

# ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE BRETAGNE



**PIER SCNHEIDER**  
**1024 architecture**  
(Architecte - Paris)

***1024 : Architecture, Rythme et Lumière***

**02/12/15**

## **Présentation de 1024 architecture :**

Connu aussi bien pour ses scénographies que pour ses installations dans l'espace public (Abies Electronicus, VTLZR, Tesseract, etc...), 1024 Architecture travaille sur des architectures augmentées avec de la matière lumineuse, visuelle, digitale et sonore.

Le travail de 1024 se situe au croisement de l'art, de l'architecture et des technologies numériques, cette conférence sera l'occasion de revenir sur les différents projets qu'ils ont pu mener, et sur le rapport particulier que 1024 entretient avec la lumière, à la fois matériau et matière, qu'ils modèlent et façonnent à l'aide d'outils et de programmes informatiques pour donner forme à des architectures lumineuses et éphémères.

*«L'architecture est le jeu savant, correct et magnifique des volumes assemblés sous la lumière.»*  
Le Corbusier

Le travail que nous menons au sein du studio 1024 architecture pourrait être défini par l'inversion et l'interprétation de la célèbre définition de Le Corbusier, nous pourrions la résumer ainsi: "C'est le jeu savant, correct et magnifique de l'assemblage de volumes physiques et de lumières numériques qui fait notre architecture"

1024 architecture est née précisément de ce parti pris; celui de travailler sur des architectures augmentées avec de la matière lumineuse, visuelle, digitale et sonore.

1024 est un nombre binaire:  $2^{\text{puissance } 10} = 1024$ .

C'est une valeur récurrente dans le monde numérique et le langage informatique:

1024 octets, 1024 pixels, ...

Nous nous amusons à utiliser les arts numériques et la technologie digitale dans nos projets d'architecture, nous utilisons la lumière comme matière, comme matériaux de construction, nous dessinons des architectures de lumières, nous les faisons vivre, bouger, danser, chanter.

Faisceau de lumière, laser, flash stroboscopique, video projection; la lumière nous intéresse sous toute ses formes et déclinaisons, nous la mettons en oeuvre de manière à tantôt révéler une architecture, tantôt la transformer, la déformer, la faire vibrer, réagir ou simplement pour dessiner dans l'espace, tel des architectures éphémères et immatérielles qui n'existent que le temps d'un spectacle, d'une performance d'une exposition ou d'un événement.

Pour la manipuler nous utilisons un élément simple: le pixel numérique. Nous venons le mapper dans l'espace physique tridimensionnel, soit sous forme de projection video (cf. projets SQUARE Cube, BOOM-Box, Perspective Lyrique...), d'écran ou barre de led (V-Mirror, MAD-Orb, 24 Lignes, VORTEX,...) ou en mappant des pixels dans des lumières asservies, comme pour les projets VTLZR et TESSERACT que nous contrôlons en temps réel grâce à un flux video.

Pour mettre en oeuvre nos idées et nos envies nous avons développés nos propres outils et programmes informatiques. Notre logiciel MADMapper nous permet de spatialiser nos contenus numériques dans l'espace physique, et tout une série de petites applications dédiées (à chaque projet son programme) nous permettent de contrôler en temps réel le contenu numérique inhérent à chaque dispositif.

Ces programmes informatiques sont un des matériaux de construction de nos installations, une brique digitale qui, assemblée à une construction physique, créer le dispositif augmentée, permet de le contrôler, de le faire évoluer, réagir à de la musique ou générer des comportements lumineux, les plus souvent inspirés de comportements vivants et organiques, tel des respirations de lumières, des pulsations cardiaques, des danses et des mouvements. La lumière est pour nous une peinture mouvante et dynamique, que nous appliquons sur nos projets avec attention et précision, rigueur et bonne humeur, envie et passion.

Pier SCHNEIDER / 1024 architecture

## Bibliographie :

EXYZT, performances permanentes

Le Moniteur architecture, (2006,nov.)n°165, p. 38-42, fotogr.

Exyzt, Social Club, Paris, 2e

Le Moniteur architecture, (2008,avr.)n°178, p. 86-89 : plans, fotogr. ; coupes

ERP Bâtiments éphémères et durables - une structure bucolique sur l'île Seguin

Le Moniteur des travaux publics et du bâtiment, (2012, 10 février)n° 5646, p. 30-31 : ill en coul.

Les grandes tables de l'île

D'A. D'Architectures, (2012, juin)n° 209, p. 77-79 : fotogr. ; plan

Encore Heureux - (qu'il y ait) des jeunes architectes de talent

Intramuros, (2011,nov./déc.)n°157, p. 50-51 : ill. en coul

## Remerciements :

Pier Schneider, architecte - Paris

Ecole Nationale Supérieure d'Architecture de Bretagne :

Jean-François Roullin, Directeur

Christophe Grange, Directeur adjoint - Directeur des Etudes

David Cras, Enseignant - architecte

Romain Klapka, Responsable de la communication

Sophie Jégat, Assistante de communication

Emmanuel Groussard, Technicien audiovisuel