

TRIENNALE DE BRUGES 2018

FRAC CENTRE-VAL DE LOIRE

ARCHITECTURES LIQUIDES

GROOTSEMINARIE

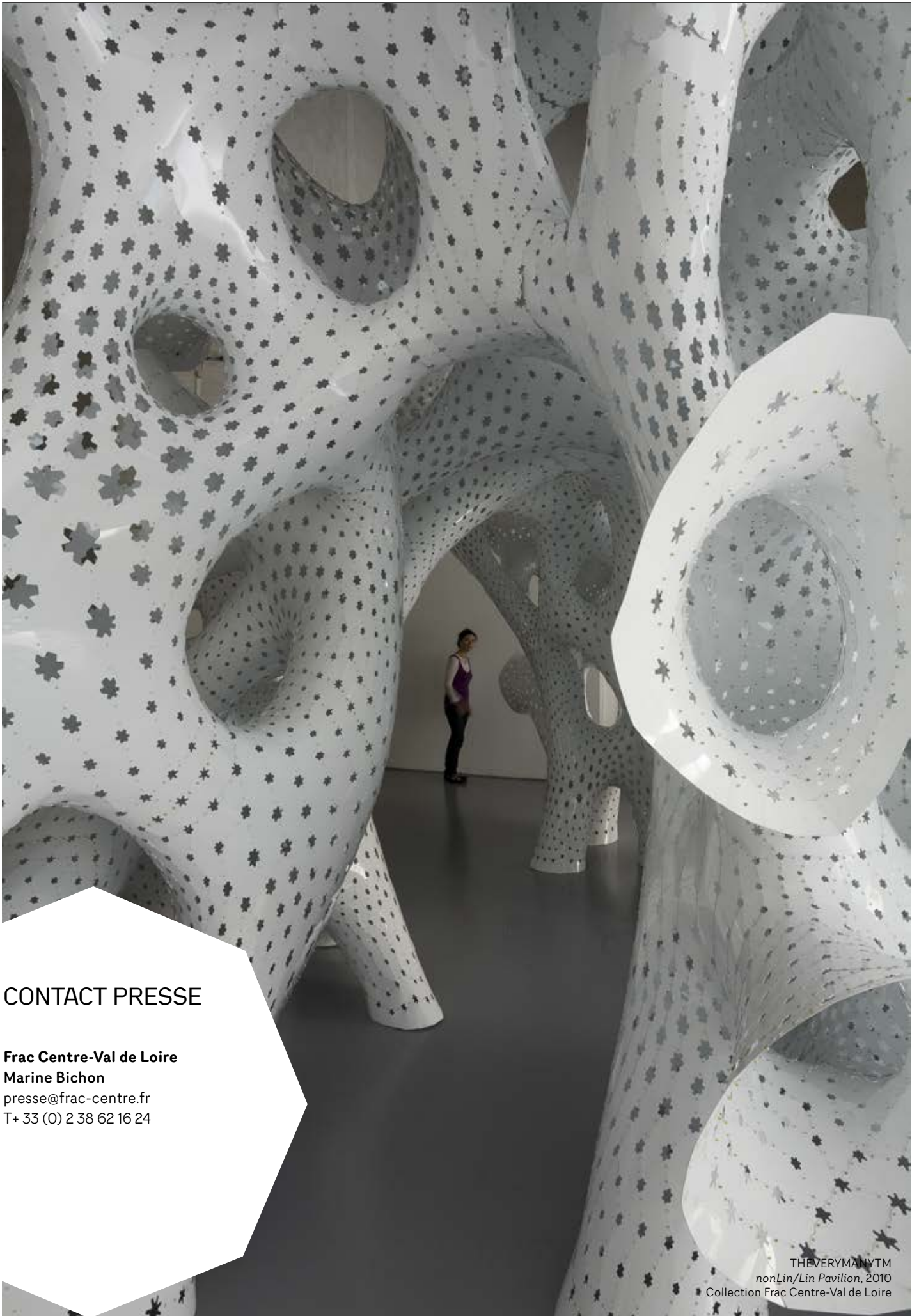
BRUGES

05/05/2018

16/09/2018



DOSSIER DE PRESSE



CONTACT PRESSE

Frac Centre-Val de Loire

Marine Bichon

presse@frac-centre.fr

T+ 33 (0) 2 38 62 16 24

THEVERYMANYTM
nonLin/Lin Pavilion, 2010
Collection Frac Centre-Val de Loire

SOMMAIRE

- 4.** | **Note d'intention**

- 6.** | **Architectes et projets exposés**

- 13.** | **Commissaire d'exposition**

- 14.** | **Visuels presse**

- 15.** | **Expositions au Frac Centre-Val de Loire**

NOTE D'INTENTION

ARCHITECTURES LIQUIDES

« L'architecture liquide est une architecture qui respire, qui pulse, qui bondit d'une forme à une autre. L'architecture liquide est une architecture dont la forme est contingente aux intérêts de celui qui l'habite ; c'est une architecture qui s'ouvre pour m'accueillir et se ferme pour me défendre ; c'est une architecture sans porte ni couloirs, où la prochaine pièce est toujours là où j'en ai besoin. »

Marcos Novak

Pour sa deuxième édition, la Triennale de Bruges invite le Frac Centre-Val de Loire à présenter une sélection d'œuvres à partir de ses collections, en lien avec le thème de l'édition 2018. Composée d'œuvres monumentales et présentée dans l'église et les jardins du Grootseminarie, la sélection témoigne de la montée en puissance dès les années 1990 d'une approche autre de l'architecture issue du développement des outils de conception et de fabrication numériques.

