainsi partie intégrante du médium passant devant des écrans de visionnement et croisant continuellement des images qu'il reforme par interférences de différentes manières en modifiant sa position. Enfin bien que le pavillon ne fournisse pas d'espaces analogues à l'auditorium traditionnel, de même qu'aucune orientation statique pour le spectateur, le projet fait allusion à la tradition en utilisant des planchers inclinés qui ont dans ce cas-ci pour finalité d'accentuer la tendance générale du projet par une dramatisation de l'expérience du mouvement...

pour briser la dialectique sujet/objet et faire corps avec le médium.

Peter EISENMAN architectes
Adaptation/traduction Luc LÉVESQUE



