

Publication accompagnant la vidéo « Aucun Mur n'est silencieux », 2018
Un projet du collectif_fact, Annelore Schneider & Claude Piguet

Illustrations :

Photographie bâtiment Elna, Genève, 2017
Plan bâtiment Elna, © – HEAD Genève

Remerciements :

Mélanie Delaune, Helder Dos Santos, Jean-Pierre Greff, Frédéric Issenbeck, Giulia Marino, Thomas Pasquier, Catherine Piguët, Cyril Rebetez, Simon Senn, deux inspecteurs de la police judiciaire & Haute École d'art et de design – Genève



En 1956, le bâtiment Elna a été construit à Genève par l'architecte Georges Addor pour les usines Tavano qui produisaient les machines à coudre « Elna ».
En 2004, la Banque Bénédict Hentsch y installa son siège.
En 2012, le bâtiment fut classé par le Conseil d'État et inscrit au patrimoine genevois.
Depuis 2018, le bâtiment est inclus dans le nouveau campus de la Haute École d'art et de design.

Photographie du bâtiment	03
<hr/>	
Interviews	
– Inspecteur de la police judiciaire – brigade des cambriolages	07
– Senior Gameplay Programmer – concepteur de jeux vidéo	13
– Géobiologue – spécialiste en biomagnétisme et radiesthésie	19
– Responsable technique du bâtiment	25
– Docteur ès sciences – laboratoire des techniques et de la sauvegarde de l'architecture moderne, EPFL	29
<hr/>	
Plan du bâtiment	34

Inspecteur de la police judiciaire

Brigade des cambriolages

collectif_fact

Comment procédez-vous à l'inspection d'un lieu ?

Inspecteur de police

Dans l'urgence, s'il y a une chance que les cambrioleurs soient encore dans le bâtiment, on va tout d'abord sécuriser les différents accès. Peut-être que l'on va faire tourner les sirènes pour les figer ; s'ils sont à l'extérieur, ils vont se cacher et attendre un moment. Ensuite si c'est un lieu clos, c'est le chien qui va entrer en premier. Nous, on intervient toujours en deuxième rideau. Mais si on doit entrer en premier, c'est sûr que c'est pièce par pièce, on ne peut pas se permettre d'avoir quelque chose qui nous arrive dans le dos. Il faut être systématique, c'est comme pour une perquisition. Et il faut tout ouvrir, le nombre de fois où on a retrouvé des cambrioleurs dans des armoires, ou dans un bureau, ou sous un lit...

Quand on arrive en deuxième rideau, la première chose que l'on va faire c'est le tour du bâtiment, on va regarder toutes les fenêtres, toutes les portes, du toit au sous-sol, puisque forcément, ils sont entrés par quelque part. Ensuite, à partir de l'infraction (s'il y a pas eu infraction on va se contenter de le noter et d'enquêter sur une autre piste) on va refaire le cheminement. Pour un cambriolage, ils ont une approche relativement logique en règle générale. À partir de là, on recrée l'histoire. Donc on effectue une première fouille pour essayer de comprendre où sont placés tous les éléments, puis on revient si nécessaire. Selon la taille du bâtiment on peut bosser trois jours de suite. C'est important de bien pouvoir visualiser les choses dans l'espace, car avec les auditions, les images des caméras de surveillance, tous les éléments d'enquête, notre compréhension spatiale et temporelle de l'événement se précise. Typiquement, quand on a une explication d'un témoin qui nous dit qu'il est parti par là plutôt que par là, il faut pouvoir dire si spatialement cela fait sens.

C_F Peut-on établir un parallèle entre résoudre une enquête et résoudre une énigme spatiale ?

IP Absolument, c'est un mystère, on ne comprend pas tout de suite comment la personne est entrée et puis tout d'un coup c'est le « déclic ». Je me souviens, par exemple, d'une enquête lors de laquelle on a découvert, plus tard, que certaines alarmes avaient été enclenchées chez certaines entreprises, que tel manquement de l'ascenseur avait été utilisé. Alors on effectue d'autres recherches de traces et tout d'un coup ça peut payer, on comprend comment les événements se sont déroulés dans l'espace. C'est pour cela que je fais ce métier. C'est pour le côté adrénaline, qui

n'est pas celle de la police secours qui arrive sur les lieux ou celle du cambrioleur mais celle de la résolution d'affaires, quand toutes les pièces du puzzle s'ajustent et font sens.

C_F Quelles sont vos méthodes d'enregistrement ?

IP On enregistre quasi rien, on n'a pas le temps. On va prendre des photos uniquement si c'est un cambriolage important ; une banque ou une bijouterie. Ensuite, on va recréer un plan du bâtiment et chaque prise de vue sera représentée sur le plan avec un œil, pour montrer dans quelle direction elle a été capturée. Tout est ainsi figé pour que évidemment deux ans après, lors du procès, on puisse comprendre clairement ce qui s'est passé.

C_F Y a-t-il des endroits particuliers que vous vérifiez pour trouver des indices ?

IP Les choses qui sont toujours touchées comme les interrupteurs ou les poignées de portes c'est très délicat. Ce n'est pas ce qu'il y a de plus imprégnant pour les traces, trop de personnes les utilisent. Mais une vitre brisée, cela peut être intéressant, parce qu'il se peut que quelqu'un se soit blessé et qu'il y ait du sang.

Il faut aussi s'intéresser à tous les lieux que généralement seuls les gardiens ou les surveillants utilisent ; sorties de secours, cages d'escaliers de service, chaufferie, toit, buanderie, etc.