Dans l'imaginaire occidental, l'architecture est traditionnellement associée à l'état solide et à une architectonique massive. Pourtant, au cours de l'histoire de l'architecture, la forme n'a cessé d'excéder le carcan de l'orthogonalité sous les coups d'architectes engagés dans une liquidation – littérale parfois – du langage traditionnel.

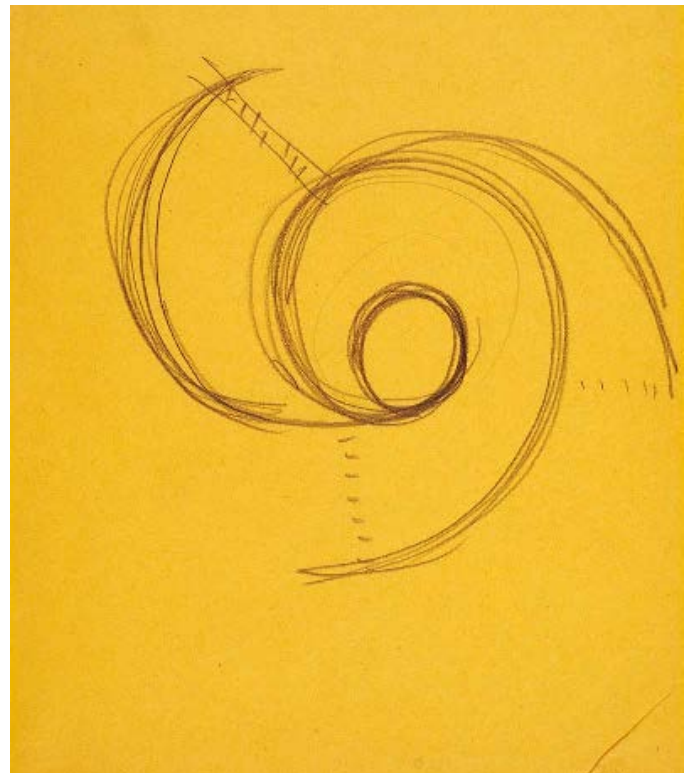
Depuis la *Maison tout en plastiques* (1955-1956) de Ionel Schein jusqu'au pavillon *nonLin/Lin* (2010) de Marc Fornes et l'œuvre *Grotto Prototype* (2012-2013) de Michael Hansmeyer, en passant par la *Guardiola House* de Peter Eisenman ou la *Spiral House* de Zaha Hadid, ces architectes convoquent la courbe, l'organique et le mouvement contre la rigidité de l'angle droit. Cette recherche d'une continuité déborde allègrement le seul dessin pour s'étendre au-delà et s'affirmer comme relation au monde. Il n'est pas anodin que cette quête ait notamment été le fait d'artistes et d'architectes qui prônèrent une synthèse entre les arts voire l'architecture et la vie en adaptant l'une au fonctionnement de l'autre (Ionel Schein).

Cette mouvance est réapparue en force sur le devant de la scène à partir des années 1990, avec ces architectures qualifiées de « blobs », conséquences directes de l'introduction de l'informatique dans la pratique de l'architecte. Les logiciels de Conception Assistée par Ordinateur permettaient d'agir sur les propriétés structurelles des objets, c'est-à-dire de manipuler des modèles mathématiques et non pas des images. Le concepteur ne dessinait plus : il commandait des opérations pour modifier en continu le modèle informatique (maquette virtuelle). En autorisant ainsi la variation d'une forme au gré des paramètres qui la conditionnent, ces outils favorisèrent l'émergence d'une architecture animée, vivante et dynamique, où se mêlent circonvolutions organiques et surfaces continues.

Le Frac Centre-Val de Loire fut une des premières structures à témoigner de l'apparition de cette tendance, dite tour à tour numérique, computationnelle ou digitale. Elle participait à son tour à la remise en cause d'une définition de l'architecture en tant que forme immuable et définitive au profit d'une « architecture liquide » (Marcos Novak). Aujourd'hui, une nouvelle génération d'artistes et d'architectes prolonge cette voie en puisant dans le champ issu de la rencontre entre computation et sciences naturelles.

Aussi, des artistes comme Perry Hall ou Casey Reas s'inspirent de ces formes d'organisation naturelles permettant d'envisager la matière du monde en termes de comportements dynamiques, par définition instables.

On pourrait expliquer la fulgurance de l'apparition de ces « blobs » dans le champ du visible – et des débats – en affirmant que ces nouveaux outils informatiques donnèrent aux architectes la possibilité de réconcilier conception et fabrication : à la prise en compte des réalités constructives comme paramètres informant le processus répondait l'essor des machines à commande numérique. Il est vrai qu'aujourd'hui une même chaîne numérique lie l'ensemble des étapes selon le principe dit « du fichier à la fabrication » (*from file to factory*).



Ionel Schein, *Maison tout en plastiques*, 1955-1956
Collection Frac Centre-Val de Loire

Le groupe Objectile, fondé par Bernard Cache et Patrick Beaucé, fut un des précurseurs en conjuguant ingénierie, mathématiques, technologie, philosophie, pour travailler à la création et à la production industrielle de formes courbes et variables à toutes les échelles : sculpture, design, mobilier, architecture, urbanisme ou paysage.

L'architecte français Marc Fornes est également un ardent défenseur d'une approche rigoureuse et « pragmatique » de l'expérimentation architecturale, multipliant les prototypes à échelle 1:1 conçus et fabriqués numériquement. Chaque projet constitue pour lui une nouvelle étape de travail, l'occasion de repousser toujours plus loin les limites de la production numérique et la résistance des matériaux d'où jailliront des formes spectaculaires aux géométries complexes qu'il entend « inscrire dans le monde réel ».

