

Pavillon Seroussi

Concours et exposition internationale d'architecture



Résumé du projet

Depuis vingt ans, Natalie Seroussi et sa famille demeurent dans l'ancienne résidence-atelier de l'architecte André Bloc (1895-1966) à Meudon. Cette maison classée monument historique, sise dans un jardin de 5000m², côtoie deux œuvres importantes d'André Bloc, ses « sculptures-habitacles », qui concrétisent ses recherches de synthèse entre l'architecture et la sculpture.

De la même manière que Bloc avait offert la possibilité à l'architecte Claude Parent de construire une maison attenante à la sienne, Natalie Seroussi désire aujourd'hui s'inscrire dans la filiation du célèbre architecte en ajoutant à l'ensemble existant une strate d'architecture contemporaine. Elle a donc décidé de lancer un concours d'architecture, permettant à son tour à un jeune talent de construire un nouveau pavillon au sein de sa propriété.

L'édifice comprendra un appartement de deux chambres ainsi qu'une galerie d'exposition destinée à accueillir une collection d'art contemporain. La double fonction de ce pavillon ainsi que le souci de Natalie Seroussi d'inscrire son projet dans la filiation d'André Bloc, l'ont incitée à se tourner vers la nouvelle génération d'architectes recourant notamment à une utilisation spécifique des outils informatiques et mathématiques, et dont les travaux construisent un nouveau vocabulaire architectural. Six jeunes agences appartenant à ce courant ont donc été invitées à participer au concours.

Si une seule d'entre elles remportera le droit de construire le Pavillon Seroussi, l'ensemble des projets des agences participant au concours sera présenté à partir de juin 2007 à la Maison Rouge à Paris. L'exposition voyagera ensuite à Londres, New York, Los Angeles et Bâle, pour terminer à Venise en 2008 lors de la 12^{ème} Biennale internationale d'architecture.



André Bloc en 1965

Sommaire

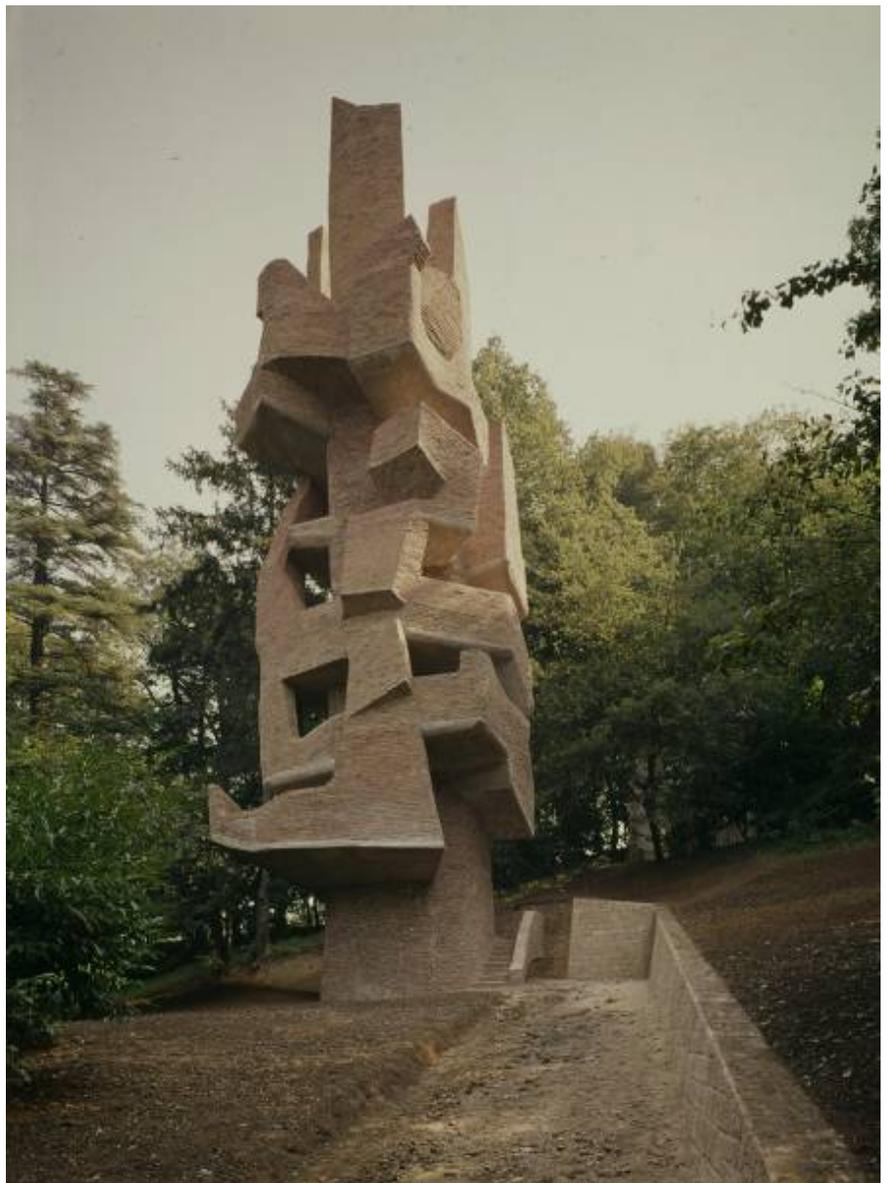
Les enjeux du concours [p.4]

Natalie Seroussi et son équipe [p.6]

Le déroulement du concours [p.8]

L'exposition et son voyage à travers le monde [p.9]

Les 6 agences d'architecture sélectionnées [p.14]



Sculpture-habitacle d'André Bloc
Meudon, propriété Seroussi

Les enjeux du concours

Elias Guenoun

C'est donc à un patrimoine déjà remarquable que vient s'ajouter ce projet, un patrimoine avec lequel il s'agit de rentrer en dialogue, un patrimoine que l'on soumet à divers commentaires. Par commentaire, nous n'entendons pas la démarche de l'historien ou du critique qui procéderait par analyse mais bien le processus architectural, pour lequel les caractéristiques historiques apparaissent comme des contraintes, des entrées dans la conception de l'objet à produire. La référence à André Bloc s'imposera comme une détermination supplémentaire du projet, détermination qu'il faudra alors articuler aux autres et plus particulièrement au programme, une maison de collectionneur. La problématique de la collection privée, qui suscite un rapport quotidien avec l'art et une gestion active des œuvres, se trouvera en effet placée au centre de la réflexion menée par les architectes. La particularité de la commande, l'installation d'une collection d'art contemporain, devra faire émerger des solutions architecturales inédites capables d'intégrer la diversité des supports artistiques qui caractérise la production contemporaine. La réflexion à engager suppose également d'interroger un type de regard singulier porté sur les œuvres, celui du collectionneur sur sa collection, et suggère la mise en place de dispositifs architecturaux spécifiques.

Contexte architectural

Depuis maintenant un peu plus de dix ans, le monde de l'architecture connaît une mutation profonde du rapport à sa production. Largement commentée, cette mutation est généralement associée à **l'introduction des processus mécanisés permis par l'informatique, ou « processus computationnels »**. D'abord perçu comme une utilisation restreinte des ordinateurs par l'intermédiaire de logiciels de dessin – 2D ou 3D – le recours à ces processus s'est peu à peu imposé comme paradigme nouveau recouvrant dans un même mouvement l'extrême diversité qui caractérise le monde de l'architecture. Le passage par l'image, la représentation de l'objet architectural comme moyen de communication est aujourd'hui progressivement abandonné au profit d'une matrice d'information, nouveau langage, dont tous les intervenants de la chaîne de production architectural vont pouvoir se saisir. **L'architecte élabore aujourd'hui des formes qu'il génère à partir de processus computationnels, formes structurellement codifiées qu'il transmet aux maillons suivants de la chaîne : ingénieur, fabricant.** Au bout de cette chaîne, les machines de production à commandes numériques ne font alors qu'actualiser « à l'identique » les intentions conceptuelles de l'architecte. Dit autrement, Il n'y a plus de rupture qualitative entre l'objet conçu et l'objet produit, puisque désormais l'un et l'autre sont de même nature, générés à partir d'un même langage. Ce bouleversement, parfois assimilé à une nouvelle révolution industrielle, a fait l'objet depuis plusieurs années de nombreux commentaires et études. **En 2003, l'exposition *Architectures Non Standard*, au Centre Pompidou, en a clairement défini les enjeux et confirmé l'importance.**

L'objet de ce concours et de l'exposition qui l'accompagne serait plutôt d'en définir les perspectives proprement architecturales. Jusqu'ici, les travaux menés par les architectes se sont concentrés sur des investigations isolées et ont procédé par élémentarisation. Chaque *topos* architectural semble avoir ainsi fait l'objet d'expérimentations ponctuelles. La structure conceptuelle de l'architecture elle-même s'est ainsi redéfinie peu à peu. La surface, le volume, la structure, l'ornement, le mouvement, la narration, la fonction... chaque élément a été interrogé au regard des nouvelles conditions de production. Or, **il apparaît aujourd'hui que cette déclinaison de processus computationnels arrive à la fin d'un premier cycle et que le caractère expérimental qui caractérisait jusqu'ici ces travaux laisse désormais la place à des démarches plus globales**, intégrant progressivement dans des procédures coordonnées l'ensemble des paramètres architecturaux. Ce concours a précisément pour ambition d'acter cette réorganisation de la discipline et d'en offrir une première image.

Sélection des architectes invités à participer au concours

Six jeunes agences d'architecture réparties à travers le monde, et dont les travaux sont présentés à la fin du présent document, ont été invitées à participer à ce concours. Leur choix s'est précisément construit sur une évaluation des capacités de chacune à incarner ce tournant, plus exactement ce « retour » vers l'architecture ; à **restituer dans le réel architectural des processus jusqu'ici réservés à des recherches isolées**. Il s'agira à travers la conception du Pavillon Seroussi de réaliser ce qu'André Bloc désignait par le terme d' « intégration architecturale », c'est-à-dire de synthétiser dans des propositions cohérentes l'ensemble des paramètres et contraintes du projet d'architecture.



Maison Bloc
Meudon, propriété Seroussi

Natalie Seroussi et son équipe

Après avoir obtenu son diplôme de l'Ecole du Louvre, Natalie Seroussi a ouvert sa première galerie rue Quincampoix, spécialisée dans le constructivisme des années 20. En 1983, la galerie est transférée rue de Seine dans le 6^{ème} arrondissement. Dédiée aux avants gardes du XX^{ème} siècle et à l'art contemporain, elle a abrité de nombreuses exposition, parmi lesquelles celles présentées ci-dessous :



Ligne Couleur Espace

ART Basel 37
3/06/06 - 18/06/06
Galerie Seroussi : 29/06/06 – 29/07/06



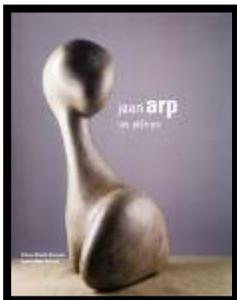
60's

Fiac 2005
06/10/2005 – 10/10/2005
Galerie Seroussi : 15/10/05 au 20/11/05



Martial Raysse (1960-1980)

Fiac 2000 - Stand L15
24/10/00 – 30/10/00



Jean Arp

Galerie Natalie Seroussi
01/05/03 – 15/09/03



Tapiès - Barcelo – Sicilia

Galerie Natalie Seroussi
25/10/88 – 12/10/88



10 ans de peinture (1945-55)

Galerie Natalie Seroussi
16/10/86 – 15/12/86

Production de l'exposition

Natalie Seroussi pour l'Association André Bloc.

Créée il y a plus de 20 ans et présidée par Natalie Seroussi, l'Association loi 1901 André Bloc a pour mission la conservation et la mise en valeur de l'œuvre du célèbre architecte.

Commissariat de l'exposition

Natalie Seroussi et Elias Guenoun, architecte.

Parallèlement à sa pratique et à la réalisation de différents projets avec son cabinet Guenoun & Simon Arch., Elias Guenoun participe régulièrement à la mise en place d'événements culturels comme récemment l'exposition *Morphosis* au Centre Pompidou ou l'exposition *L'architecture au-delà des frontières – Le tournant computationnel* à la Maison de l'architecture et de la ville de Marseille (février-avril 2007)

Edition du catalogue

Editions HYX. www.editions-hyx.com

Editions HYX est un espace éditorial d'échanges transdisciplinaires, une plaque tournante de la réflexion contemporaine comportant une revue et plusieurs collections traitant d'art, d'architecture et de philosophie.

Communication pour la Maison Rouge

Claudine Colin, Claudine Colin Communication.

Agence de relation de presse et relations publiques spécialisée dans l'art contemporain et l'architecture, Claudine Colin Communication travaille pour la Fiac, les Saisons Etrangères en France, Lille 3000, Luxembourg 2007, Les Rencontres d'Arles, Le mémorial de la Shoah, etc.

Recherche de partenaires

Marie Georges, agence TroisTemps. www.troistemps.com

Spécialisée dans le conseil en communication par l'art, cette agence a déjà réalisé des missions de recherche de mécènes et de partenaires dans le cadre du Festival de Cannes ou de la Biennale d'art contemporain de Venise.

Le déroulement du concours

Le calendrier

1^{er} décembre 2006 : notification aux 6 agences de leur sélection pour participer au concours

1^{er} mai 2007 : date limite de rendu des projets pour les architectes participant au concours

30 mai 2007 : présentation des projets par chacune des équipes devant les membres du jury et délibérations pour désigner l'agence lauréate. Les présentations orales des candidats seront filmées, montées et projetées dès le lendemain au sein même de l'exposition.

30 mai 2007 : vernissage de l'exposition à la Maison Rouge en présence des architectes, des membres du jury, des organisateurs et de la presse.

2 juin 2007 : ouverture de l'exposition au public.