C'est au cas par cas. On n'a jamais accès à tout. On va faire du porte-à-porte pour accéder aux caméras de surveillance privées, quand elles ne sont pas factices, et il faut qu'elles aient le bon angle de vue car en théorie elles n'ont pas le droit de filmer sur la rue. Il faut aussi penser que la caméra, c'est des heures et des heures de boulot à regarder. De plus, que cela soit à l'intérieur ou à l'extérieur, plus le temps passe, plus les traces s'effacent. Ça c'est sûr. Alors on essaye d'obtenir le maximum le plus rapidement possible.

C_F Procédez-vous à des simulations, ou à des reconstitutions ?

IP Systématiquement, pour vérifier les dires au niveau du temps et de l'espace. On effectue des simulations et des figurants jouent les différents rôles. On effectue aussi des simulations avec des voitures pour vérifier la vitesse du véhicule par rapport à une caméra de surveillance. Si nécessaire, on peut aussi confronter d'autres éléments.

On fait aussi des reconstitutions à posteriori, avec le prévenu, pour vérifier si la version du prévenu ou des témoins est crédible. Quand il dit : « je l'ai poussé et il est tombé dans les escaliers ». On lui demande : « Mais vous l'avez poussé d'où ? » On le confronte à la réalité, puis il pousse le figurant et les escaliers sont trois mètres

trop loin. Alors, il va peut-être revenir avec une autre version : « Il a roulé sur lui-même... » c'est ce genre de choses.

C_F Vous rappelez-vous d'un cas particulier où le voleur est entré ou sorti par un endroit insolite ?

IP Je me souviens de cambrioleurs qui étaient des pros de la varappe et qui arrivaient à monter dans les étages vraiment très haut.

Par contre les systèmes de ventilation, c'est le plus grand mythe du cinéma, déjà il faudrait qu'ils soient à taille humaine, qu'ils permettent de porter le poids d'une personne, qu'ils donnent accès à tout le bâtiment et qu'ils permettent de fuir rapidement. Il y a plus de chance que le cambrioleur reste coincé dans une ventilation.

En fait, tout dépend des opportunités. Pour l'anecdote, je me rappelle d'un jeune qui est descendu d'un immeuble en rappel après un cambriolage. Pourquoi ? Simplement parce qu'il zonait et qu'il est tombé sur du matériel qui avait été laissé là probablement par les nettoyeurs et il en a profité. Il n'est pas venu avec son matériel et il ne s'est pas entraîné pendant des jours avant. La plupart du temps, les cambrioleurs, ils se baladent au hasard et, tout d'un coup, ils voient une opportunité et tentent le coup. Un balcon bas, une branche d'arbre suffisamment longue et robuste, un toit facile d'accès, des ornements qui pourraient assurer une prise suffisante. Ils ne passent pas beaucoup de temps à repérer les lieux, cela n'en vaut pas le coup, c'est trop aléatoire. C'est un peu comme au supermarché, ils se promènent dans un quartier d'habitations, ils voient une opportunité, ils sonnent, si personne ne répond, ils entrent. Cambrioler une maison au hasard, c'est plus rentable, il y a tellement de personnes qui gardent de sacrées fortunes chez eux.

C_F Avez-vous eu affaire à des cambriolages impliquant des chambres fortes ?

IP Ils cambriolent rarement les banques, c'est un calcul de risque par rapport au gain potentiel. Quelqu'un qui se fait arrêter pour un cambriolage de domicile ne risque rien du tout et dans une maison on peut vraiment tomber sur des valeurs incroyables. De plus, un coffre cela prend du temps, il ne suffit pas de le percer, parfois ils travaillent à la meuleuse, on parle en heures, et cela fait du bruit.

Par contre, ils cambriolent parfois les petits coffres dans les entreprises. Occasionnellement, ils prennent le coffre, ils s'embêtent pas, puis d'autres fois, ils le percent, cela arrive quand même, ou ils ont la clé car il y a complicité ou parfois elles sont cachées pas très loin... Mais en général, dans ces cas-là, il y a repérage d'abord. Ce qui signifie observer pendant des jours et des jours, il faut que cela en vaille la peine. Eux aussi doivent rentabiliser leur temps.

Pour un coffre avec une porte blindée, comme c'est le cas ici, c'est sûr, ils ne vont jamais passer par la porte car elle est sous alarme et puis le temps de l'ouvrir, ils se font attraper. Peut-être qu'ils creuseraient un trou à côté de la porte.

C_F Avez-vous eu affaire à des stratégies répétitives de cambriolage ?

IP Il y a beaucoup de cambrioleurs qui vont toujours la nuit cambrioler le rez-de-chaussée d'une maison à deux étages. Ils savent que les gens dorment donc ils vont voler le rez-de-chaussée parce les chambres sont toujours à l'étage et les coffres, on le sait, sont toujours au sous-sol.

Ce sont des systématiques, et nous, finalement, on suit leurs systématiques. Par exemple dans une maison, de jour, ils vont commencer par les chambres à coucher et ensuite, s'ils ont le temps, ils vont aller regarder au salon et puis à la cuisine.

Ils vont aussi fonctionner de la même manière pour cambrioler une grande chaîne de magasins. Par exemple, on a eu affaire à une équipe qui systématiquement cambriolait une chaîne de magasins spécifique. Ils savaient qu'il y avait toujours un coffre, toujours le même modèle, alors ils les ont cambriolés les uns après les autres avec toujours la même méthode.