Ce potentiel génératif et constructif des outils numériques est également au cœur de la démarche de l'architecte allemand Michael Hansmeyer, dont les principes actifs empruntent à la subdivision cellulaire.

Avec Gramazio & Kohler, la mise en œuvre assistée par ordinateur vient compléter les phases de conception et de fabrication. Ils fondent en 2005 le premier laboratoire de robotique à l'ETH Zürich et font l'acquisition d'un robot d'industrie capable d'exécuter un très grand nombre de tâches. La question de l'assemblage, souvent peu ou mal traitée, se voit résolue dans une formule cohérente, la machine contrôlée par l'ordinateur permettant une interaction directe entre l'information et la construction. *A contrario*, la prolifération dynamique de *Bloom*, œuvre conçue par les architectes Jose Sanchez et Alisa Andrasek résulte de la traduction et de l'expérimentation de principes morphogénétiques à l'échelle d'un jeu de construction géant dont la construction revient au public.

Pour autant, la réalité constructive n'apparaît pas dans le champ de l'expérimentation architecturale avec l'ordinateur... Et c'est même ce pragmatisme qui commande parfois l'ovale et la courbe, comme en attestent les cathédrales gothiques, les architectures en voile de béton ou les recherches en morphologie structurale de David Georges Emmerich. Là aussi, la nécessaire continuité entre conception et construction implique un souci du matériau et de son comportement et induit une démarche collaborative entre architecte, ingénieur, constructeur et habitants. Les recherches de l'architecte Ionel Schein sur le plastique, matériau « alchimique » et révolutionnaire dont l'usage doit permettre de créer de nouvelles formes architecturales, entendent améliorer l'espace domestique et donc la vie de l'homme. Les matériaux plastiques commandent les formes et permettent à l'habitation d'épouser un rythme de croissance organique : « Les matières plastiques peuvent dès maintenant donner la parole à un style biologique ».

Émanation directe de la nature, le plan en escargot de la *Maison tout en plastiques* présentée à l'échelle 1:1 en 1956 au salon des arts ménagers rompt avec les plans orthogonaux habituels. Les structures gonflables réalisées par les architectes radicaux comme Haus-Rucker-Co exploitent également les potentialités du plastique pour proposer des environnements concrets ouverts à l'expérimentation physique. C'est aussi la mise au point de la technique du béton projeté appliquée à l'architecture dès la fin des années 1950 qui va autoriser une nouvelle libération de la forme, dont témoigne les architectures-sculptures qui fleurissent au cours des années 1960-1970. La vidéo *Sculpture House* réalisée par l'artiste belge Aglaia Konrad tente de saisir dans un continuum le regard porté sur une architecture-sculpture construite entre 1967 et 1968 par l'architecte Jacques Gillet, en collaboration étroite avec le sculpteur Félix Roulin et l'ingénieur René Greisch. Par une grande maîtrise formelle, elle réussit à rendre les qualités organiques et sculpturales du bâtiment en voiles de béton. Dans des variations infimes de lumière et de séquences, elle capte l'expressivité et la plasticité des surfaces de béton brut.

Abdelkader Damani
Directeur du Frac Centre-Val de Loire

ARCHITECTES ET PROJETS EXPOSÉS

Bloom Games (Alisa Andrasek, Jose Sanchez)
Peter Eisenman
David Georges Emmerich
Gramazio & Kohler
Zaha Hadid
Perry Hall
Michael Hansmeyer
Haus-Rucker-Co
Aglaia Konrad
Objectile (Bernard Cache, Patrick Beaucé)
Emeka Ogboh
Ionel Schein
THEVERYMANY™ (Marc Fornes)



Ionel Schein
(1936 - 2011)

Maison tout en plastiques, 1955-1956
vidéo

En avril 1955, Ionel Schein conçoit, en collaboration avec Y. Magnant (ingénieur) et R.A. Coulon (architecte, professeur au Collège de France), la première « maison tout en plastiques ». C'est en février 1956 qu'elle est réalisée grandeur nature et présentée à Paris au Salon des Arts Ménagers, attirant plus de 200 000 visiteurs. La presse française et internationale – plus de 6 000 journaux et revues – en feront l'écho. La maison est financée par les Charbonnages de France et les Houillères du Nord qui trouvent là un moyen spectaculaire pour faire prévaloir les immenses possibilités d'application des matières plastiques tirées du charbon. Quatorze variétés de plastique y sont exploitées. Schein préconise l'emploi de ces matériaux révolutionnaires pour trois raisons majeures : leur qualité de mise en œuvre, leur légèreté et leur reproductibilité rapide. Ainsi, en industrialisant des modules habitables, flexibles, aux formes nouvelles, Schein incite l'habitant à modifier lui-même son espace intérieur. Pour Ionel Schein en effet, l'architecture en plastique est l'architecture de la vie. Émanation directe de la nature, le plan en escargot de la maison rompt avec les plans orthogonaux habituels. Les matériaux plastiques commandent les formes et permettent à l'habitation d'épouser un rythme de croissance organique : « Les matières plastiques peuvent dès maintenant donner la parole à un style biologique » (Ionel Schein).