Le jury

Le jury, international, sera composé d'architectes, d'artistes, d'ingénieurs, d'historiens de l'art et de collectionneurs, parmi lesquels :

- Niccolo BALDASSINI
- Christian BENILAN
- Andrea BRANZI
- Marcel BRIENT
- Alain BUBLEIX
- Terry DAMISH
- Bart LOOTSMA
- Claude PARENT
- Natalie SEROUSSI

L'exposition

Intitulée « **Pavillon Seroussi, architectures de collectionneur** », l'exposition qui accompagnera le concours aura pour principale intention de rendre visible à un large public ces pratiques nouvelles de l'architecture. Elle restituera l'intégralité du processus qui a présidé à la conception des projets à travers une série de documents, du diagramme et schémas de principe aux maquettes. L'exposition ne s'adressera pas uniquement à un public spécialisé d'architectes ou de critiques d'architecture mais cherchera à ouvrir le débat en direction d'un public élargi. En ce sens et afin d'assurer une large diffusion à l'événement, un soin particulier sera apporté à la lisibilité des documents exposés.

L'exposition présentera d'une part l'œuvre d'André Bloc, dans la lignée de laquelle s'inscrit le concours lancé par Natalie Seroussi et d'autre part les 6 projets en compétition pour la construction du Pavillon.

L'espace André Bloc

Y seront présentés :

- Un texte de présentation de l'oeuvre d'André Bloc
- Une biographie d'André Bloc
- Une vidéo sur la maison de Meudon projetée sur un mur
- 2 ou trois maquettes de sculptures-habitacles
- Une ou deux vitrines rassemblant de la documentation sur André Bloc :
 - o Sélection de quelques numéros d'*Architecture d'Aujourd'hui*
 - o Sélection de quelques numéros d'*Art d'Aujourd'hui*
 - o Sélection de quelques numéros d'*Aujourd'hui*
 - o Quelques photographies d'époque

Dispositifs utilisés

Les textes de présentation et la biographie seront appliqués sur le mur par vitrophanie ou procédé équivalent. La vidéo sera projetée sur le mur. Un banc en bois peint en noir sera placé devant. Les vitrines seront fabriquées en bois peint en noir et plexiglas. .



Intérieur d'une sculpture-habitacle
Meudon, propriété Seroussi

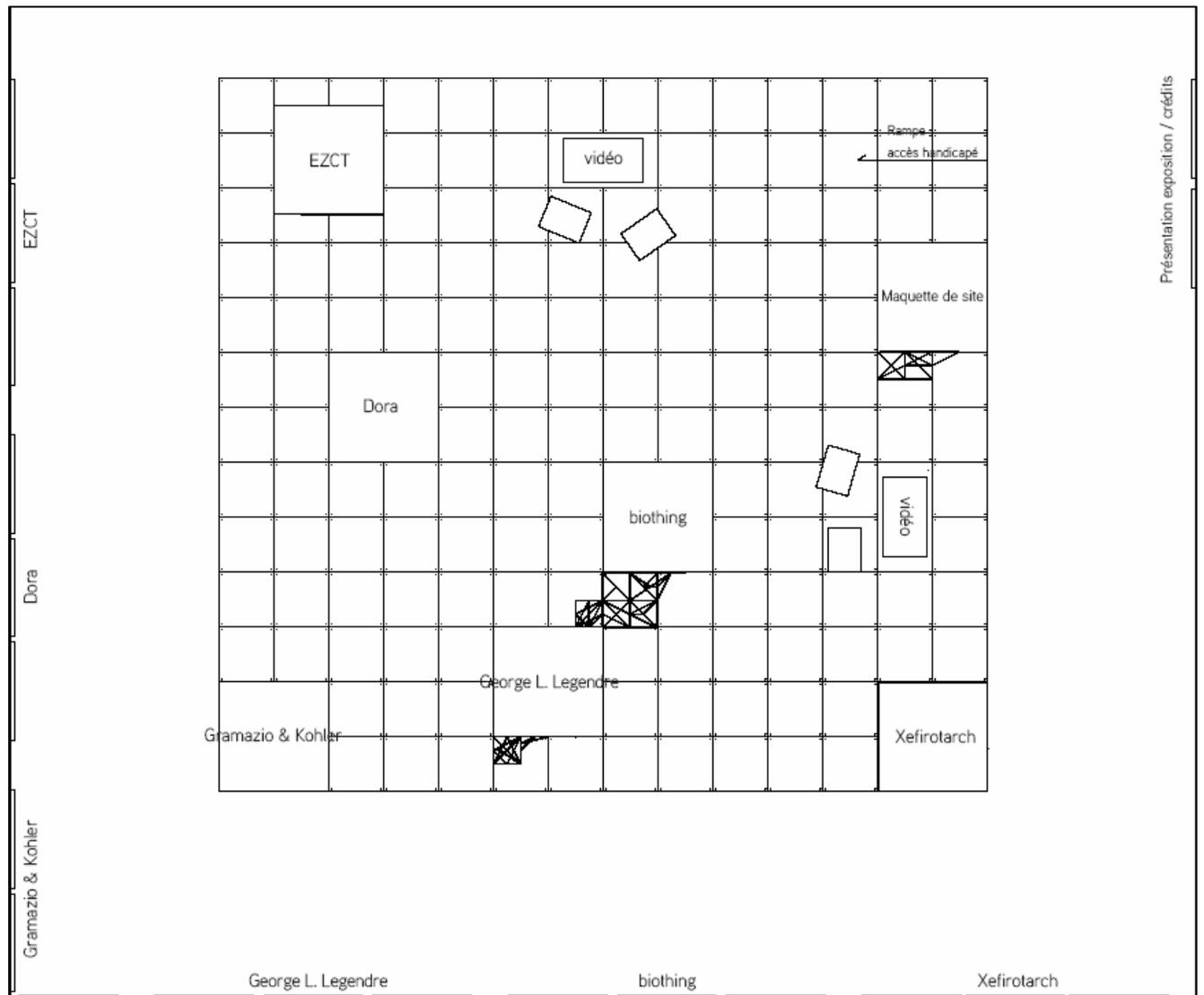
Les projets des 6 agences

Y seront présentés :

- Un texte de présentation
- Une maquette de site de 1mx1m
- 6 maquettes de 1mx1m
- 6 ensembles de 3 planches de format A0
- 2 vidéos des précédents projets des agences ainsi que les présentations orales des projets devant le jury. Chaque vidéo durera environ 30 min.

Dispositifs utilisés

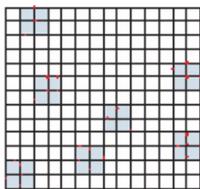
Le texte de présentation sera appliqué sur le mur par vitrophanie ou procédé équivalent. Une dalle en métal laqué viendra délimiter la « scène » sur laquelle seront présentées les maquettes et les vidéos. Les planches seront accrochées sur le mur.



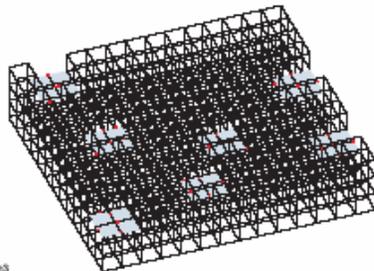
Scénographie de l'exposition

L'espace principal d'exposition sera occupé par une dalle de métal sur laquelle seront «dispersées» les maquettes produites par les architectes. Les planches seront fixées au mur et viendront entourer la dalle, renforçant ainsi sa présence dans l'espace.

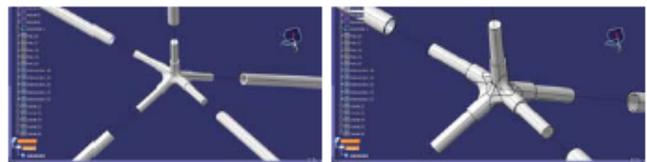
Les maquettes seront posées sur des structures très légères composées d'un assemblage de tubes métalliques et se prolongeant dans le sol par un effet de réflexion. L'ensemble produira l'effet d'un paysage à la fois parfaitement organisé et totalement libre.



Répartition des contraintes sur une trame de 50cmx50



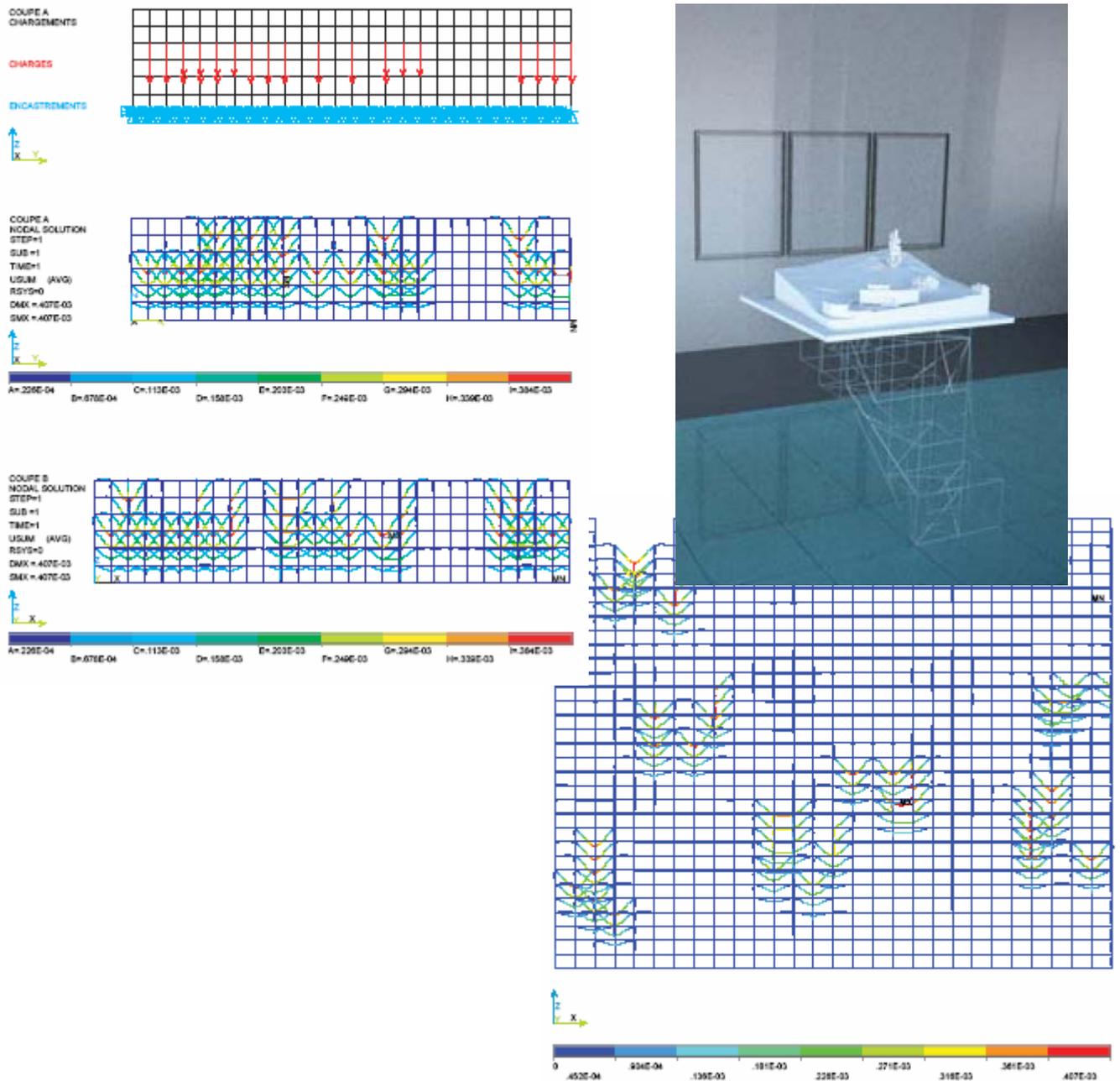
Vue de détail d'une pièce d'assemblage à 5 directions



Capture Callia : conception paramétrique

La conception de ce «paysage computationnel» a volontairement suivi les conditions émergentes de l'architecture dont le projet d'exposition se veut un état des lieux. Il s'agit en effet d'utiliser les technologies les plus avancées, aussi bien au niveau de la conception que de la fabrication des éléments, pour créer une architecture en prise avec ces nouvelles conditions de productions :

- La conception des éléments est rendue possible par l'utilisation de deux types de logiciels : des logiciels de simulation structurelle (travail réalisé en collaboration avec un ingénieur) et des logiciels dits paramétriques permettant de concevoir dans un même processus un très grand nombre de pièces de propriétés différentes.
- La production des éléments est rendue possible par une compréhension des nouveaux processus de fabrication (découpe de tubes en aluminium de longueur variable, pièces d'assemblage en frittage de poudre, pièces d'assemblage usinées par des machines à commandes numériques...)



Le catalogue

Un catalogue de l'exposition sera publié par les éditions HYX et tiré à 3 000 exemplaires. Il présentera chacun des six projets de manière complète et détaillée. Les dessins et photos seront accompagnés de descriptifs précis et de notes d'intentions rédigées par les architectes. Deux introductions de Natalie Seroussi et d'Elias Guenoun précéderont la présentation des projets. Afin d'assurer une plus grande visibilité à l'événement, le catalogue sera intégralement rédigé en français et en anglais.

Itinérance de l'exposition

- **Maison Rouge, Paris**
L'exposition débutera à la *Maison Rouge, Fondation Antoine de Galbert*, située 10 bd de la Bastille à Paris, du 2 juin 2007 au 16 septembre 2007. Ce lieu dédié à l'art contemporain organisera également autour de l'exposition un colloque sur l'architecture computationnelle.
www.lamaisonrouge.org
- **Journées du Patrimoine, Meudon**
Durant les Journées du Patrimoine, qui se dérouleront les 15 et 16 septembre 2007, Natalie Seroussi accueillera une partie de l'exposition dans une des deux sculptures-habitacles d'André Bloc (photos page 1, 9 et 14 du présent dossier) situées sur son ancienne propriété de Meudon.
- **FIAC Paris**
Lors de la Foire Internationale d'Art Contemporain de Paris, du 18-22 octobre 2007, Natalie Seroussi présentera sur l'espace de sa galerie au Musée du Grand Palais les maquettes du projet ayant remporté le concours.
- **Architectural Association, Londres**
A partir du 5 novembre, l'exposition complète, dans sa scénographie originale, sera présentée à l'AA qui est également l'Ecole d'Architecture de Londres.
www.aaschool.net
- **Galerie Max Protech, New York**
Dates à préciser
- **Sci-Arch, Los Angeles**
Dates à préciser
- **Bâle**
Lieu et dates à préciser
- **Biennale internationale d'Architecture, Venise**
De septembre à novembre 2008, l'exposition sera présentée au Palazzo Grassi.