C_F Quels sont les outils typiques du cambrioleur ?

IP L'outil type c'est le tournevis, mais le gros tournevis, le douze ou quatorze et aussi les pieds-de-biche, et tout ce qui est pour le bris de vitre: caillou, brique, bouche d'égout. Ils vont juste à côté, ils prennent une bouche d'égout et ils la balancent à travers la vitre, si possible avec une couverture.

C_F Effectuez-vous des exercices pour améliorer votre perception de l'espace lors d'une intervention en urgence ?

IP En général, nous ne sommes pas confrontés à ce genre de situation, mais les pompiers, eux, ils s'entraînent à améliorer leur perception d'un espace en cas d'intervention d'urgence. Ils vont dans un espace enfumé, ils ont un masque, ils ne voient rien et en fait ils sont dans une sorte de cage. Ensuite pour chaque parcours effectué on leur demande de faire un plan et de dire où étaient les protagonistes, les différents accès, sorties, etc.

C_F Que portent les cambrioleurs pour éviter les caméras de surveillance ou effacer les traces de leur passage ?

IP Ils n'ont jamais de cagoule. Cela attire l'attention. S'il y a des caméras, souvent ce qu'ils portent ce sont des capuches, des casquettes ou des bobs. Ce qui est également important, ce sont les gants ou les chaussettes. Il s'agit de ne pas laisser

de traces. Parfois ils mettent quelque chose sur leurs chaussures car finalement seules les semelles ou les empreintes digitales peuvent être prélevées. Tout est une question de discrétion.

Certains sont aussi des spécialistes pour vider le frigo : salir le sol cela empêche tout prélèvement de semelle.

Mais en général ils ne se donnent pas la peine d'effacer leurs traces. Ils se dépêchent, leur avantage c'est le temps. Il faut aller vite, vraiment vite. Ils ont un temps d'avance sur nous et ils jouent là-dessus. C'est d'ailleurs l'avantage principal d'une alarme : lorsqu'elle s'enclenche, ils savent qu'ils ont moins de temps à disposition. J'estime qu'ils ont environ cinq minutes devant eux, moins s'il y a une patrouille tout près, mais du moment que cela sonne, ils vont certainement passer deux fois moins de temps à l'intérieur. De plus, avec les systèmes d'alarme on peut souvent localiser la pièce dans laquelle le cambriolage a eu lieu.

C_F Pouvez-vous nous parler des « failles architecturales » particulièrement propices à un cambriolage ? Et en particulier pour ce bâtiment ?

IP Les balcons assez bas ; nous avons eu toute une série d'immeubles où le premier étage s'est fait systématiquement cambrioler par le balcon. Les fenêtres également, une fenêtre, c'est une porte ouverte. Puis, les serrures, si elles ont des cylindres sortants, cela prend une seconde à les ouvrir. Les escaliers de secours aussi, les échafaudages, c'est systématiquement lié aux cambriolages. Les cambrioleurs regardent aussi toujours en particulier les points d'accès. Ils travaillent toujours à pied car les chemins de fuite sont plus nombreux. Avoir une bonne connaissance de l'architecture d'un lieu cela ne sert à rien, si tu n'as pas aussi une compréhension claire de l'espace urbain autour pour te permettre de t'échapper rapidement. Le point d'accès d'un bâtiment, c'est très important aussi. Typiquement, une maison où il est possible d'entrer par l'arrière discrètement, c'est plus agréable que de travailler depuis la rue. Finalement, ils s'intéressent aussi aux toits plats, surtout s'il y a des points d'accès ou des sorties de secours car ceux-ci donnent toujours sur l'extérieur.

Dans ce bâtiment, c'est facile de casser une vitre ou d'ouvrir une porte ; on peut aisément dévisser la plaquette et arracher le cylindre. Mais un lieu comme celui-ci, il est forcément sous alarme et j'imagine qu'il y a des détecteurs de mouvements un peu partout. De plus, pour ouvrir un coffre il faut être équipé. Une équipe de cambrioleurs qui viendrait ici serait forcément renseignée et préparée.

Thomas Pasquier

Senior Gameplay Programmer – concepteur de jeux vidéo

collectif_fact

En quoi consiste votre travail ?

Thomas Pasquier

Actuellement j'implémente du gameplay, c'est-à-dire, la façon dont le joueur va interagir avec quelque chose de virtuel, que ce soit des créatures, des environnements ou des mécaniques.

C_F *Votre perception de l'espace est-elle influencée par votre profession ?*

TP Peut-être, lorsque l'on construit un niveau de jeu cela demande un certain nombre de règles qui faut ensuite appliquer. Par exemple, lorsque l'on joue, on cherche toujours les endroits où se cacher, les sorties possibles ou comment quitter les lieux rapidement. On essaye aussi de voir le côté ludique de l'environnement, comment il est possible d'interagir avec celui-ci. Aussi, lorsque je me balade, je me dis parfois : « tiens, ici on pourrait se cacher et là personne ne nous verrait. » C'est quelque chose d'instinctif. Si je vais quelque part, c'est le lieu qui me parle, plus que moi qui essaye de le lire.

C_F *Quel rôle tient l'espace dans un jeu vidéo ?*

TP L'élément principal d'un jeu vidéo, c'est la navigabilité. Donc quand on arrive dans un lieu, la première chose que l'on fait c'est observer. On essaye de jauger, d'analyser l'espace pour trouver un moyen d'éviter les obstacles, d'aller de l'avant, sans être repéré. La première étape est vraiment de lire l'espace, d'analyser l'espace. Ensuite, il s'agit de pouvoir accéder à un nouvel endroit, donc d'étudier l'espace pour trouver par où passer. Puis, finalement le côté ludique ; est-ce que je peux me déplacer sans être vu et comment est-ce que je peux interagir dans et avec cet espace.