**David-Georges Emmerich
(1925 - 1996)**

Empilement autotendant à barres orthogonales dans un réseau icosaédrique tendu, 1981

En 1958, Emmerich conçoit à partir d'un jeu de mikado le principe des Structures Autotendantes, où l'équilibre entre traction et compression aboutit à une construction stable et indéformable. Cet assemblage de chaînettes et bâtonnets, qui constituent les barres et tirants, définit une configuration polyédrique où les éléments sont solidarisés les uns aux autres. Les Structures Autotendantes sont des systèmes modulaires ; elles participent d'un « jeu d'entassement ou de dispersion libre, un jeu de mouvement et de croissance, dont la richesse morphologique, inhérente aux structures naturelles, est pratiquement inépuisable » (Emmerich). Sans fondation et temporaire, l'autotendant peut constituer la charpente d'un habitat ou la structure primaire d'un ensemble d'habitaclles modulaires. Les techniques d'assemblage préconisées par Emmerich, la standardisation et la répétition des éléments doivent aussi permettre le « développement de l'autoconstruction en tant que loisir constructif et personnalisé », et rendre à chacun le droit de construire dans un système bon marché et démocratique.



**Haus-Rucker-Co
(1966 - 1982)**

*Gelbes Hertz (Golden Heart), 1968
vidéo*

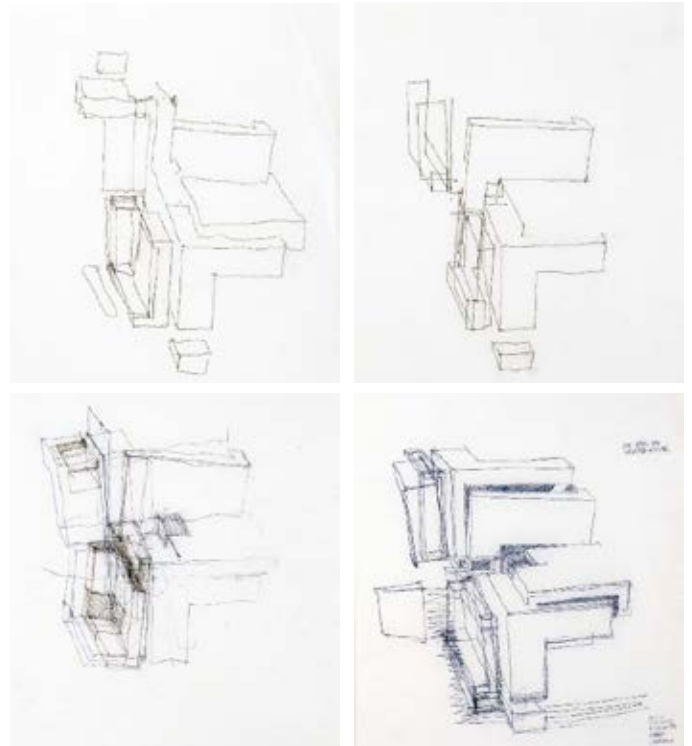
Groupe radical emblématique de la scène viennoise des années 1960 et 1970, Haus-Rucker-Co se concentre dès ses débuts sur l'expérience du corps, développant des espaces cognitifs et sensibles qu'ils pratiquent lors de performances dans l'espace urbain. Ces événements doivent stimuler et libérer la conscience, permettant à l'esprit de s'ouvrir à une autre dimension. Après *Pneumocosm* en 1967, Laurids Ortner et son équipe créent le *Mind Expander I* (« Extenseur d'esprit »), véritable « instrument pour percevoir le monde interne ». En 1969, le groupe imagine un environnement totalement artificiel, doté d'un équipement électronique, un « Divan d'amour » gonflable, muni d'un casque et destiné à deux personnes, qui permet d'atteindre un état d'extase psychique au moyen de stimuli électro-tactiles. À Vienne en 1970, au Musée du XX^e siècle, ils présentent leur *Riesenbillard* (« billard géant »), un énorme environnement pneumatique pour 100 personnes, qu'ils installeront plus tard au milieu d'une rue de New York. Leur critique de la notion de progrès, de l'industrialisation et de ses conséquences sur l'environnement devient plus virulente au début des années 1970. Ils imaginent alors des projets d'exposition comme *Cover: Shell around Haus Lange Museum* (1971). Une structure gonflable enveloppe la maison de Mies van der Rohe à Krefeld afin de la préserver de la pollution ambiante. *Oase nr.7*, une cellule gonflable accrochée à la façade du bâtiment de la documenta V en 1972, reste une image iconique de ce rapport critique et spectaculaire à la ville, toujours à la recherche de nouveaux modes d'habiter.

ARCHITECTURES LIQUIDES



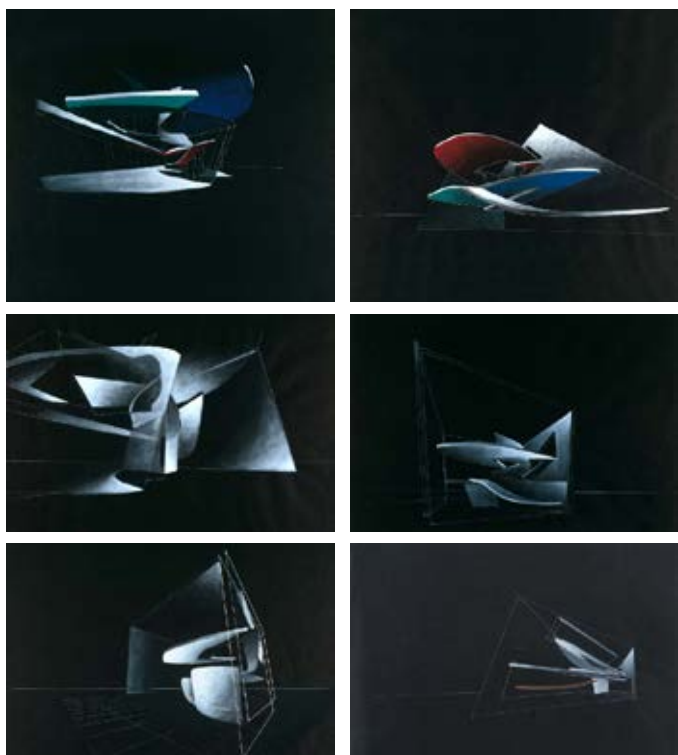
**Aglaia Konrad
(1960)**
Sculpture House, 2007
Installation