Les 6 agences d'architecture sélectionnées

Biot(h)ing

Alisa Andrasek

EZCT Architecture & Design Research

Philippe Morel, Felix Agid, Jelle Feringa

Gramazio/Köhler

Fabio Gramazio, Matthias Köhler

DORA

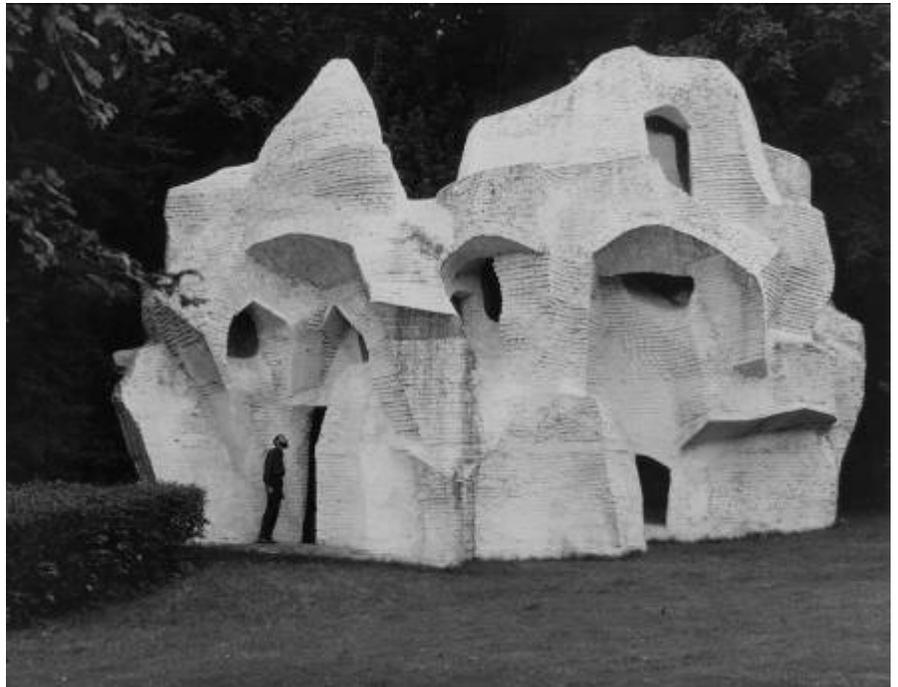
Peter Macapia

ijp corporation

George L. Legendre

Xefi rotarch

Hernan Diaz-Alonzo



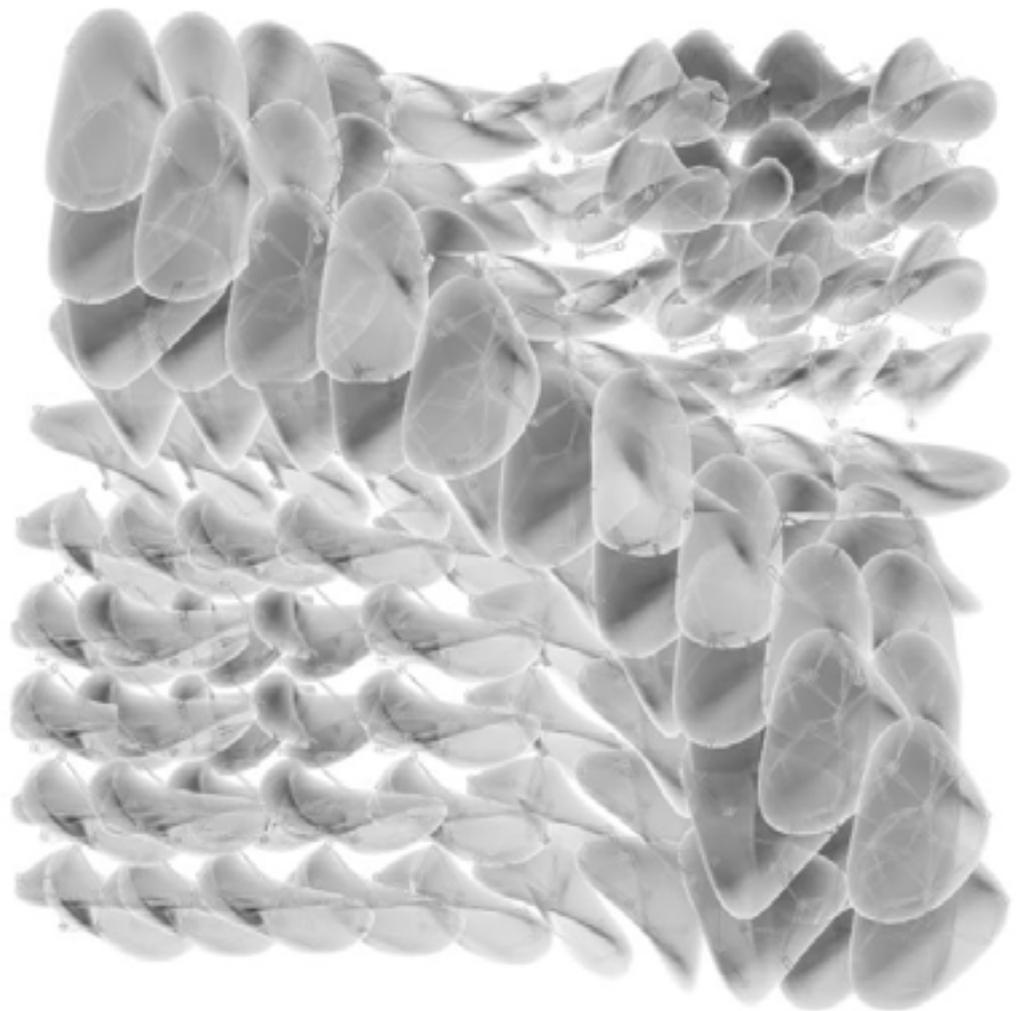
Sculpture-habitacle d'André Bloc
Meudon, propriété Seroussi

Biot(h)ing

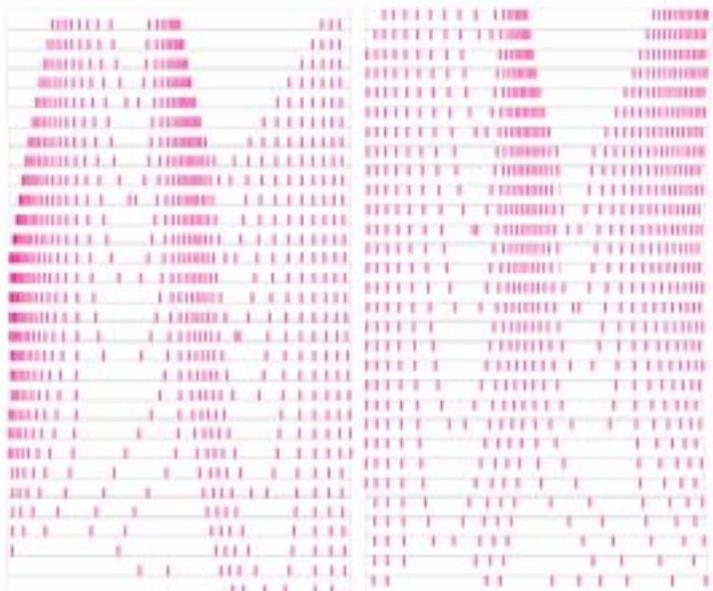
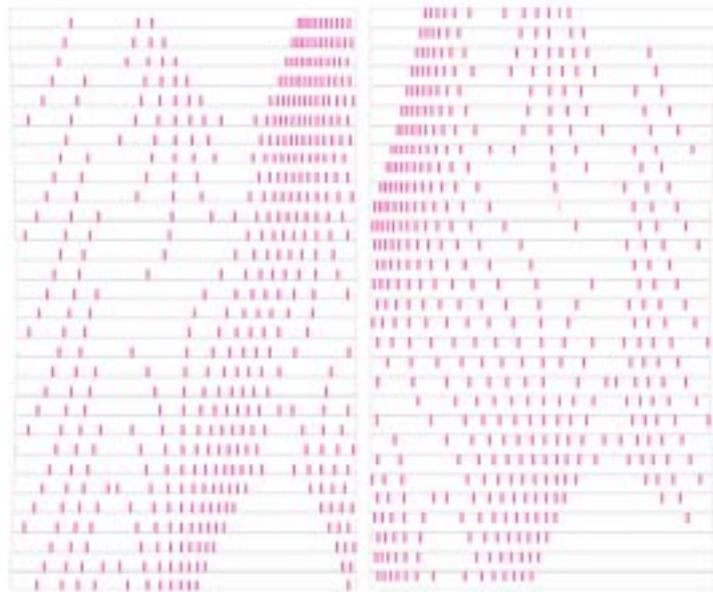
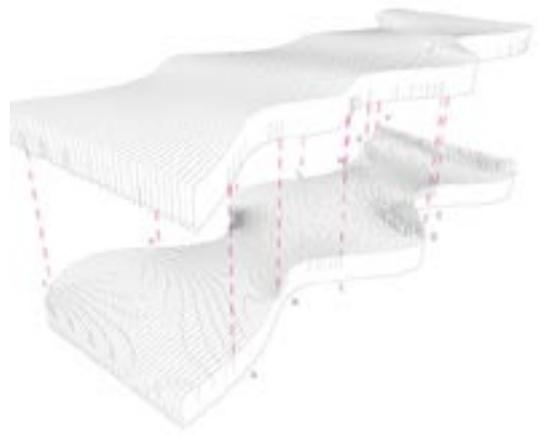
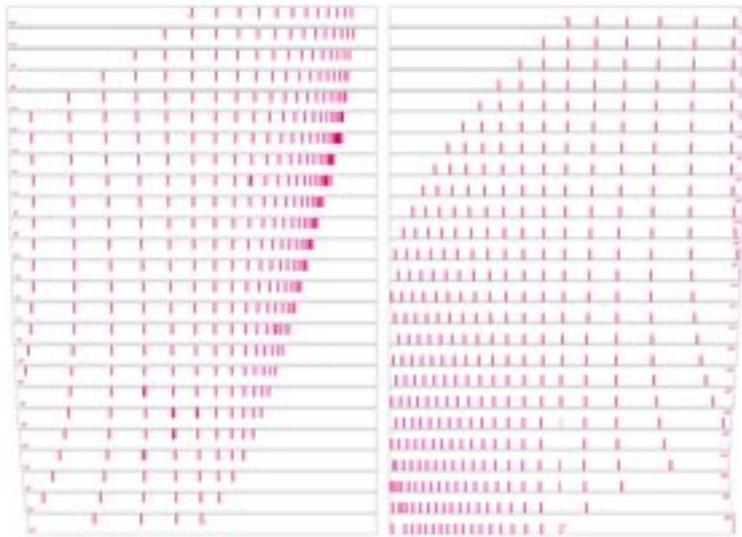
Alisa Andrasek

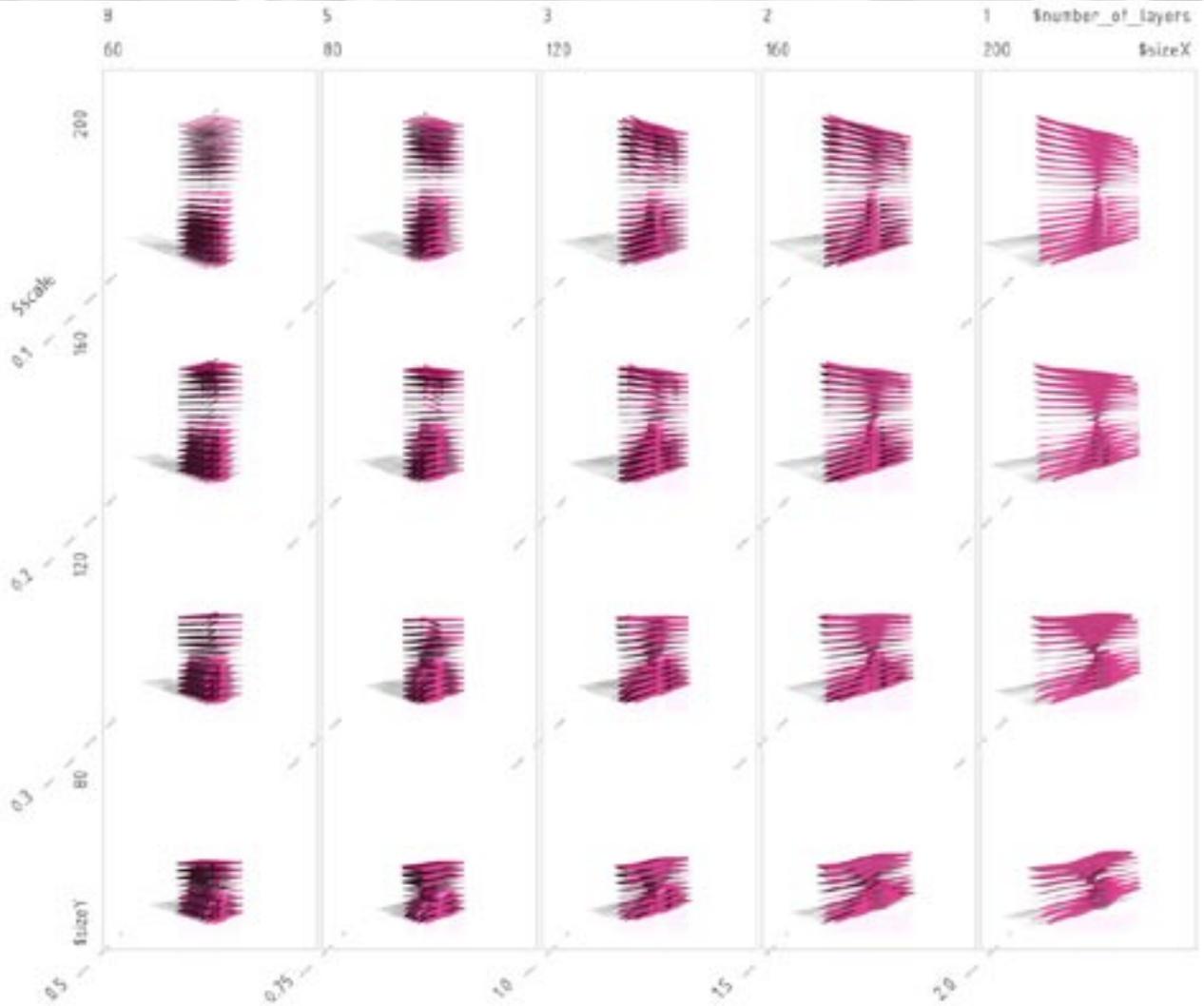
www.biothing.org

Après avoir obtenu son diplôme d'architecture et d'urbanisme à l'Université de Zagreb en 1997, Alisa Andrasek part pour les États-Unis où elle obtient un Master of Science in Advanced Architectural Design à l'Université de Columbia en 2000. En 2001, elle fonde Biothing, un laboratoire de conception/computation dont les recherches se concentrent sur le potentiel génératif des systèmes computationnels physiques ou numériques. Elle enseigne aujourd'hui l'architecture à l'Université de Columbia et à l'Institut Pratt à New York et donne des conférences dans le monde entier. Alisa Andrasek était co-lauréate du concours Metropolis Next Generation Design en 2005 et a reçu le Design Merit Award de la Far Eastern International Digital Architecture Design (FEIDAD) en 2004. Les travaux de Biothing ont été publiés dans de nombreuses revues et ouvrages sur l'architecture computationnelle parmi lesquels Digital Tectonics édité par David Turnbull (AD, 2002) ou Non-Standard Praxis édité par le MIT en 2004. Récemment, l'agence a présenté ses projets au New Museum of Contemporary Art de New York, à la biennale de Prague en 2003, à la biennale de Sydney en 2004, au MOMA PS1 à New York, à la biennale d'Architecture de Beijing, et au musée d'art contemporain de Trento (MART).