Je pense également aux « walking simulators » qui sont des jeux dans lesquels l'espace même raconte l'histoire. C'est-à-dire que l'on va simplement se balader et entendre au fur et à mesure de nos déambulations des propos narratifs. Les fragments narratifs seront en relation avec un endroit spécifique, ou un objet, ou un moment du parcours. Ce sont donc des espaces qui sont conçus uniquement pour être navigués. C'est un espace qui nous parle. Donc la façon dont on se déplace, les endroits que l'on visite vont nous dire des choses.

C_F *Qu'est-ce qui est le plus important dans les constructions et structures que vous mettez en place ? En particulier pour un jeu d'infiltration ?*

TP Ce qui est important lorsque l'on conçoit un espace pour un jeu vidéo, c'est la navigabilité, la jouabilité, c'est-à-dire ce que l'on va permettre au joueur de faire à l'intérieur de cet espace. On va donc créer des lieux qui soient crédibles, plausibles, mais qui n'ont absolument pas besoin d'être réalistes. Comme au théâtre, vu d'une certaine perspective l'illusion semble parfaite, mais dès que l'on se déplace un peu sur le côté, il manque la moitié du décor. L'essentiel est de pouvoir naviguer dans ces espaces et que le joueur ait l'opportunité d'interagir avec celui-ci tout en appliquant les règles qu'il a apprises.

Un autre élément qu'il faut prendre en considération c'est que nous allons construire un extérieur tout comme un intérieur. Une jungle sera construite comme une maison, avec des couloirs, des zones impraticables. Il nous faut toujours garder le contrôle sur comment un joueur se déplace dans l'espace.

Les jeux d'infiltration sont spécialement intéressants car ils sont basés entièrement sur l'exploration et la compréhension de l'espace. Ces jeux proposent toujours un chemin idéal qui serait d'aller tout droit, mais bien sûr celui-ci est rendu impossible et on va proposer des alternatives. À partir de ce moment-là, ce sera au joueur d'observer et d'analyser l'espace en fonction des règles du jeu et de ce qu'il est capable de faire à ce moment-là dans le contexte du jeu. Par exemple, il pourrait se dire : « Il y a un lustre. J'ai un crochet. Je vais pouvoir lancer mon crochet et m'attacher au lustre puis me balancer. » Alors il va essayer et il va peut-être échouer, puis recommencer, essayer une autre tactique, etc. Les espaces sont produits sur ce modèle : un chemin idéal que l'on ne peut pas naviguer et ensuite des alternatives que le joueur doit découvrir. La solution idéale, facile, n'est jamais la bonne et il faut toujours explorer, observer, étudier l'espace. L'architecture devient un gigantesque puzzle qu'il faut résoudre. Mais si tu passes suffisamment de temps, tout puzzle peut être résolu.

C_F *Comment faites-vous pour que le joueur comprenne comment se diriger dans l'espace ? Et quelles sont les stratégies que vous mettez en place pour rendre l'espace de jeu à la fois divertissant et stimulant ?*

TP Il y a plusieurs façons d'aider le joueur à trouver par où il faut passer dans un jeu. Le plus simple, c'est visuellement. C'est-à-dire que nous mettons en place une signalétique dans l'espace ; on va placer des panneaux, une ligne de couleur, un personnage à suivre ou utiliser des codes couleur.

Une autre façon de diriger le joueur sera de placer des gardes, des ennemis ou toutes sortes de mécanismes de protection qui vont baliser l'espace en signalant « ici c'est dangereux. » De cette manière, on va indiquer de façon explicite ou implicite ce

qu'un joueur peut faire sans qu'il ait trop l'impression que l'on limite son choix d'actions. Donc on va permettre au joueur d'explorer l'espace tout en plaçant des obstacles qui vont l'obliger à prendre certains contours ou à éviter certains endroits. De cette manière, on va le guider. On va également établir des règles, comme par exemple éviter les gardes ou les caméras, ce qui va forcer le joueur à se diriger où l'on souhaite. Ces obstacles vont également devenir des éléments ludiques, comme un faisceau laser par-dessus lequel il faudra sauter ou une caméra qu'il faudra éviter. Ce sont des éléments faciles à comprendre : on voit une caméra bouger, le mouvement est répétitif donc on peut aisément planifier comment passer outre.

Par moments, on va diminuer la liberté du joueur pour le forcer à faire quelque chose. Il y aura par exemple, un unique chemin possible à suivre. Puis, à d'autres moments, le joueur sera libre d'explorer jusqu'à une nouvelle bifurcation où nous reprendrons le contrôle.

Autrement dit, nous construisons et conceptualisons de l'architecture qui canalise le mouvement des joueurs pendant les différentes séquences. Nous plaçons délibérément des points faibles et des angles morts où le joueur peut se cacher et nous faisons en sorte que les caméras ou les gardes réagissent de manière « étrange » pour laisser des opportunités au joueur.

C_F *Comment l'exploration des lieux et la manière de se déplacer diffèrent-ils dans les jeux vidéo ?*

TP Il y a une série de jeux qui sont notamment basés sur la téléportation. Puis, bien évidemment, il y a tous les modes de déplacement « classiques » : à pied, en courant, en voiture, en parachute, en avion... Mais il y a toujours cette possibilité, si nécessaire à tout moment, de téléporter le joueur d'un endroit à un autre de manière totalement discontinue.