Cette installation est consacrée à une maison située sur un vaste terrain à flanc de colline, dans la région de Liège en Belgique. Construite entre 1967 et 1968 par l'architecte Jacques Gillet (1931), en collaboration étroite avec le sculpteur Félix Roulin (1931) et l'ingénieur René Greisch (1929-2000), elle découle d'une recherche de synthèse entre les dimensions fonctionnelle et esthétique du bâtiment. Constituée de nombreux voiles de béton, la maison offre des points de vue multiples. Par la vidéo, Aglaia Konrad tente de saisir dans un continuum le regard porté sur l'architecture. Ce film capture ainsi la composition des masses, des volumes, des pleins et des vides, en mêlant plans fixes et lents déplacements de la caméra. L'artiste porte sur ce bâtiment un regard analytique dénué de toute rhétorique. Par une grande maîtrise formelle, elle réussit à rendre les qualités organiques et sculpturales du bâtiment. Dans des variations infimes de lumière et de séquences, elle capte l'expressivité et la plasticité des surfaces de béton brut. Traitant l'architecture en plans rapprochés, elle ne fait apparaître l'environnement naturel que parcimonieusement ; le montage de la vidéo qui entremêle des plans intérieurs et extérieurs, montre alors la continuité plastique inhérente à la conception de cette maison. En marge du film, le spectateur peut écouter à travers un casque des extraits de « conversations », entre les architectes Wim Cuyvers et Jacques Gillet, ainsi qu'entre Félix Roulin et l'artiste Joëlle Tuerlinckx. Aglaia Konrad distingue ainsi dans l'espace et le temps d'exposition différents modes d'accès à une même architecture : appréhension lente, contemplative et muette par l'image ; ouverture à une dimension subjective, historique et critique, par le son.



**Peter Eisenman
(1966 - 1982)**
Guardiola House, Santa Maria del Mar, 1986-1988
Dessins

Située sur un terrain en pente dans la baie de Cadix à Santa Maria del Mar en Espagne, la Guardiola House résulte d'opérations de déplacements et superpositions d'une figure géométrique de base, le cube, et évoque, comme pourrait le faire la vague sur le sable, la trace laissée par la décomposition du mouvement de ce volume chutant le long d'une pente. Les empreintes ainsi « enregistrées » articulent de maintes façons une figure paradigmatique, celle d'un L inclinée jusqu'à 8°. Dans ses diagrammes conceptuels, Eisenman effectue des opérations de rotations dans toutes les directions, de déplacement, de superposition, de décalage qui, tour à tour, déposent leurs traces en une décomposition plus qu'une déconstruction de la forme. La superposition des empreintes engendre maintes relations possibles entre solide et vide, trace, présence et absence. Les trois maquettes du projet témoignent de l'absence de signes évoquant traditionnellement la maison. Au contraire, le déséquilibre, l'ambiguïté et la complexité des espaces, ni intérieurs ni extérieurs, manifestent un conflit entre l'attente fonctionnelle des espaces et l'autonomie de la forme. Tout cela est renforcé par l'étagement complexe de la maison, la multiplicité des points de vue offerts qui génèrent une désorientation, une perception fragmentée et non globalisante de l'espace. La plupart des lieux de vie y sont en porte-à-faux au-dessus du vide, des murs opaques entravent la vue magnifique sur la mer, des fenêtres dans les planchers contraignent les habitudes des usagers, le sol ne semble jamais être placé là où il devrait être, c'est-à-dire sous nos pieds ; il flotte, suspendu dans l'air, établissant une confusion sol/plafond. Cette maison témoigne de la recherche de Peter Eisenman d'une architecture qui ne fait référence qu'à ses propres caractéristiques et qui n'a d'autre signification que le processus qui l'a générée.



Zaha Hadid
(1950 - 2016)

The Hague Villas, Spiral House, 1991

Dessins

Conçu dans le cadre du Hague Housing Festival, le projet *The Hague Villas* propose une interprétation de la maison uni-familiale. En 1991, la ville de La Haye invite sept architectes internationaux à concevoir un projet de villa dans un quartier périphérique de la ville. Deux alignements de quatre villas sur des parcelles identiques prennent place entre un boulevard résidentiel, un canal et des jardins. Sur les deux parcelles qui lui sont imparties, Zaha Hadid tente de définir une nouvelle typologie de la maison qui demeure, par convention, un type de construction qui a peu évolué. La *Spiral House* se développe à partir de l'idée d'un plancher en perpétuelle ascension. Une spirale, depuis le niveau d'entrée jusqu'au séjour, puis aux chambres, s'élève à l'intérieur d'un volume cubique, lui-même défini par les limites de la parcelle. La « rigidité » de ce cadre est parfois transpercée par la spirale. Les ouvertures reprennent l'idée de l'évolution spirale en décrivant une séquence rotative qui se poursuit de la surface pleine (le mur), à des ouvertures à volets, puis translucides et enfin transparentes. Les chambres et les salles de bains sont les seuls espaces de la maison à être spatialement délimités. La succession des espaces se fait dans la continuité de l'élévation de la spirale. Les espaces résiduels et les vides créés entre la peau extérieure et la spirale génèrent des vues imprévisibles et des possibilités nouvelles de communication dans la maison.