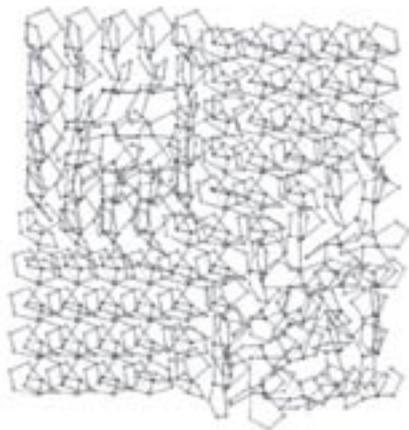
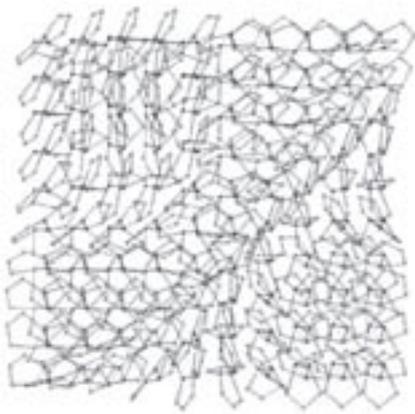
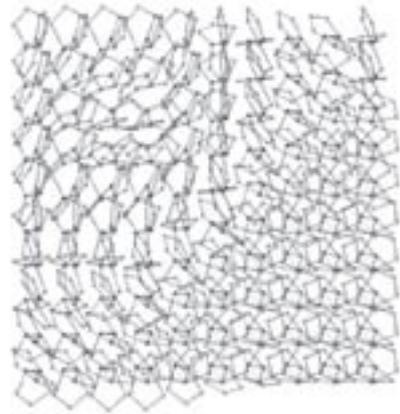
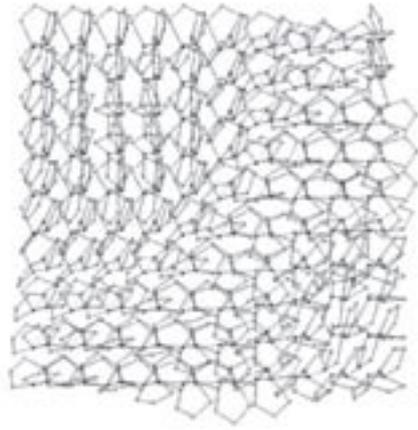


the invisibles artificial synesthesia
(dynamic cellular morphology),
2003





Alisa Andrasek / Biothing, Prototype for dense highrising cityscape, 2004



EZCT Architecture & Design Research

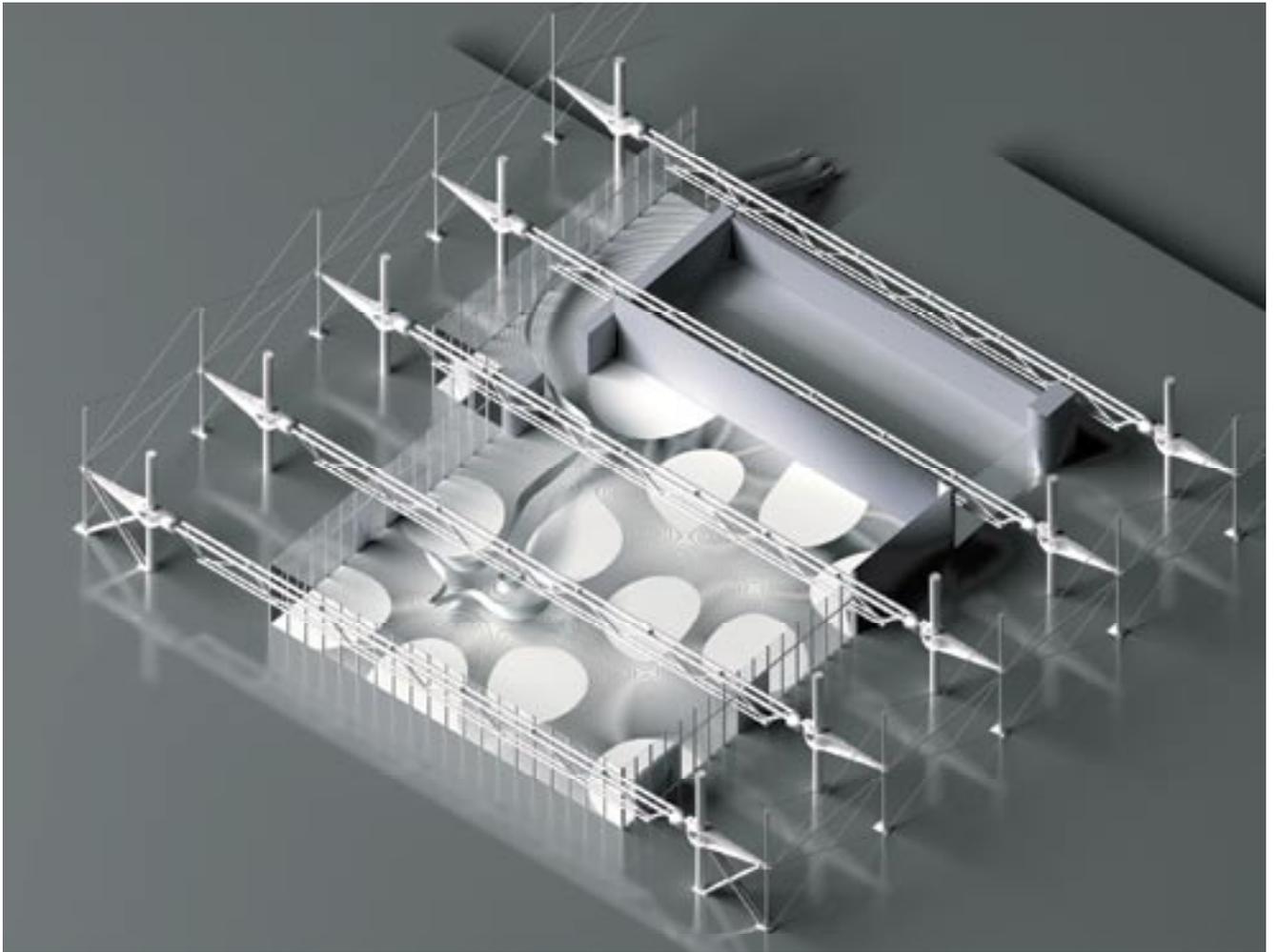
Philippe Morel, Felix Agid, Jelle Feringa

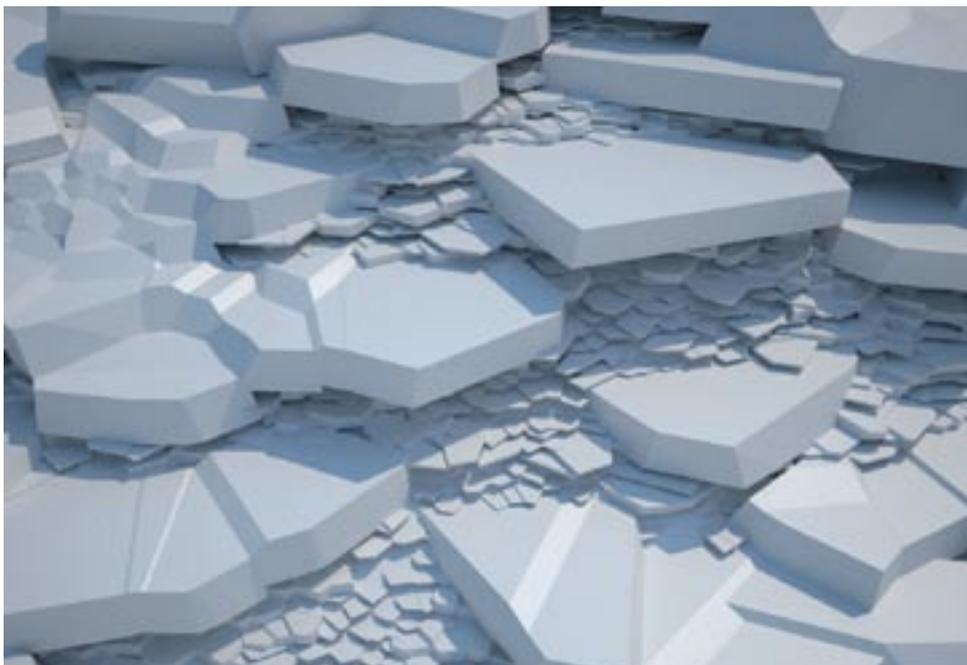
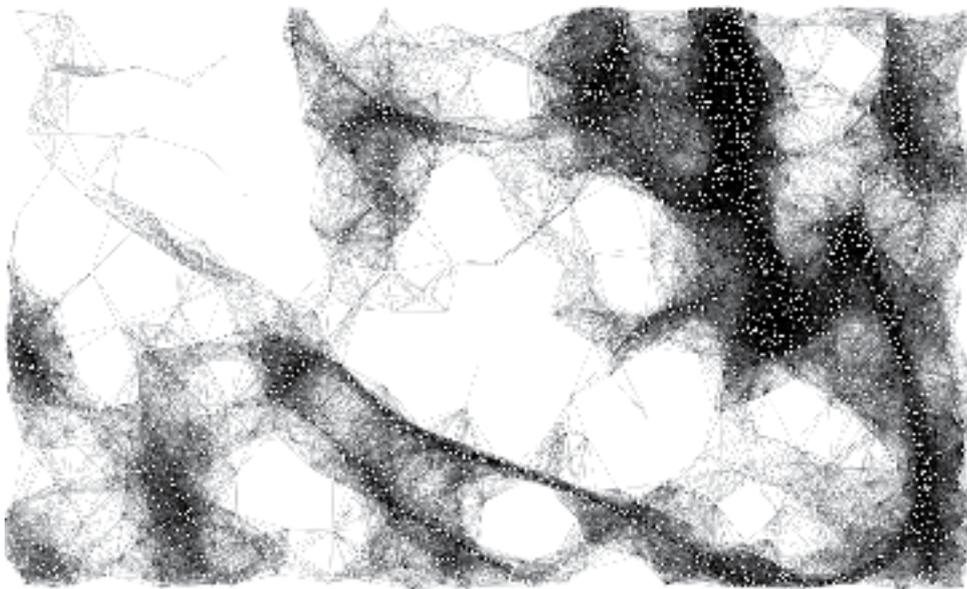
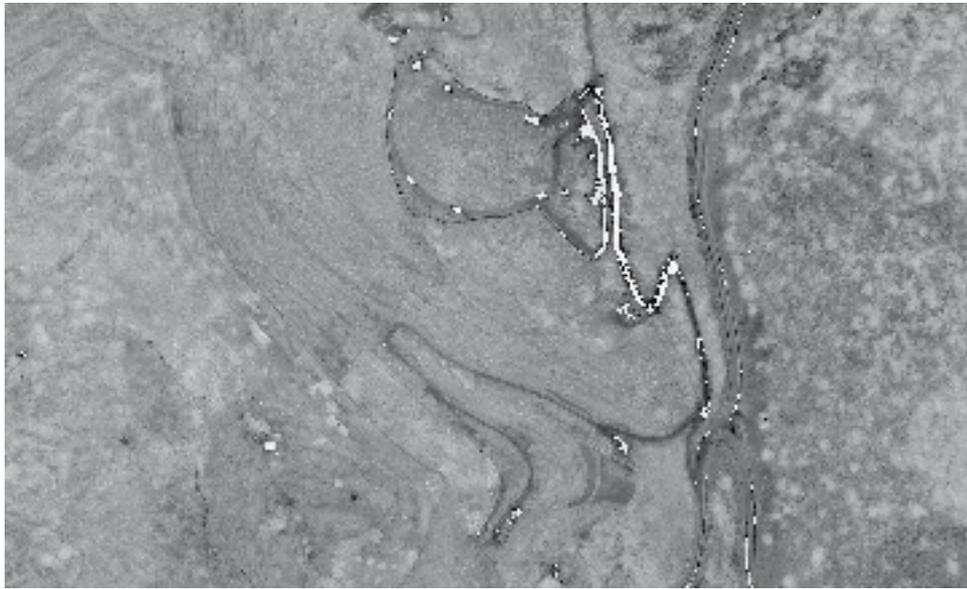
www.ezct.net

Crée en 1999, EZCT Architecture & Design Research développe une pratique collaborative et se confronte dans ses recherches à la complexité courantes des sciences. La vision synoptique de l'architecture qui en ressort n'est pas seulement culturelle ou artistique, mais également épistémologique. Néanmoins, l'agence ne recherche ni la pensée d'un nouveau "zeitgeist", ni l'usage de la science comme « prête à l'emploi ». Elle considère toujours l'architecture comme une observation patiente, autonome et nécessairement analytique qui doit conduire à des conceptions spécifiques. EZCT Architecture & Design Research a collaboré à la conception de la scénographie Architectures non-standard (Centre Pompidou, 2003), a participé à l'événement Performative Architecture (TU Delft) et fut présent aux 6e Rencontres Internationales d'Architecture d'Orléans. Actuellement, l'agence travail sur la relation entre les mathématiques et l'architecture (Quelques précisions sur l'architecture et les mathématiques, Rencontres Mathematica® Institut Henri Poincaré, Paris 2004. Notes on Computational Architecture, Virtualmediacentre, online, 2004, Empirisme et Objectivité, investigations architecturales avec Mathematica®, 2004, The S(h)IFT Toolkit, 2006). EZCT Architecture & Design Research attache une grande importance à la création et à la définition précise de nouveaux concepts - tel le capitalisme intégral, le Neuromarketing ("From Neuroscience to Neuromarketing, Radical Shifts in Marketing & Communication Strategy", 2003) ou le Biocapitalism ("Recherches sur le paysage biocapitaliste", 2003) -, ainsi qu'à l'analyse précise de la « réalité », en s'éloignant cependant de toute forme de réalisme stylistique.