La destruction est un autre mode de déplacement. Détruire, pour pouvoir par exemple ouvrir un nouveau chemin qui n'existe pas ou pour bloquer l'avancée des ennemis. Parfois la solution la plus simple pour traverser un espace n'est pas la meilleure donc on doit trouver une autre solution ; voler dans l'espace ou détruire quelque chose, pour créer une porte là où il n'y en a pas par exemple.

C_F *Pouvez-vous me parler de ce que l'on appelle le « gameplay loop » ?*

TP Le principe est que le jeu est basé sur un certain nombre de règles, ainsi qu'une condition d'échec et une condition de succès. Ensuite, on va continuellement évaluer ces conditions pour définir si le joueur est en situation d'échec et dans ce cas-là on va généralement lui permettre de recommencer. C'est une « boucle » que l'on va contrôler. On va laisser le joueur tester différentes options, sortir des clous jusqu'au point où il sera forcé de recommencer. Ensuite, on va permettre au joueur de rapidement apprendre les règles du jeu et de jouer avec. C'est-à-dire

qu'une fois qu'il les maîtrisera, on va créer des variations sur le même thème. Ce qui va permettre au joueur de s'exprimer car il aura appris à faire un certain nombre de choses, à utiliser des objets, à suivre les règles.

Donc on aura une boucle qui vérifiera la condition d'échec et une autre qui proposera des variations de jeu. Chaque niveau, par exemple, sera un espace fini, dans lequel il y aura un nombre défini d'ennemis et de mécanismes à activer dans un ordre spécifique. Une fois le niveau terminé, on va proposer une autre variation. On aura donc une unité de temps et d'espace que l'on va reproduire plusieurs fois avec des variations différentes à chaque fois. Il s'agit donc de deux boucles, une qui agit sur les règles du jeu et l'autre sur la façon dont on décline ces mêmes règles.

C_F Pouvez-vous me donner des exemples d'outils qui sont utilisés pour l'exploration spatiale dans les jeux vidéo ?

TP Les « grappling hooks » (grappins) ; c'est quelque chose qui existe depuis longtemps dans le jeu vidéo et qui permet d'aller plus loin ou de passer un trou ou toute sorte d'espaces vides. Ensuite, toute sorte de véhicules : voitures, motos, avions, transporteurs, etc. Dans les jeux futuristes on peut avoir toute sorte de choses imaginaires : robots, skateboards volants et je ne sais quoi ...

Pour ce qui est de l'interaction avec l'espace lui-même, toute la panoplie des armes possibles et imaginables passées, présentes et futures. Quand on veut détruire un obstacle, le bon vieil explosif (il en existe aussi de toutes les sortes : ultra-futuristes, chimiques... bien que cela soit assez rare d'avoir quelque chose qui sort du carcan paramilitaire). Puis, des pelles, des pioches, mais cela ne conduit généralement pas à de très grands résultats.

Certains jeux proposent d'utiliser des outils pour se cacher : du camouflage, ou toute sorte de boîtes (caisses, containers, tonneaux...). On se met à l'intérieur de la boîte et on devient invisible. On va également utiliser les ombres qui sont des éléments faciles à lire (car on a toujours ce problème de lecture du niveau). On aura des zones d'ombre et des zones de lumière : quand on entre dans une zone d'ombre on devient immédiatement invisible. Puis, les costumes qui vont permettre de se déguiser pour ne pas être repéré. On va tuer un garde par exemple, et voler ses vêtements. Finalement, la simple action d'arrêter de bouger ; on se fige et on devient invisible.

D'autre part, le choix des outils que l'on va transporter avec soi est très intéressant. Car on va donner au joueur certaines possibilités mais ce sera à lui de prendre les bonnes décisions. Par exemple, on peut lui fournir cinq outils et un inventaire avec uniquement trois places disponibles. Le joueur va donc devoir choisir. Il devra se projeter dans le niveau et évaluer quels seront les outils les plus utiles pour lui selon la stratégie qu'il souhaite mettre en place. C'est un pari.

Frédéric Issenbeck

Géobiologue – spécialiste en biomagnétisme et radiesthésie

collectif_fact

Comment étudiez-vous un lieu ?

Frédéric Issenbeck

J'utilise toujours un même rituel, c'est-à-dire que tout d'abord je vais observer l'extérieur, plus particulièrement la végétation. Je vais aussi regarder s'il y a des sources de perturbation, comme des antennes relais, d'autres habitations, des arbres malades, etc. C'est un tour global qui est basé d'une part sur le côté rationnel : observer, regarder les différents problèmes qui peuvent exister, et d'autre part je vais ressentir le lieu. Je vais faire appel à mes sens, à mon intérieur, à mon instinct, tout comme les animaux. Quand j'aborde un lieu je fais abstraction du mental, je ne vais pas attacher d'importance particulière à l'architecture. Le travail de géobiologue, c'est un travail de détective. Quand j'arrive dans un lieu je n'ai pas d'idée préconçue. Je vais par élimination.

C_F Quelles sont les différentes étapes de l'étude d'un lieu ? Quelle est votre méthode ?