Objectile
(Bernard Cache, Patrick Beaucé)

Sans titre, 1991-1998

Sculptures

L'atelier Objectile, créé en 1996 par Patrick Beaucé et Bernard Cache, est un laboratoire de recherches en design et en architecture numérique qui crée des objets « non standard » à l'aide des technologies les plus avancées. Précurseur des recherches sur l'architecture computationnelle, Objectile conjugue ingénierie, mathématiques, technologie, philosophie, pour travailler à la création et à la production industrielle de formes courbes et variables à toutes les échelles : sculpture, design, mobilier, architecture, urbanisme ou paysage. Plus qu'un nom d'agence, Objectile est un concept développé par Bernard Cache et repris par Gilles Deleuze dans *Le Pli* (1988) : il désigne ainsi un nouvel objet, non plus en tant que forme essentielle, définitive, mais comme fonction mathématique prenant place dans un « continuum par variation ». Ainsi, à travers la création de panneaux muraux décoratifs en bois, de claustras, plateaux ornés de formes complexes, objets en forme de tore (etc.), l'atelier Objectile Production Numérique, ouvert à Metz en 2002, leur permet d'assurer et de maîtriser l'ensemble de la chaîne de conception et de fabrication assistée par ordinateur. Ils réalisent ainsi des objets singuliers qui peuvent être produits industriellement, pour lesquels « chaque forme peut donner lieu à des variations illimitées ».

ARCHITECTURES LIQUIDES

**Gramazio & Kohler***Gantenbein Vineyard Façade, Fläsch, 2006*

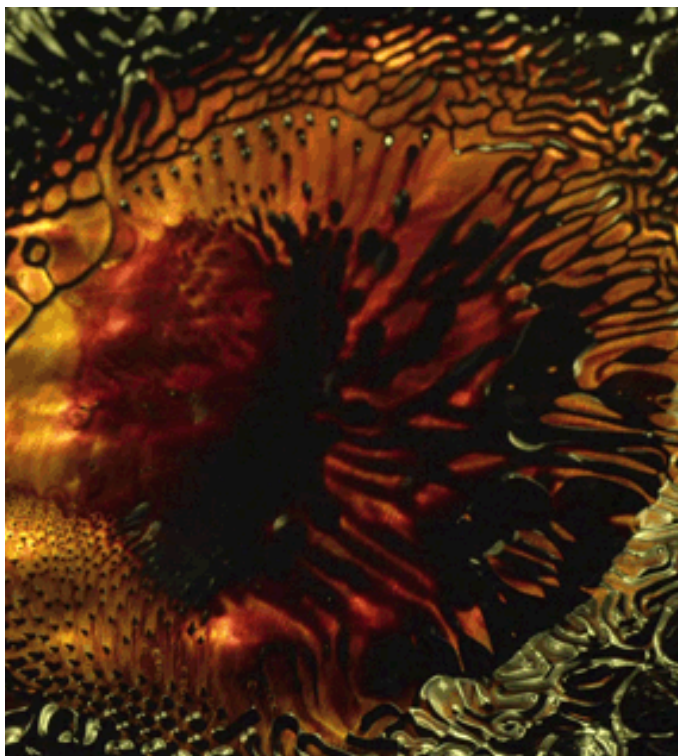
Installation

Les architectes suisses Fabio Gramazio et Matthias Kohler développent une pratique multidisciplinaire marquée par le design computationnel et l'étude des nouveaux matériaux. Fondateurs en 2005 du premier laboratoire robotique à l'ETH Zürich, ils font l'acquisition par l'école d'un robot d'industrie capable d'exécuter un très grand nombre de tâches et engagent ainsi une nouvelle étape dans l'évolution de l'architecture dite non standard. La question de l'assemblage, souvent peu ou mal traitée, se voit résolue dans une formule cohérente, la machine contrôlée par l'ordinateur permettant une interaction directe entre l'information et la construction. La mise en œuvre vient ainsi compléter les phases de conception et de fabrication assistées par ordinateur. Pour décrire cette évolution décisive, Gramazio & Kohler utilisent le concept de Digital Materiality (« matérialité numérique »), réaffirmant la nécessité d'un pragmatisme technologique : le numérique ne saurait se limiter à une recherche auto-référencée et doit confronter l'étendue de ses potentialités au domaine de la réalité construite et matérielle. Ainsi la recherche autour des « murs de briques » modulaires assemblés par le robot aboutira en 2006 à la réalisation des façades d'un établissement viticole de pointe (Gantenbein Winery, Fläsch). Visant toutes les échelles, depuis le prototype 1:1 jusqu'à la tour d'habitation, Gramazio & Kohler franchissent en 2011 une nouvelle étape dans l'automatisation de la construction en mettant au point avec l'ingénieur Raffaello D'Andrea l'usage de robots aériens (Flight Assembled Architecture), ouvrant de nouveaux territoires à l'expérimentation architecturale.