Philippe Morel, enseignant à l'Ecole Nationale Supérieure d'Architecture de Paris-Malaquais (Théorie de l'architecture et pratiques computationnelles), fut récemment invité aux symposiums Architecture of Possibility (Mori Art Museum, Tokyo), Loopholes within Theory and Practice (Harvard GSD, Cambridge), Script, 8th Beyond Media Festival (Florence), ainsi qu'au département d'architecture du MIT et à la Pratt Insitute School of Architecture. Jelle Feringa, a été résident en tant qu'artiste à la maison Van Doesburg en 2004, spécialisé en algorithmique et dans les processus de design computationnel, il a développé plusieurs modules en langage de programmation python, et est expert dans les logiciels de simulation de lumière (Radiance Lighting). Il a récemment donné des lectures à Delft (TU Delft), et à l'école d'art et design de Zurich. Felix Agid est doctorant en Histoire et Philosophie des Mathématiques à l'EHESS (Ecole des Hautes Etudes en Sciences Sociales), et affilié au GRS (Groupe de Recherche sur les Savoirs). Il travaille notamment sur la vision par ordinateur ou le générique mathématisé de l'image, et sa manipulation dans un cadre architectural.









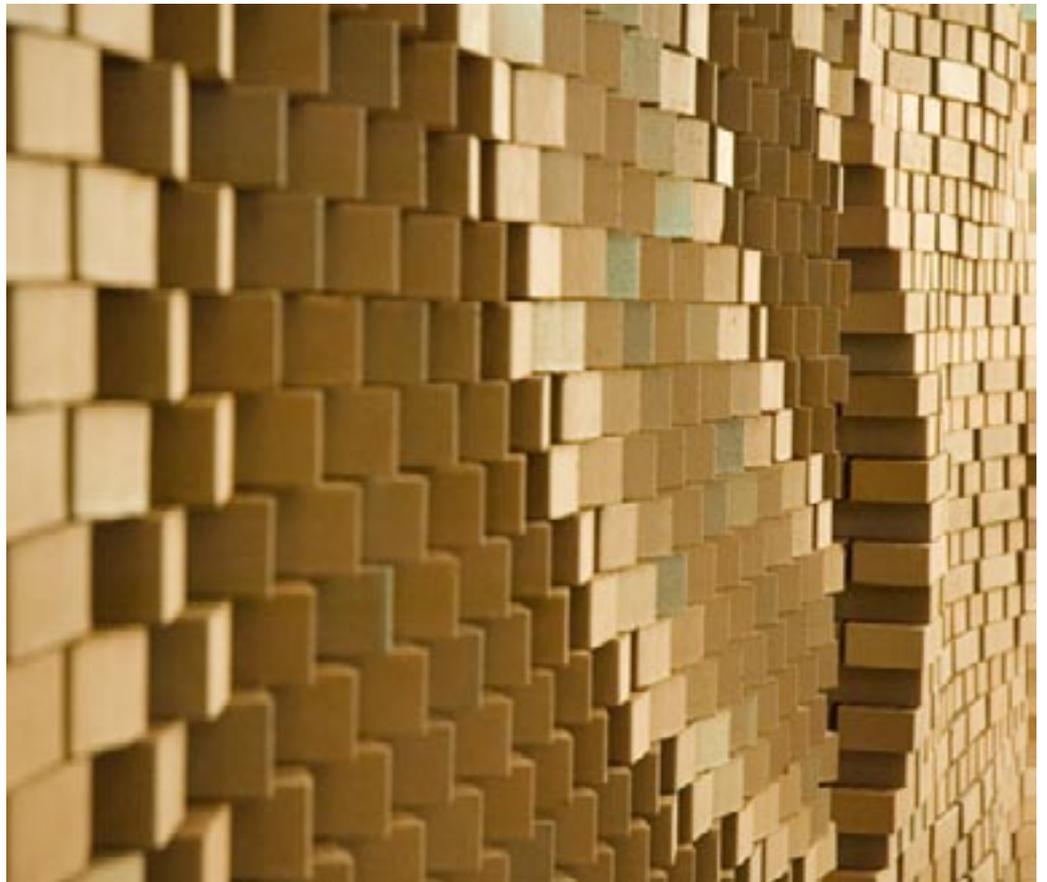
EZCT Architecture & Design Research, Studies on Optimization: Computational Chair using Genetic Algorithms (with Hatem Hamda and Marc Schoenauer), 2004

Gramazio & Köhler

Fabio Gramazio, Matthias Köhler

www.gramaziokohler.com

Fabio Gramazio et Matthias Köhler se sont rencontrés à l'école d'architecture de Zurich (ETH). Ils obtiennent tous deux leur diplôme d'architecte en 1996. Alors que Gramazio avait fondé en 1994 un collectif d'art nommé "etoy", Köhler évoluait en architecte indépendant. A partir de 1996, ils commencent l'un et l'autre à enseigner à l'ETH Zurich. C'est en 2000 qu'ils décident de fonder leur propre agence, Gramazio & Köhler, Architecture and Urbanism. Parmi leurs réalisations, on citera le pavillon sWISH* présenté à la Swiss National Exhibition Expo.02 pour IBM et SwissRe, Biel (2000-2002), mTable, série de tables « customizables » (2002-2003), l'installation Byte Cube présentée pour la Swiss Art Award, Art Basel, The World Largest Timepiece, une mise en lumière de la Bahnhofstrasse à Zurich pour les fêtes de Noël (2005) et la façade de Gantenbein Winery à Fläsch, projet publié dans Hochparterre et Archithese. Leurs travaux ont également été publiés dans Pasajes Construcción, Der Bund, Werk Bauen + Wohnen ou encore l'Architecture d'Aujourd'hui. L'agence a été récompensée à plusieurs reprises, notamment par le Swissfiber Award en 2005, le Swiss Art Award catégorie architecture en 2004, le cinquième prix du concours Corporate Design for small buildings à Zurich (2004) et le premier prix du concours international Christmas Illumination for Bahnhofstrasse Zurich. Fabio Gramazio et Matthias Köhler dirigent aujourd'hui le laboratoire de recherche DFab de l'ETH Zurich et mènent une réflexion sur les nouveaux processus de fabrication et de mise en oeuvre. Ce travail de recherche s'est illustré récemment à travers la réalisation d'un bâtiment dont les poutres en brique ont été intégralement réalisées par un robot à commande numérique.



Prototype de mur en brique robotisé 2004-2006



Gramazio & Kohler, "The World Largest Timepiece", Christmas Illumination, Zurich, 2003-2005



Gramazio & Kohler, sWISH* pavilion at the Swiss National Exhibition Expo.02, 2002



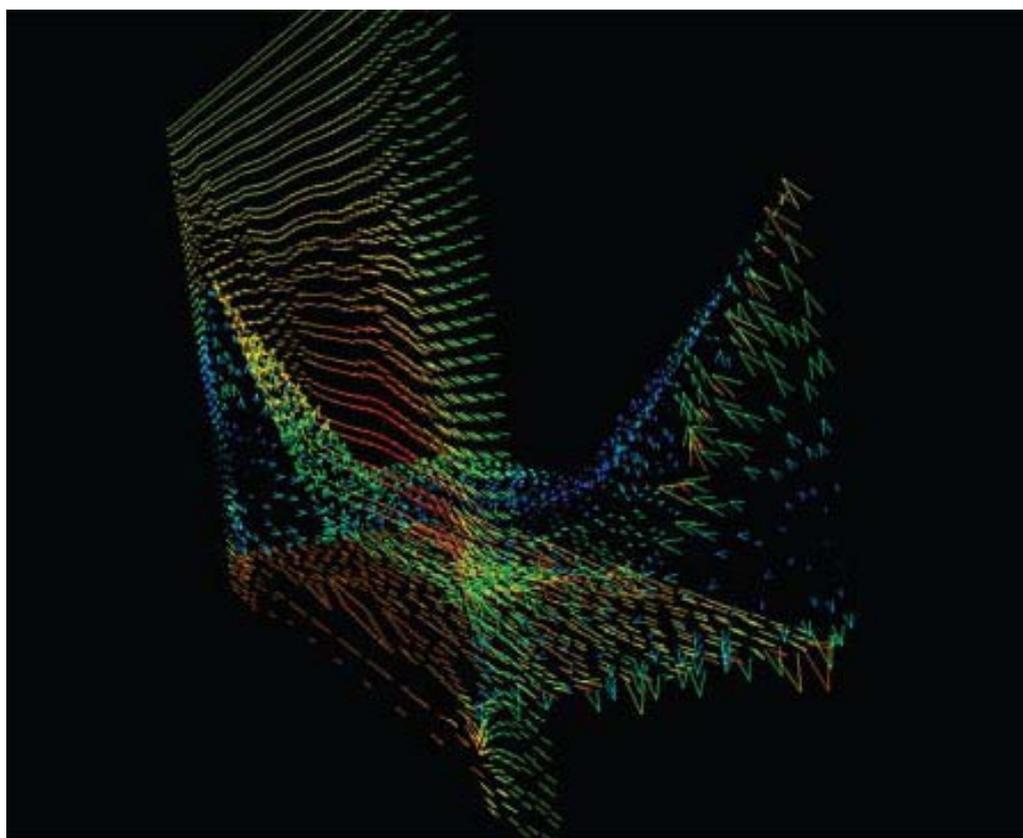
Gramazio & Kohler, Winery Gantenbein, 2006