FI Je commence toujours par aller dans la chambre à coucher. Pour moi c'est le point de départ de l'étude car la plupart des personnes y passent entre sept et neuf heures en moyenne et c'est un lieu qui doit être ressourçant, exempt de perturbation. Ensuite je vais dans les autres chambres, chambre d'enfant, chambre d'ami, bureau et puis je termine par le salon. Il y a des pièces où je ne vais quasiment jamais ou très peu comme la salle de bain et les toilettes car ce sont des lieux de passage. Si c'est un bâtiment administratif par exemple, alors je visite les pièces en enfilade, l'une après l'autre.

Je commence toujours au niveau vibratoire, quelle est la vibration de la pièce. Je regarde également les prises de courant, si elles sont branchées du bon côté ou inversées. Si tout va bien je passe à la pièce suivante. Je travaille par étape.

C_F Quel genre de perturbations trouvez-vous ?

FI Il y en a de toutes sortes : des perturbations d'origines terrestres et cosmiques. Donc cosmique : champ électromagnétique de la terre, le rayonnement du soleil. Ensuite il y a tout ce qui est d'aspect électromagnétique : les antennes relais, la téléphonie, le Wifi, le courant électrique. Puis, tout ce qui concerne le mode de vie : les voies de train, le tram, etc. Ensuite, les perturbations qui sont liées à l'activité

humaine passée ou présente. Donc passée cela peut être d'anciens puits ou d'anciens cimetières. Et finalement, les éléments exogènes, de l'ordre d'âmes qui sont restées sur place ou des perturbations qui sont liées à des lieux qui faisaient l'objet de magie ou qui ont été envoûtés. Il m'est arrivé de découvrir des problématiques qui avaient été générées il y a deux cents, trois cents ans auparavant.

Les seuls endroits qui soient exempts de perturbations humaines sont les zones blanches. Elles sont très rares et répertoriées. Ce sont en particulier les personnes électro-sensibles qui cherchent ces endroits.

C_F *Quels sont vos outils ?*

FI Alors j'ai mon matériel dans un grand sac ; de quoi prendre des notes, mes appareils électroniques, ma baguette, un pendule, et différentes grilles, que l'on appelle en radiesthésie, l'art de manier le pendule, des abaqués, donc ce sont des systèmes de repérages et grâce à cela je vais pouvoir mesurer telle ou telle pièce. Ensuite, c'est beaucoup de ressenti et le pendule qui donne le prolongement du ressenti.

Donc j'ai, d'une part, différents appareillages qui servent à détecter et à mesurer les fréquences : des fréquencesmètres, des appareils qui vont mesurer la résistance de la prise de terre et puis différents champs électromagnétiques et électriques. D'autre part, j'utilise des objets comme des baguettes, des pendules pour mesurer tout ce que les appareils électroniques ne vont pas capter.

C_F *Que faites-vous pour supprimer les perturbations que vous trouvez ?*

FI Parfois on a la possibilité de réduire, éloigner ou enlever la perturbation. Parfois, on peut aussi la dévier et dans le pire des cas, il faut déménager car il y a des endroits qui ne peuvent pas être nettoyés.

Il existe aussi une démarche de purification des lieux, dans ce cas-là je fais appel à quelqu'un dont c'est le travail. Cette personne effectue des rituels pour évacuer telle ou telle identité ou défunt qui est encore sur place. Personnellement je vais pouvoir détecter qu'il y a quelque chose mais je ne vais pas m'occuper du « nettoyage ».

C_F *Pouvez-vous nous expliquer comment les personnes influent sur les lieux ?*

FI Toute personne ou tout genre d'activité produite dans un lieu a une influence. Il s'agit de ce que l'on appelle la « mémoire des murs ». Pour comprendre ce phénomène, il faut reprendre les travaux qui ont été effectués sur la mémoire de l'eau. Car c'est l'humidité des murs, car un mur n'est jamais très sec, qui va transmettre une information. Ensuite, pour changer cette information, il faut par exemple, lessiver les murs au gros sel. La mémoire des murs est une accumulation de

charges négatives récurrentes. Donc un tremblement de terre aura finalement moins d'impact que des actions violentes répétitives. Certains objets ont aussi une mémoire, je pense notamment aux bijoux qui transmettent une mémoire générationnelle ou à l'argent qui proviendrait de transactions douteuses ou malhonnêtes.

C_F *Ressentez-vous quelque chose de particulier dans ce bâtiment ?*

FI Je n'irais pas dans cet endroit (il montre le bassin du hall d'entrée), il ne m'inspire vraiment pas. Je dirais que j'étais mieux dans la première salle tout au fond là-bas (faisant référence à la grande salle de conférence).

C_F *Votre perception d'un lieu change-t-elle avec le temps ?*

FI Ma perception change parce que j'ai l'impression de rentrer toujours un peu plus dans le lieu. Au départ, c'est un peu une découverte. Puis, une fois que l'on connaît mieux le lieu, les choses sont un peu différentes. Mais généralement la première impression est la bonne. On sait déjà, en fait on a déjà l'information, on la ressent, peut-être que l'on ne la mentalise pas, mais on sait déjà certaines choses.

C_F *Comment construire un espace idéal pour un géobiologue ?*

FI Pour vous répondre, je vais vous parler de cette science qu'avaient les bâtisseurs, les initiés. Quand ils construisaient à un endroit ils faisaient tout d'abord brouter les animaux pendant plusieurs mois à l'emplacement. Ensuite ils examinaient leurs viscères pour vérifier s'ils étaient encore en bonne santé et décrétaient que l'endroit était susceptible de recevoir une construction. Ils détectaient également les différentes sources d'eau, les réseaux Hartmann (réseaux d'origine électrique) et réseaux Curry (réseaux d'origine magnétique) avant de sélectionner un emplacement.