**THEVERYMANY™***nonLin/Lin Pavilion, 2010*

Pavillon

Figure de la jeune génération d'architectes qui expérimentent le potentiel de l'outil numérique, Marc Fornes acte une mutation technique et épistémologique engendrée par l'utilisation des outils de conception et de fabrication assistées par ordinateur (CFAO). Au sein de son laboratoire THEVERYMANY™, il fait appel à l'écriture algorithmique afin de mettre au point des « protocoles explicites et encodés » qui généreront informatiquement des architectures aux formes singulières. Fornes défend une approche rigoureuse et « pragmatique » de l'expérimentation architecturale, multipliant les prototypes à échelle 1:1 conçus et fabriqués numériquement. Chaque projet constitue pour lui une nouvelle étape de travail, l'occasion de repousser toujours plus loin les limites de la production numérique et la résistance des matériaux d'où jailliront des formes spectaculaires aux géométries complexes, architectures « non standard » qu'il entend « inscrire dans le monde réel ». Associant performance technologique et sensibilité plastique, le pavillon *nonLin/Lin* matérialise dans l'espace physique un processus de conception guidé par des scripts informatiques combinant plusieurs paramètres. À l'instar d'un puzzle, le pavillon se compose d'environ 6500 éléments uniques en aluminium, conçus comme autant de variations formelles calculées par ordinateur. Rivetées les unes aux autres, les pièces dessinent un réseau de boyaux aux formes organiques et tentaculaires qui envahissent tortueusement l'espace tout en dégagant des parcours intérieurs. Les pores qui jalonnent les surfaces du pavillon facilitent l'assemblage tout en apportant luminosité et transparence.



**Perry Hall
(1967)**

Tidal Empire (Animist) - Circular Ruin Number 2 - Faithful Animal - Paintshifter Number 1, 2011-2012
Projection

Selon l'artiste Perry Hall, les vidéos *Circular Ruin*, *Faithful Animal*, *Paintshifter Number 1* et *Tidal Empire (Animist)*, conçues spécifiquement pour ArchiLab 2013 (Naturaliser l'architecture), constituent bien un travail de peinture. À l'aide d'une caméra numérique à très haute résolution, l'artiste filme en direct le comportement de la matière colorée liquide sur laquelle il agit préalablement par mélange de substances (huile et eau) et apport de stimuli. Il agite, il provoque des vibrations sonores ou introduit des liquides magnétiques (ferrofluides) pour mettre en mouvement la matière et penser la peinture comme un processus dynamique qui se déroule dans le temps. Les événements picturaux qui se produisent, à la fois provoqués et aléatoires, témoignent d'une proximité visuelle avec des phénomènes naturels : coulées, laves torrentielles, tourbillons et autres mouvements de marée. Ils révèlent aussi la peinture comme matière intelligente, capable de s'auto-organiser de manière semi-autonome et de croître.



**Michael Hansmeyer
(1973)**

Subdivided Columns, 2010
Prototype

Subdivided Columns est un ensemble de colonnes réalisées à l'échelle 1:1, conçues et fabriquées numériquement. Ayant comme point de départ une colonne dorique classique, elles sont le résultat d'un processus de subdivision numérique donnant lieu à des millions de facettes. Il en résulte des volumes aux contours irréguliers qui semblent comme érodés par les éléments. En réalité, rien de naturel dans ce procédé hautement artificiel, si ce n'est l'évocation de phénomènes géologiques tels que la sédimentation ou l'érosion, matérialisées ici par différentes strates en plastique qui se superposent sans jamais se répéter. Au total, 2700 feuilles en ABS d'1 mm d'épaisseur, découpées à l'aide d'une fraiseuse numérique, s'empilent les unes sur les autres sur une hauteur de 2,70 m et sont maintenues en leur centre par des tubes et tiges filetées métalliques. Hansmeyer inaugure ici un nouvel ordre architectural, digital celui-là, pour lequel l'ornement n'est pas surajouté mais une partie intégrante de la matière.

ARCHITECTURES LIQUIDES



Bloom Games
(Alisa Andrasek, Jose Sanchez)
Bloom, 2012
Installation

Projet développé par Alisa Andrasek et Jose Sanchez à l'occasion des Jeux Olympiques et Paralympiques de Londres 2012, *Bloom* (« éclosion ») est une aire de jeu autant qu'un dispositif participatif de construction architecturale. Conçu pour l'espace public, ce « jardin collaboratif » (crowd sourced garden) matérialise certaines pratiques collectives en vigueur sur le web (crowdsourcing). À partir de l'assemblage de petites unités de plastique entièrement recyclables (longues de 40 cm et disposant chacune de trois points de connexion), les participants inventent des combinaisons (circulaires, sinueuses, spiralées, etc.) jusqu'à former une structure praticable aux multiples ramifications. Extensible et reconfigurable à l'infini (la série réalisée en 2012 comptait 6000 pièces), ouverte à toutes les appropriations, *Bloom* est un protocole d'action autant qu'un objet hybride – à la fois micro-architecture et sculpture urbaine. Avec sa structure écaillée et ses reflets rose vif qui lui confèrent son esprit pop, *Bloom* s'impose dans le paysage comme une étrange créature tout droit surgie des abysses ou d'un futur lointain.



Emeka Ogboh
(1977)
Eko'polis, 2016
Installation

L'artiste nigérian Emeka Ogboh travaille essentiellement à partir du son et de la vidéo, utilisant ces médiums comme des éléments d'analyse et de compréhension des villes en tant qu'espaces cosmopolites, migratoires et globalisés. Opérant souvent en Afrique sub-saharienne, l'artiste réalise des « collages sonores », fruits d'un minutieux travail de relevé sur le terrain : Emeka Ogboh sonde l'espace urbain pour traquer et révéler cette « infrastructure sonore » des villes, indice d'une réalité présente autant que d'une histoire et d'une mémoire enfouies. Emeka Ogboh est diplômé des Beaux-Arts de l'Université du Nigeria, à Nsukka.