DORA

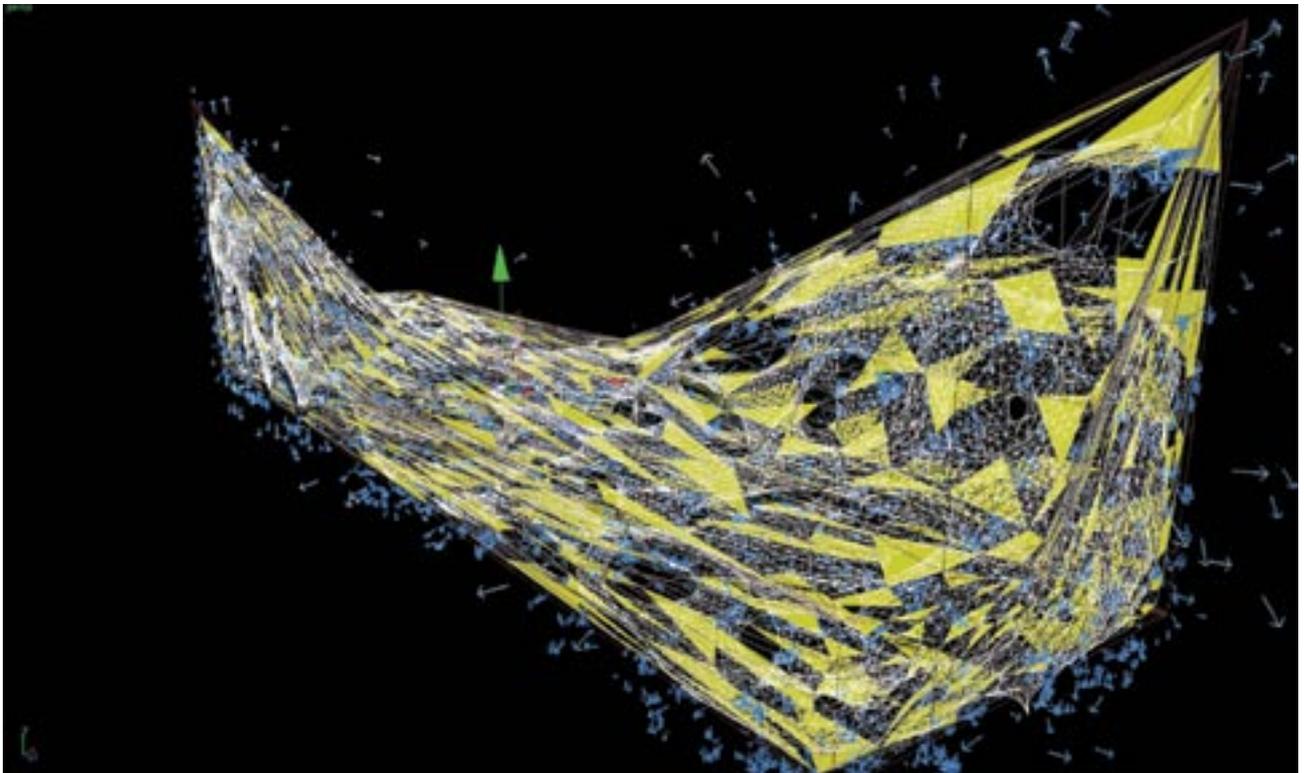
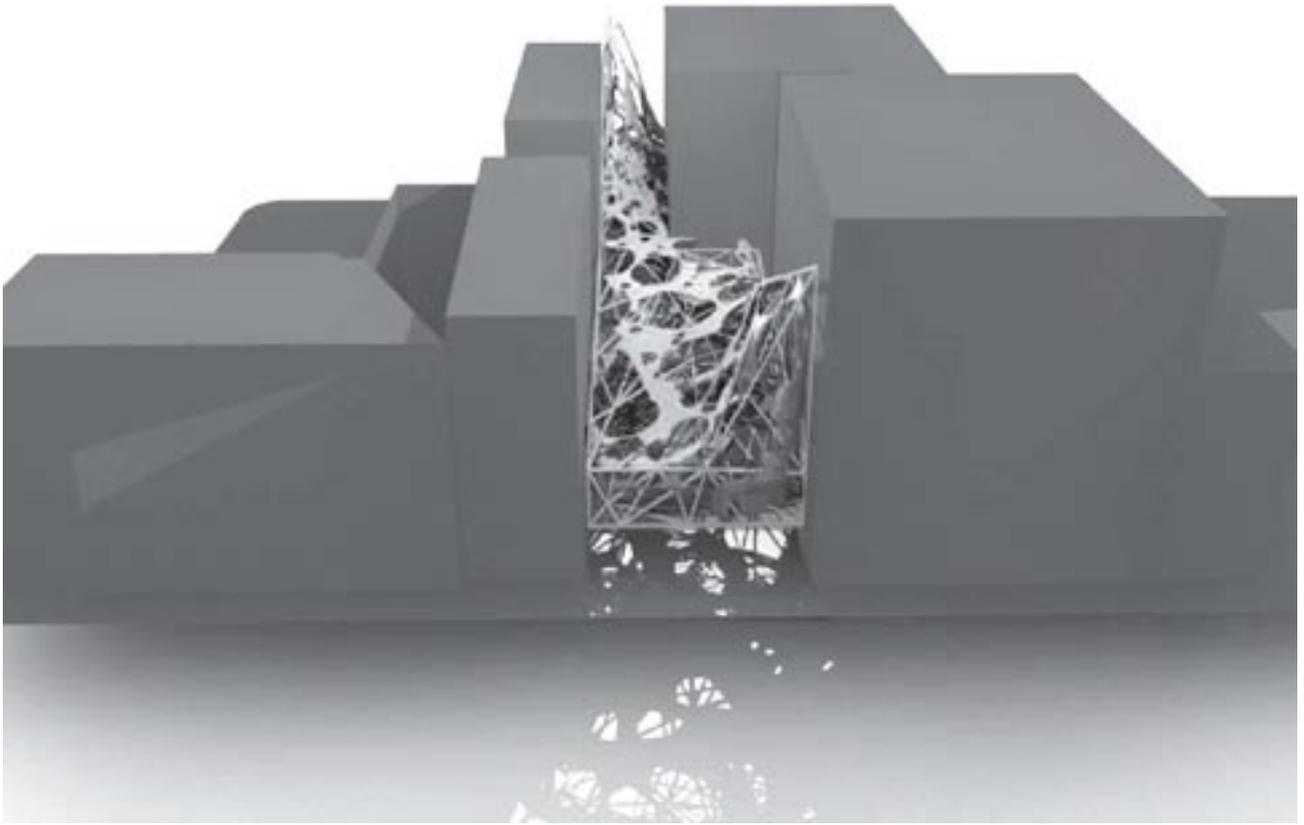
Peter Macapia

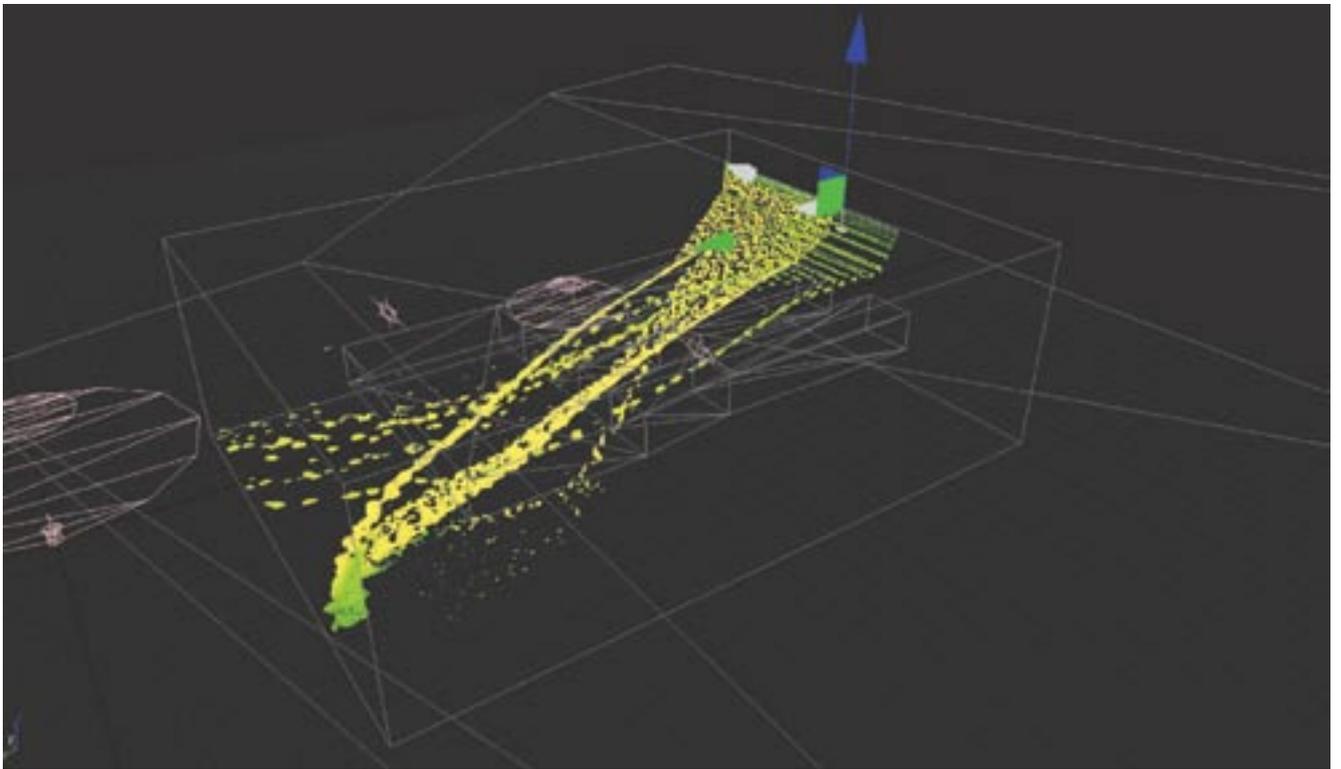
www.labdora.com

Peter Macapia a obtenu son Ph.D. à l'Université de Columbia en 2003. Il enseigne et donne actuellement des conférences à l'Université de Columbia et à l'institut Pratt à New York. Il participe à des conférences à Tokyo, Paris, et Londres. Ses projets et ses essais ont été publiés dans des revues nationales et internationales. En tant que directeur de l'agence DORA, il a collaboré avec des ingénieurs de Ove Arup et Bruno Happold. Actuellement, il achève des entretiens qu'il a conduit avec Toyo Ito et Momoyo Kajima sur l'architecture, la géométrie et la matière. Peter Macapia a fondé DORA en 2001, une agence dédiée à la conception et à la recherche. En plus de participer à différents concours nationaux et internationaux, l'agence est impliquée dans des recherches méthodologiques. Les recherches actuelles présentent deux problématiques. La première porte sur l'intégration des pratiques computationnelles dans l'architecture, plus particulièrement à travers l'analyse de la dynamique des fluides (CFD) et l'analyse finie d'éléments (FEA). Traditionnellement, ces outils sont associés à l'ingénierie mais DORA les utilise d'une manière générative en y implémentant divers algorithmes. La deuxième problématique concerne la géométrie des relations entre matière et énergie. Chaque partie d'une architecture est une forme de relation organisée entre matière et énergie. Aucune catégorie de l'ontologie de l'architecture n'est exclue que ce soit le programme, la structure ou l'ornementation. La collaboration de DORA avec des ingénieurs et des mathématiciens renvoie à l'idée de l'architecture comme « collection de techniques » et à l'idée de l'« innovation » que Peter Macapia définit comme la manifestation formelle d'un croisement entre techniques.

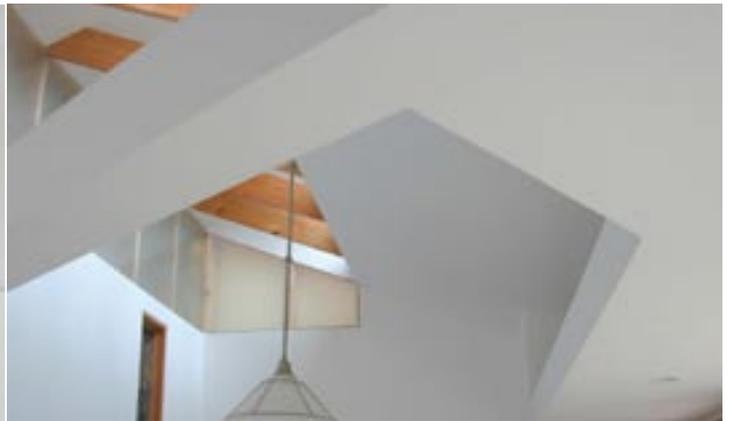
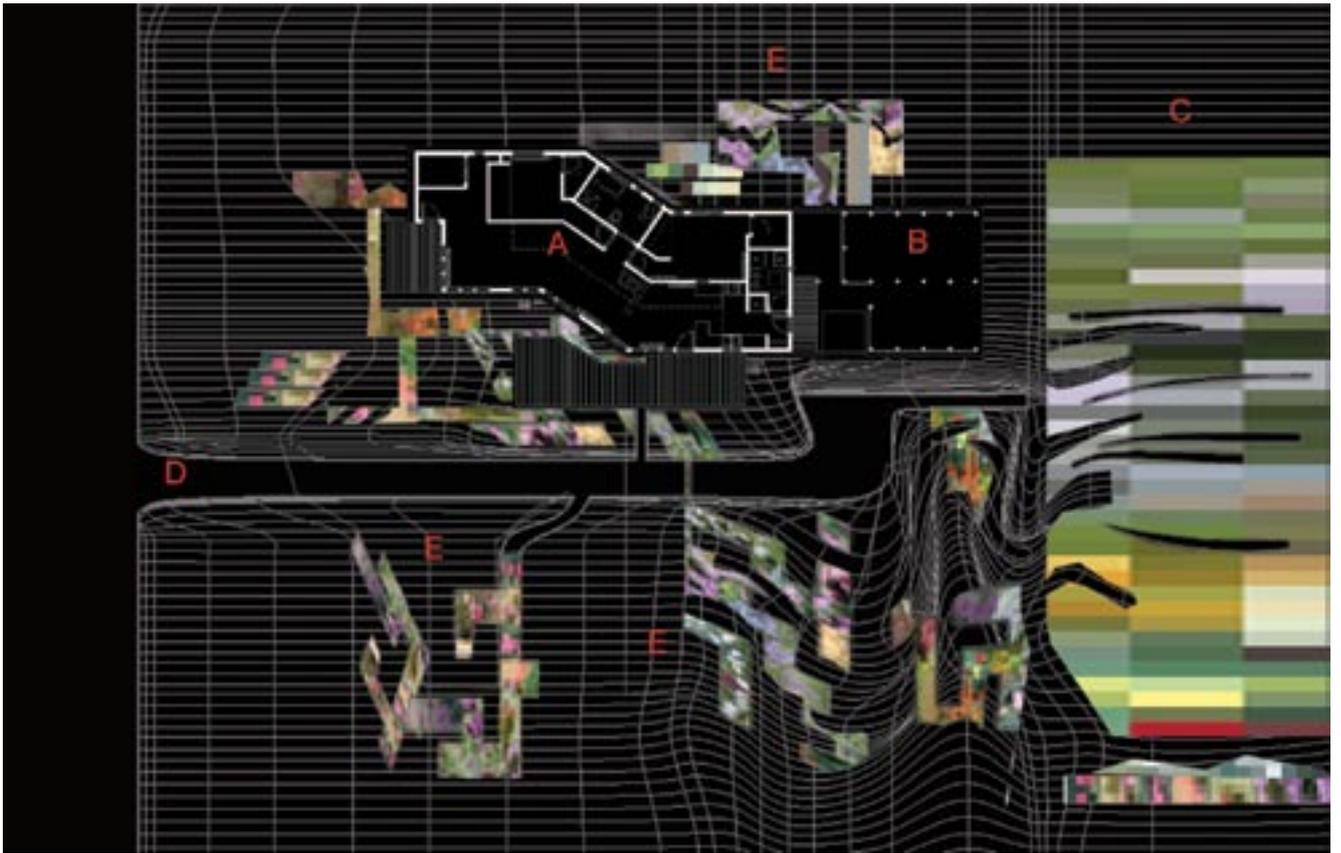