Donc, ils construisaient de manière à ce que le bâtiment soit visible par nos yeux, mais soit aussi construit dans l'invisible, c'est-à-dire ressenti par nos sens. Autrement dit, ils donnaient à la construction une existence dans l'invisible. Les bâtisseurs souhaitaient que leurs constructions soient visibles et perceptibles.

C_F *Pouvez-vous nous parler des fantômes ?*

FI Les fantômes, tout le monde ne les voit pas. Cela dépend de la perception, de la sensibilité de chacun. Certains vont peut-être voir une sorte d'image floue sur un fond de mur, d'autres vont peut-être entendre des bruits. Donc voilà les perceptions sont différentes. Je suis intimement convaincu qu'autour de nous il existe un monde invisible à nos sens, à nos perceptions « normales » et que néanmoins nous cohabitons.

Pour l'anecdote, il y a quelque temps, j'avais été invité pour une géobiologie, car dans le salon il y avait plusieurs perturbations ; une personne y était notamment

décédée. J'ai alors découvert qu'il y avait une présence exogène qui était encore là. Donc je mesure, je fais mon enquête, et je me rends dans une autre pièce qui servait de chambre à coucher, et à cet endroit je me sens très mal, comme attaqué. Je ressens aussi énormément de colère, de violence. En fait j'avais découvert une deuxième présence exogène. Ce qui s'était produit c'était simplement que la personne décédée dans son salon avait malheureusement chassé la présence exogène qui était à l'étage et que celle-ci était mécontente.

C_F *Qu'avez-vous donc fait ?*

FI J'ai demandé aux habitants du lieu ce qu'ils souhaitaient faire mais je crois qu'aux dernières nouvelles la situation est restée inchangée.

Helder Dos Santos

Responsable technique du bâtiment

collectif_fact

Pouvez-vous nous décrire votre travail ?

Helder Dos Santos

Dans ce bâtiment je m'occupe un peu de tout, de l'entretien, de la maintenance, du suivi des travaux. A l'époque, quand c'était une banque, j'étais également de temps en temps le chauffeur et l'huissier. Nous n'étions pas une grande infrastructure.

Mon travail consiste finalement à connaître le bâtiment jusque dans tous ses recoins, bien qu'il y ait toujours un fil, un interrupteur... dont on ne sait pas à quoi il sert.

C_F *Est-ce que l'entretien de ce bâtiment est très différent d'un autre lieu ?*

HDS Quand c'était une banque, il y avait plusieurs mesures de sécurité à prendre en compte. C'est aussi un bâtiment classé, donc on ne peut pas faire tout ce que l'on veut. Par exemple, pour le nettoyage des vitres extérieures, on doit faire venir une nacelle mobile légère pour ne pas abîmer la façade. Ce qui n'est pas facile avec l'espace vert à l'avant du bâtiment.

C_F *Quelle était la sécurité mise en place quand ce bâtiment était une banque ?*

HDS Quand je suis arrivé c'était pour la rénovation, avant l'arrivée de la banque. Je n'étais pas habitué à toute cette sécurité bancaire, j'ai dû apprendre rapidement.

Quand la banque occupait le bâtiment, l'accès à certaines salles était limité, comme par exemple la salle des archives. Il y avait un système de badges. À l'époque, j'ai travaillé avec l'IT à la mise en place du système de sécurité. C'était notre travail d'activer les badges pour chaque employé, de définir les heures d'ouverture et de fermeture et qui appeler en cas d'urgence et dans quel ordre de priorité.

Il y avait également des gardes qui faisaient des rondes tous les jours. Ils passaient de manière aléatoire, à différentes heures pour que l'on ne puisse pas établir leur routine.

Encore aujourd'hui, s'il y a un signal de dérangement, cela avertit automatiquement le SIR (Service d'Intervention Rapide) qui vient voir sur place ce qui se passe. Je suis également averti par téléphone. Sous les réceptions, il y avait des boutons

anti-panique. Si les réceptionnistes appuyaient c'était le SIR qui venait. Si elles appuyaient trois ou quatre fois le SIR avertissait tout de suite la police car, dans ce cas-là, la personne qui était sur place était peut-être en danger.

Toutes les voies d'accès du bâtiment sont filmées encore aujourd'hui par des caméras de surveillance. Nous conservons les images pendant sept jours et nous pouvons bien sûr garder ces images plus longtemps en cas d'effraction.

C_F *Lorsque c'était une banque, ce bâtiment était-il sous alarme ?*

HDS Il y avait des alarmes CVC pour le système de ventilation, le chauffage et le refroidissement. Elles étaient destinées en particulier à la salle des serveurs informatiques. Le sous-sol était également équipé d'un système de détection d'eau pour protéger en particulier les archives. Il y avait aussi une alarme antisismique, que l'on peut encore mettre en fonction aujourd'hui. Puis, toute une série de détecteurs de mouvements, ainsi que des détecteurs de fumée.

C_F *Ce bâtiment a-t-il toujours eu une chambre forte ?*

HDS La chambre forte a été construite à l'arrivée de la banque. Elle contenait l'IT et une douzaine de coffres, on voit encore les marques au sol. Les coffres renfermaient essentiellement des documents confidentiels des clients et un peu d'argent. Pour construire la chambre forte, ils ont ajouté un mur en béton qui a été coulé depuis l'étage du dessus, puis ils ont fait des carottages et placé la porte blindée. Les trois autres murs sont encore en brique d'origine.

