

[...] Venturi proposait que l'architecture retourne à sa définition traditionnelle de *surface de renseignements*<sup>20</sup>. Bien sûr, si les messages communiqués par l'architecture traditionnelle étaient statiques et reflétaient l'idéologie dominante, les affichages électroniques, dynamiques et interactifs d'aujourd'hui font en sorte que ces messages changent continuellement et qu'ils constituent un espace de contestation et de dialogue, fonctionnant ainsi comme la manifestation matérielle de la sphère publique qui est souvent invisible.

Bien que cela ne fasse pas partie de la vision centrale de Venturi, il est pertinent de mentionner ici un nombre croissant de projets dans lesquels un grand écran est monté dans un lieu public et se prête à une programmation faite par les spectateurs qui peuvent envoyer leurs images par Internet ou faire un choix parmi les renseignements affichés par le biais de leurs portables. L'œuvre de **Raffael Lozano-Hemmer**, intitulée *Vectorial Elevation, Relational Architecture #4*, est encore plus radicale<sup>21</sup>. Ce projet a permis à des gens à travers le monde de contrôler une architecture électronique (faite à partir de projecteurs) dans un square à Mexico. Voici un extrait du commentaire du jury du prix Ars Electronica 2002 qui accordait à ce projet son « Golden Nica » dans la catégorie interactive :

*Vectorial Elevation* est une installation interactive de grande échelle qui a transformé le centre historique de Mexico à l'aide de projecteurs-robots contrôlés par le biais d'Internet. Les visiteurs du site Web du projet, à <http://www.alzado.net>, pouvaient concevoir des sculptures lumineuses éphémères qui étaient placées sur le palais national, l'hôtel de ville, la cathédrale et les ruines aztèques du Templo Mayor. Produites par dix-huit projecteurs au xénon, ces sculptures étaient visibles dans un rayon de quinze kilomètres et exécutées de façon séquentielle dans leur ordre d'arrivée par Internet.

Le site Web comprenait une interface 3D-java qui permettait aux participants d'exécuter un dessin vectoriel sur la ville et de le voir virtuellement de tous les points de vue. Quand le serveur du projet à Mexico recevait une soumission, celle-ci était numérotée et entrainé dans une file d'attente. À toutes les six secondes, les projecteurs s'orientaient automatiquement et trois webcams saisissaient des images pour documenter le concept des participants<sup>22</sup>.

La vision de Venturi de « l'architecture en tant que représentation iconographique » n'est pas sans comporter de problèmes. Si nous nous concentrons complètement sur l'idée d'architecture comme surface de renseignements, il se peut que nous oublions que l'architecture traditionnelle communiquait des messages et des récits non seulement sur ses surfaces narratives plates, mais aussi par son articulation particulière de l'espace. [...]

écrans numériques\_digital screens