Il a participé notamment à la Biennale de Dakar en 2014 et à la Biennale d'art de Venise en 2015. Invité dans le cadre de l'exposition « La Ville au loin » au Frac Centre-Val de Loire en 2016, il participe en 2017 à la documenta 14 (Kassel-Athènes) ainsi qu'à Skulptur Projekte (Münster). Conçue dans le cadre de l'exposition « La ville au Loin », *Eko'polis* est une proposition inédite qui conjugue le son avec une série de maquettes de tours d'architectes visionnaires issues de la collection du Frac. Cette juxtaposition invite à une immersion sensorielle dans un environnement urbain hybride. Ogboh a travaillé à partir de sons captés dans différentes villes du Globe, mixés à ceux de Lagos, aussi appelée Eko. Cette imbrication acoustique évoque l'expansion effrénée de la capitale nigériane, une mégapole de 20 millions d'habitants qui adopte désormais des modèles de développement et de croissance occidentaux. Les nappes sonores entremêlées évoquent l'identité urbaine complexe qui en résulte, entre tradition et innovation. Ce faisant, l'installation ouvre une réflexion sensible sur le futur, l'utopie et l'invention.

COMMISSAIRE D'EXPOSITION

ABDELKADER DAMANI

Directeur du Frac Centre-Val de Loire

Abdelkader Damani dirige le Frac Centre-Val de Loire depuis le 1^{er} septembre 2015. Il étudie l'architecture à Oran (Algérie). À son arrivée en France en 1993, il étudie l'histoire de l'art et la philosophie aux universités Lyon 2 et Lyon 3. Après avoir été en charge des programmes art et architecture au Centre Culturel de Rencontre de la Tourette (architecture de Le Corbusier), il dirige, de 2007 à 2015, la plateforme VEDUTA à la Biennale de Lyon. En 2014, il est co-commissaire de la Biennale de Dakar (*Notre avenir commun*, Dak'Art 2014).

VISUELS PRESSE



Bloom Games
(Alisa Andrasek, Jose Sanchez)
Bloom, 2012
Collection Frac Centre-Val de Loire
© Florian Kleinfenn



Peter Eisenman
Guardiola House, Santa Maria del Mar, 1986-1988
Collection Frac Centre-Val de Loire



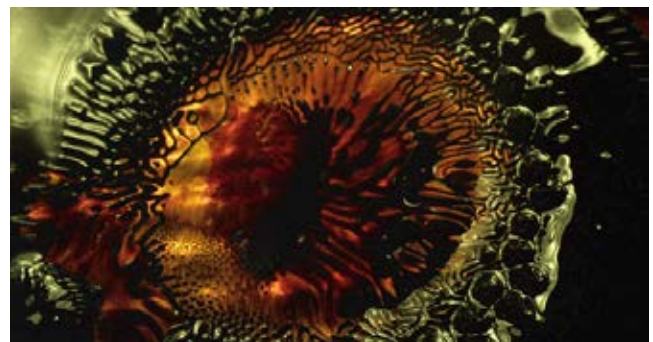
David-Georges Emmerich
Empilement autotendant à barres orthogonales dans un réseau icosaédrique tendu, 1981
Collection Frac Centre-Val de Loire
© François Lauginie



Gramazio & Kohler
Gantenbein Vineyard Façade, Fläsch, 2006
Collection Frac Centre-Val de Loire



Zaha Hadid
The Hague Villas, Spiral House, 1991
Collection Frac Centre-Val de Loire



Perry Hall
Tidal Empire (Animist) - Circular Ruin Number 2 - Faithful Animal - Paintshifter Number 1, 2011-2012
Collection Frac Centre-Val de Loire



Haus-Rucker-Co
Gelbes Hertz (Golden Heart), 1968
Collection Frac Centre-Val de Loire



Aglaiia Konrad
Sculpture House, 2007
Collection Frac Centre-Val de Loire



Objectile
(Bernard Cache, Patrick Beaucé)
Sans titre, 1991-1998
Collection Frac Centre-Val de Loire

EXPOSITIONS AU FRAC CENTRE-VAL DE LOIRE

The House for Doing Nothing

Aristide Antonas
27 avril - 16 septembre 2018

Le Centre Beaubourg

Chanéac
27 avril - 16 septembre 2018

Guardiola House

Peter Eisenman
27 avril - 16 septembre 2018

Ritournelles

Rémy Jacquier
27 avril - 16 septembre 2018



THEVERYMANYTM
nonLin/Lin Pavillon, 2010
Collection Frac Centre-Val de Loire
© François Lauginie

Architecture de l'Errance

Nouvel accrochage de la collection
07 juin 2018 - 24 février 2019

Exposition consacrée à la scène expérimentale espagnole

12 octobre 2018 - 17 février 2019



Ionel Schein
Maison tout en plastiques,
1955-1956
Collection Frac Centre-Val de Loire



88 rue du Colombier 45000 Orléans
(entrée boulevard Rocheplatte)
Tél. + 33 (0)2 38 62 52 00
contact@frac-centre.fr
www.frac-centre.fr



Le Frac Centre-Val de Loire est un établissement public de coopération culturelle créé par la Région Centre-Val de Loire, l'État et la Ville d'Orléans



**INSTITUT
FRANÇAIS**

**TRIENNALE
BRUGGE 2018**



5 MAY 16 SEP

WWW.TRIENNALEBRUGGE.BE