Dirty Geometry, 2005





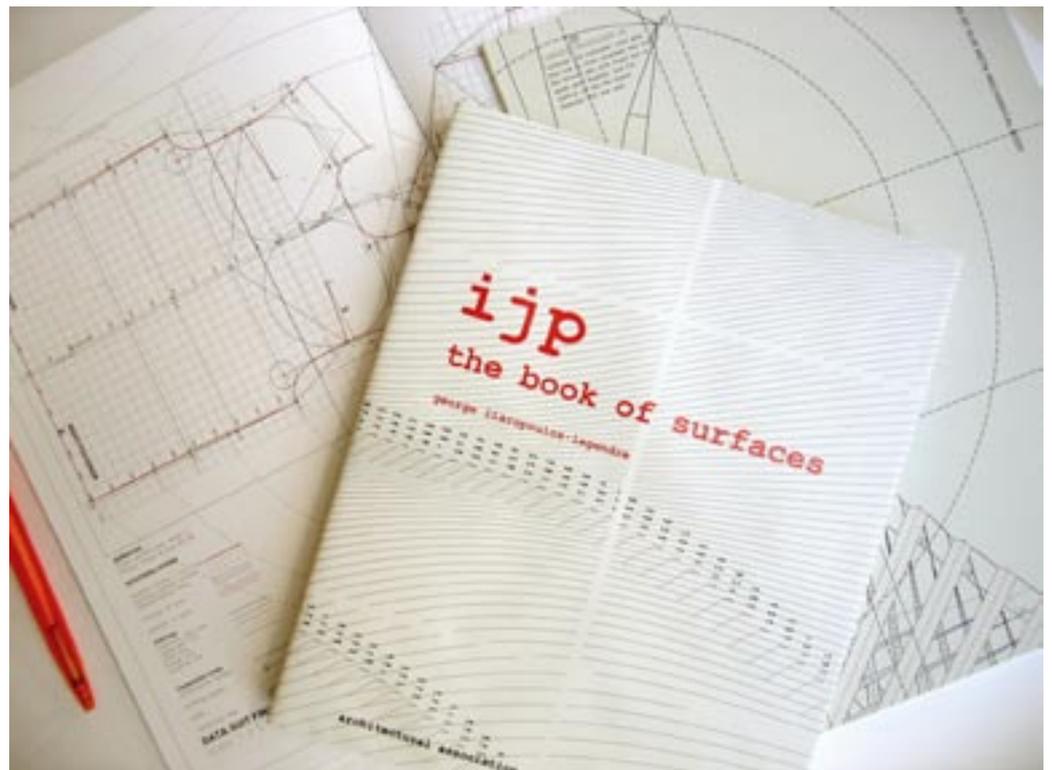
Peter Macapia and DORA, Mountain Housing



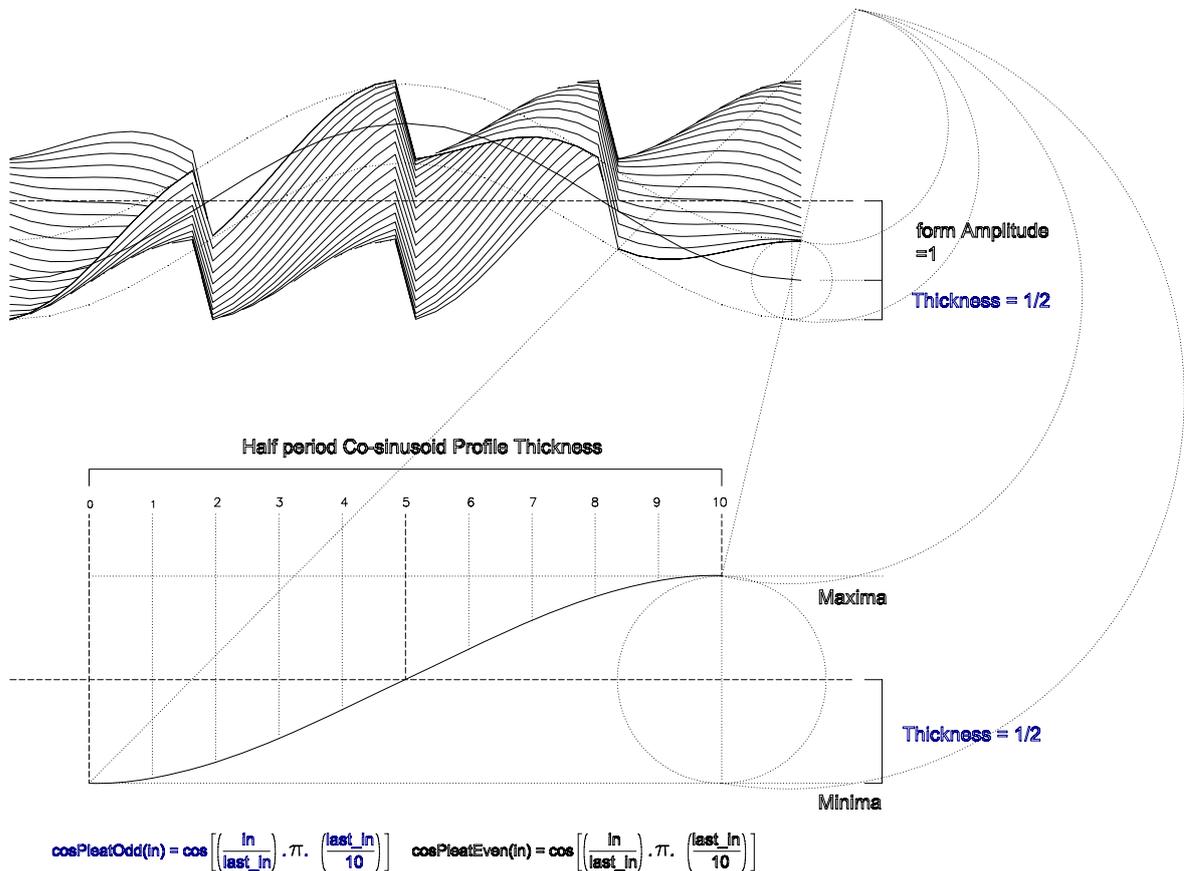
Peter Macapia and DORA, Vashon Island

www.ijpcorporation.comz

Après avoir reçu son diplôme d'architecture en France, George L. Legendre a exercé en tant qu'architecte à New York de 1993 à 1995. En 1995, il a commencé à enseigner le design et l'architecture. Il a tout d'abord été professeur-assistant à l'université d'Harvard puis professeur-invité à l'université de Princeton et à l'Architectural Association School of Architecture de Londres. Sa pratique articule les champs de l'architecture, des mathématiques et de la computation. Depuis qu'il a fondé IJP en Octobre 2003, il a été reconnu comme talent émergent dans le champ du design et de la computation. Son premier livre, *IJP : The Book of Surfaces* (2003) a initié une nouvelle approche du dessin des surfaces, approche par la suite mise en œuvre dans les deux premières réalisations de l'agence : une passerelle piétonne, et un toit en verre (en collaboration avec Taylor Consulting Civil and Structural Engineers). Aujourd'hui George L. Legendre partage son temps entre son activité d'enseignant et son activité de consultant en tant qu'ingénieur CAO auprès de l'agence SOM London LLP, une des entreprises mondiales leader en matière d'architecture et d'urbanisme. Récemment, il a publié *Bodyline* (2006) et *The Inversion Principle* (2006). Le travail de IJP a été présenté à Londres en 2006 et a été publié dans le monde entier.

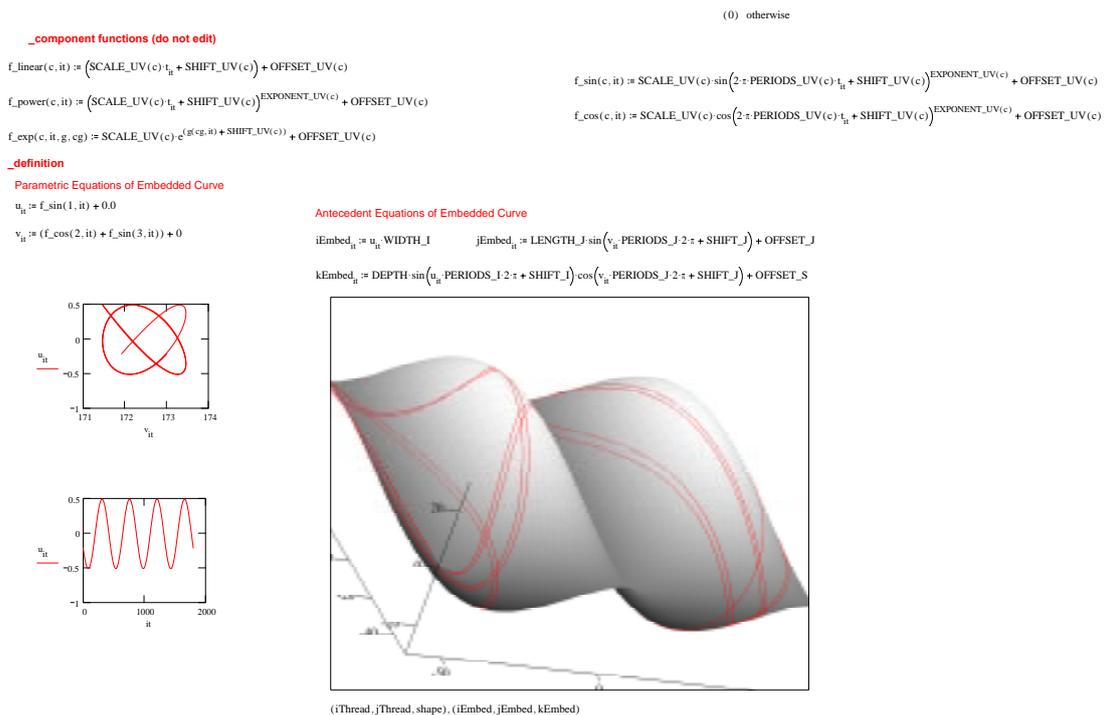


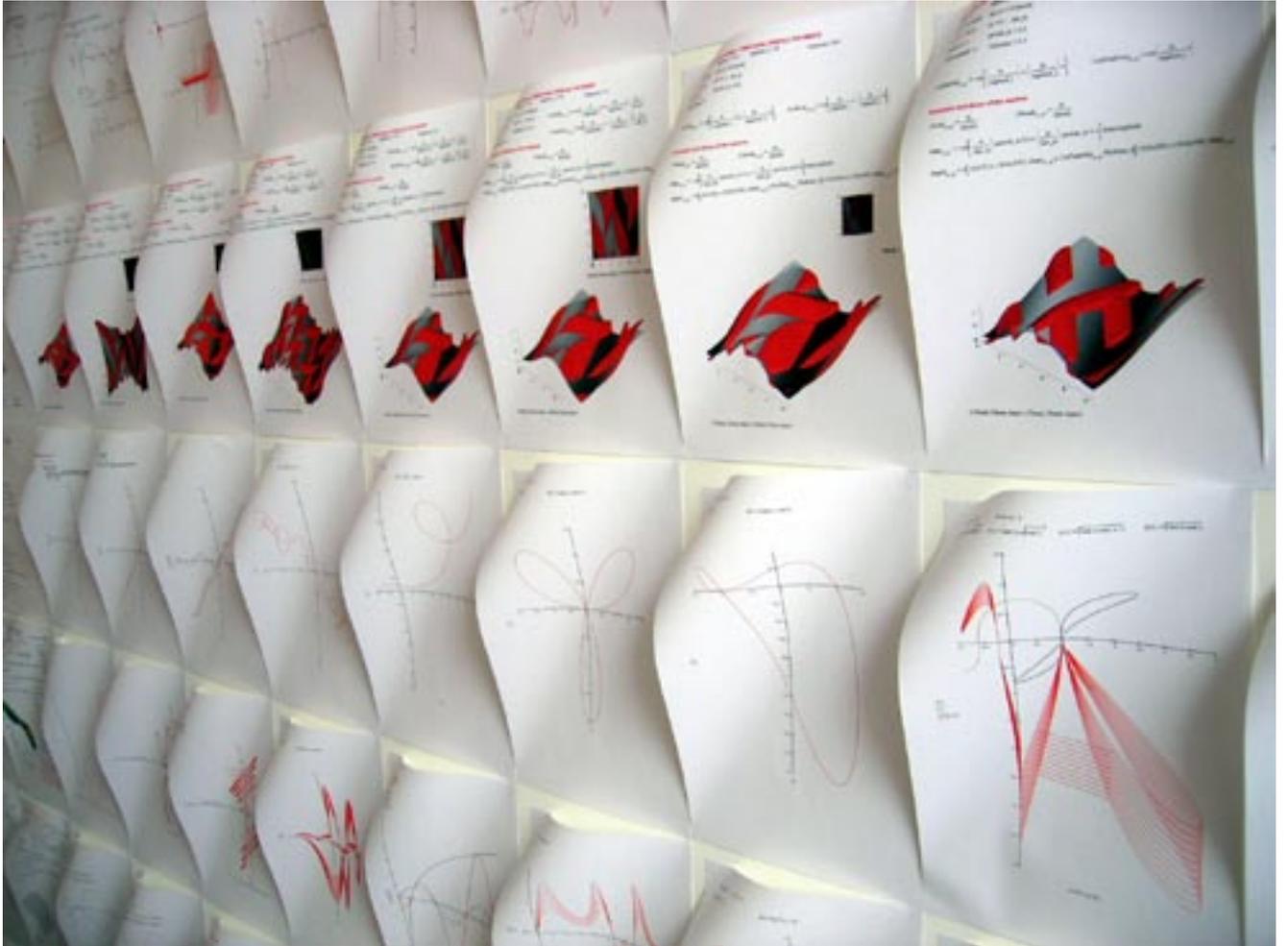
IJP the Book of Surfaces et autres publications de l'agence sur la géométrie analytique et l'architecture, 2003-2006.



Mathematics

From deck to railing to fully compliant handicap access ramp, the Surface Bridge is designed with mathematics. The main equation is summarized on page 2,8 of IJP The Book of Surfaces, where it is only described verbally (graphic courtesy of Omar Al-Omari)





Formules périodiques. Etudes préliminaires pour le pont-surface de Singapour, exposées à l' Architectural Association lors de la rétrospective d'IJP Corporation, Mars 2006, Londres.



Maquettes d'étude de structures spatiales périodiques (Ivana Sehic et George L. Legendre)

Xefirotarch

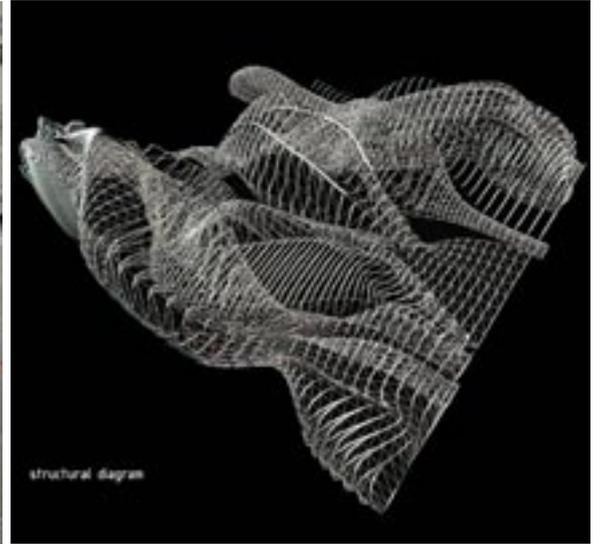
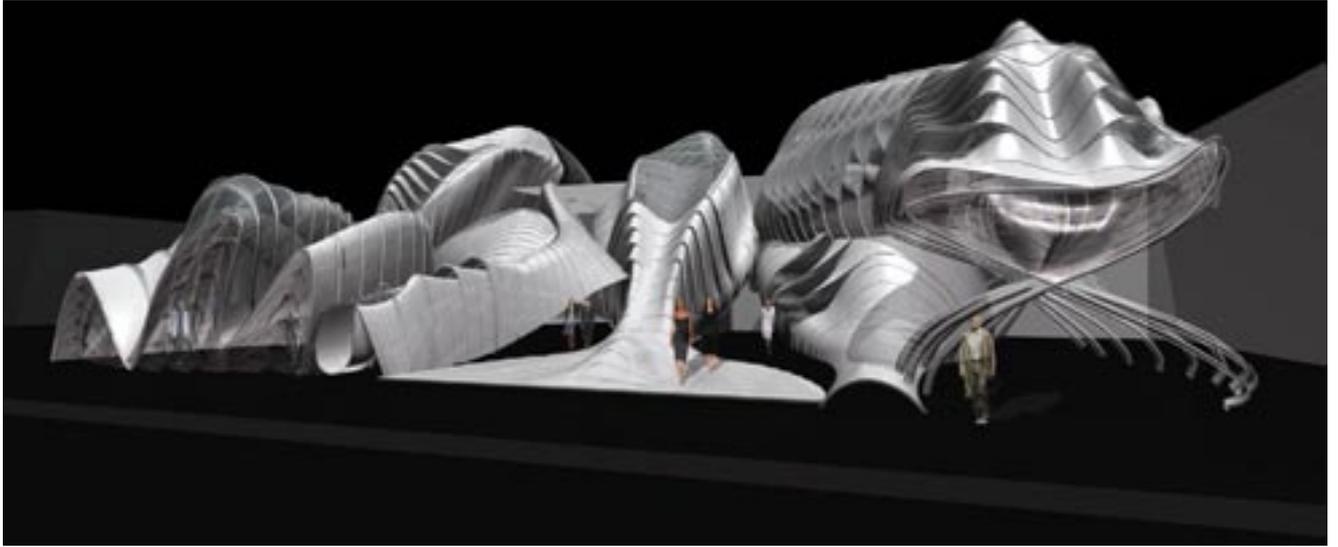
Hernan Diaz-Alonso

www.xefirotarch.com

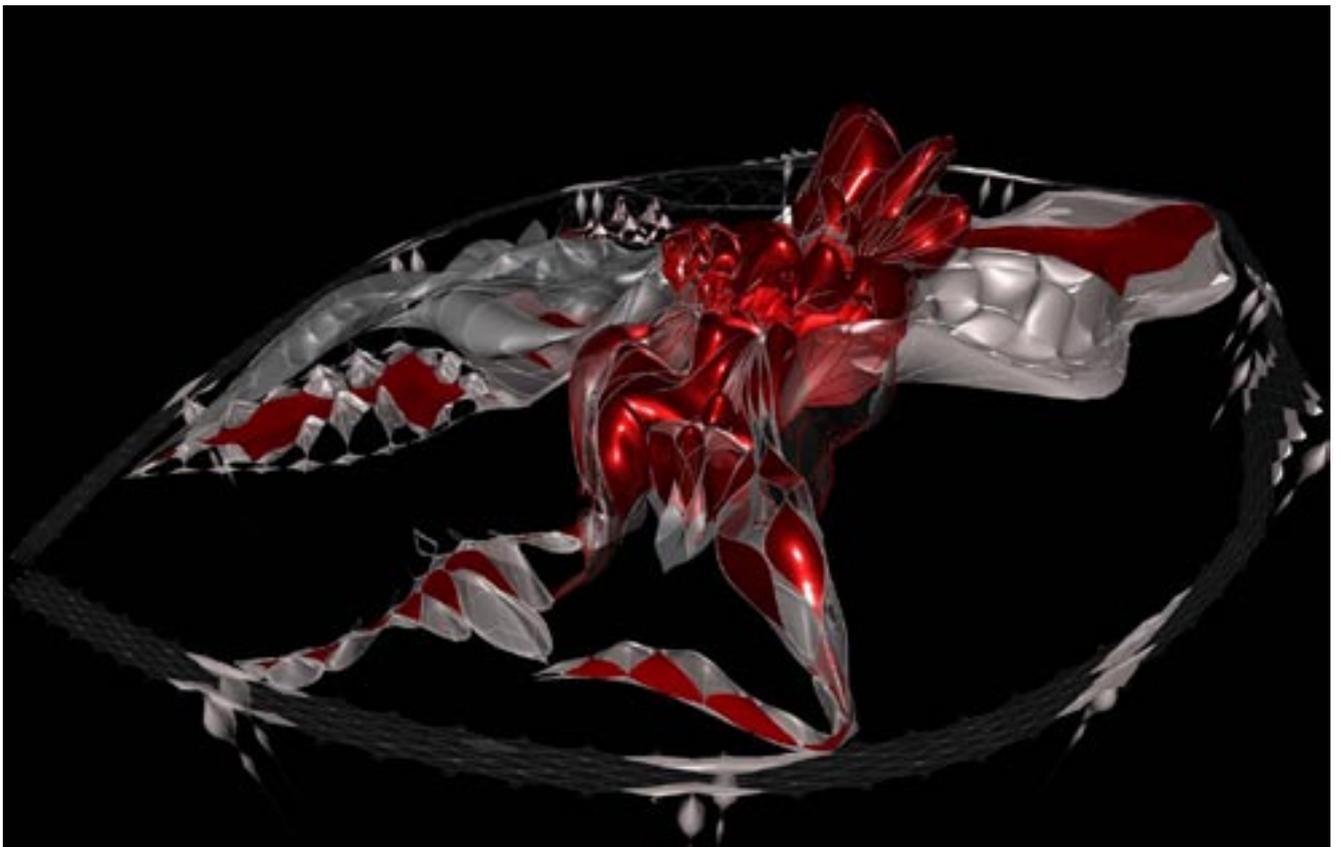
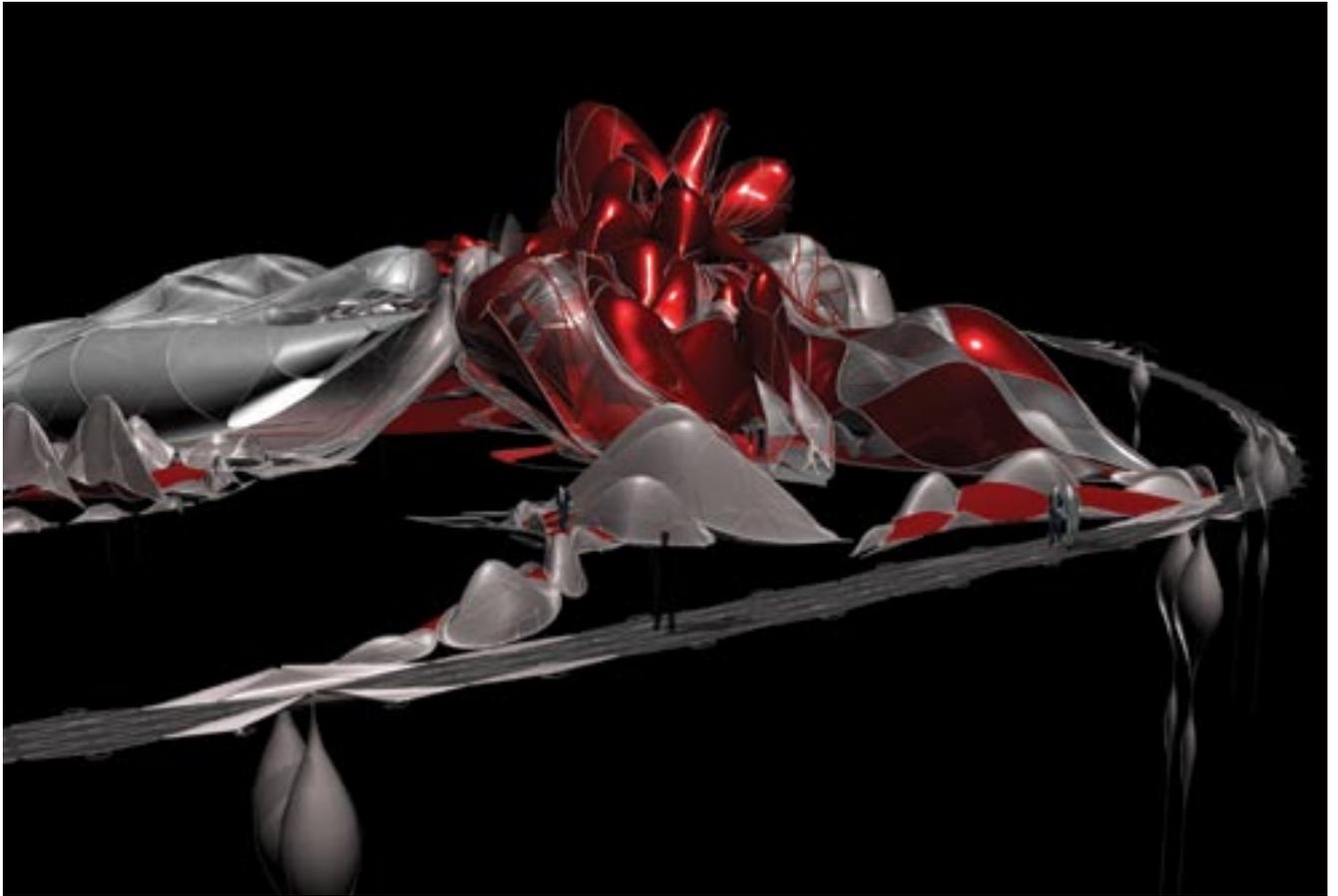
Hernan Diaz Alonso est le directeur et le fondateur de l'agence Xefirotarch, et travaille entre Los Angeles et New York. Il tient un studio d'architecture et enseigne les études visuelles à la Southern California Institute of Architecture (SCI-Arc) et à la GSAP de l'université de Columbia. Né à Buenos Aires en 1969, il obtient ses diplômes d'architecture à l'Université Nationale de Rosario et à l'Université de Columbia de laquelle il reçoit les honneurs et différents prix de design. Parmi ses prix, on peut citer la mention honorable du concours international d'architecture de Busan (2003) : The Captured Ocean, finaliste du concours Landmark Tower U2, Dublin, le premier prix du concours international Metro Design Plaza, Kentucky (2001). Hernan Diaz Alonso a co-écrit *SCI Arc Character's*, paru en 2004, au sujet de son travail et celui de quatre autres agences. Son travail a également fait l'objet de très nombreuses publications parmi lesquelles *New Architecture "Vitalism"* en 2004, et *A+U 07 Design Intelligence*. Les travaux de l'agence Xefirotarch ont été exposés à plusieurs reprises : en 2004 à la Biennale de Venise, à ARCHILAB (FRAC Centre) en 2004, à la Biennale de Beijing et à l'exposition *Glamour* du MOMA de San Francisco en 2004. Hernan Diaz Alonso a participé à plusieurs cycles de conférences organisés par des institutions ou des écoles : à l'University of California, Berkeley en 2003, à la GSAP de l'Université de Columbia en Juillet 2002, à la Princeton University School of Architecture en novembre 2002, à la Nexus Conference 2004, Aspen Conference en 2004.



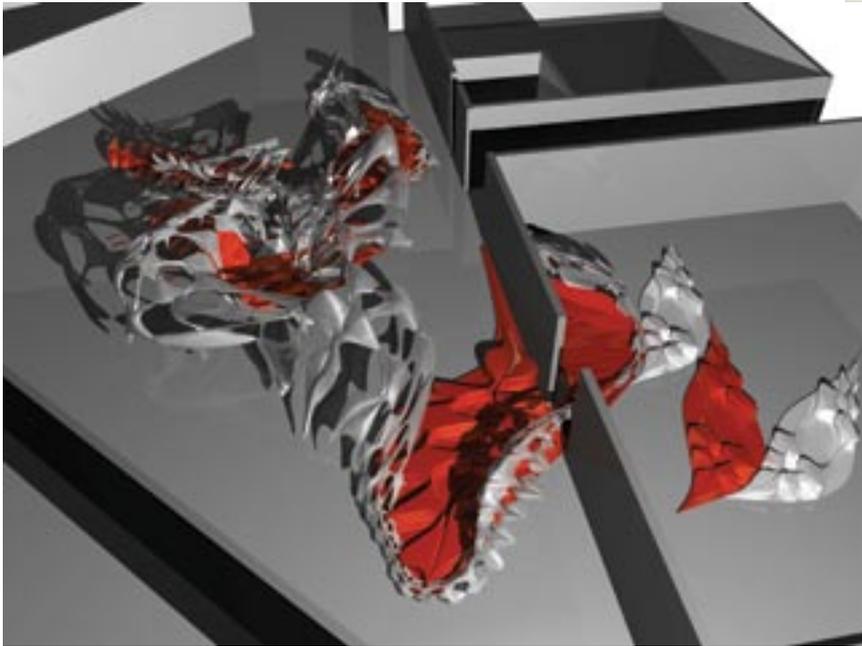
Busan Concert Hall, maquette,
2003-2004



Xefirotarch, Hernan Diaz Alonzo, San jose State university Museum of Art and Design, 2003



Xefirotarch, Hernan Diaz Alonzo, Busan Concert Hall, 2003-2004



Xefirotarch, Hernan Diaz Alonzo, SUR (PS1), 2005