C_F *Où sont les différentes installations techniques du bâtiment ?*

HDS Tout ce qui est lié à la vidéo-surveillance, au chauffage et à l'électricité est au sous-sol, le système de ventilation est sur le toit. Ensuite, dans les étages, tout est dissimulé dans les faux-plafonds et les murs. L'ascenseur qui est encore d'origine a sa machinerie en haut, juste avant la sortie pour la terrasse.

Chaque étage est également équipé de rideaux coupe-feu pour éviter qu'un potentiel incendie ne se répande. C'est pour cette raison qu'il y a une sortie de secours à chaque extrémité du bâtiment pour chaque étage.

C_F *Pouvez-vous nous parler du tunnel ?*

HDS Il y a un tunnel qui relie ce bâtiment à son voisin par le sous-sol. Il a été construit quand ils ont rénové le bâtiment d'à côté. C'était un souhait du propriétaire pour transporter plus facilement du matériel d'un lieu à l'autre et pour ne pas avoir froid en hiver quand il fallait se rendre à côté.

C_F *Est-ce qu'il serait difficile de se cacher dans ce bâtiment à votre avis ?*

HDS Probablement, avec toutes les grandes baies vitrées et les caméras de surveillance placées dans les étages du temps de la banque. On verrait probablement, à un moment donné, passer une ombre. J'ai également remarqué que le sol dans les salles de réunion grince pas mal. Donc il est plus difficile d'être discret à cet endroit. Dans ces deux salles, le sol et les structures d'origine ont été conservés. Les grincements varient aussi en fonction de la température.

Giulia Marino

Docteur ès science – Laboratoire des techniques et

de la sauvegarde de l'architecture moderne, EPFL

collectif_fact

Pourquoi Georges Addor (architecte du bâtiment Elna) est-il un personnage particulier ?

Giulia Marino

Georges Addor est à la fois particulier et extrêmement représentatif de sa génération. Son architecture se nourrit de références internationales. Le Lignon, par exemple, c'est Manhattan dans la campagne genevoise. C'est un architecte qui a quasiment exclusivement construit à Genève et qui a marqué le canton de son empreinte. Cependant, il a très peu été écrit sur lui.

Georges Addor a également réalisé un impressionnant corpus de bâtiments dans un espace temps très court, une quinzaine d'années. Évidemment il était entouré d'une équipe très performante et rattaché à une régie immobilière, ce qui l'a beaucoup aidé pour construire aussi rapidement, mais aussi parfois desservi. En effet, ce côté « affairiste » lui a collé à la peau bien qu'il était un architecte probant.

C_F Pourquoi le bâtiment Elna est-il important ?

GM C'est un bâtiment qui est spectaculaire malgré sa petite taille. C'était le siège administratif d'une société (Tavaro, machines à coudre Elna) qui voulait montrer un certain ancrage dans le monde contemporain et par ce biais, une modernité architecturale. Ce bâtiment met en scène toute une série de dispositifs architecturaux pour véhiculer l'image de cette société. Il était la vitrine de l'Elna. Au milieu des années cinquante, il y avait très peu de bâtiments qui affichaient une telle modernité dans le canton de Genève et même plus largement en Suisse. L'architecte, Georges Addor, a disposé d'une très grande liberté pour la conception de ce bâtiment, ce qui est très rare dans la culture d'entreprise.

C_F Dans quel contexte a-t-il été construit ?

GM En 1955, il s'agit d'un concours restreint, uniquement trois agences ont été invitées à soumettre des projets. Le projet d'Addor et Bolliger (Jacques Bolliger a travaillé avec lui sur ce projet) était très différent des deux autres propositions. Si on se replace dans le contexte des années cinquante, un bâtiment de représentation, comme une grande banque sur les Rues-Basses, affichait alors du marbre et tout un

système de décoration. Ici, vous entrez dans le grand hall, c'est la vitrine de la société et ce sont les commandes des installations techniques qui sont mises en avant. C'est un geste plutôt exceptionnel.

Dans ce bâtiment, on retrouve aussi des influences brésiliennes, comme le casino de Pampulha de Belo Horizonte inauguré par Niemeyer dans les années quarante. On remarque notamment les pilotis et la même manière de traiter l'espace paysager en interaction avec l'intérieur. Par exemple, le bassin du hall, c'est un geste formel qui souligne cette idée de prolonger les aménagements extérieurs, il s'agit d'un aménagement paysager qui traverse carrément le bâtiment. À la base du projet, les pilotis étaient clairement mis en évidence à l'extérieur du bâtiment puis, pour agrandir l'espace d'accueil, la façade a été repoussée à l'extérieur.

Ce qu'il faut retenir en particulier dans ce bâtiment, c'est la séparation claire de l'espace ouvert et vitré du hall d'entrée par rapport aux espaces bureaux des étages supérieurs. Cette dissociation est clairement identifiable même au niveau de la façade nord. Finalement, ce bâtiment est intéressant au niveau technique ; les piliers contiennent les tuyaux d'évacuation et le système de climatisation ce qui est tout à fait nouveau.

C_F Quelles ont été vos impressions quand vous êtes entrée dans le bâtiment pour la première fois ?

GM La première fois que je suis entrée dans ce bâtiment, ce sont les installations techniques qui m'ont marquée, le panneau de chauffage et de la ventilation. J'ai également été attirée par l'agencement des différents matériaux, surfaces. Vous avez un sol qui est plutôt brillant, des parois en briques opaques, tout cela dans un équilibre très bien contrôlé. C'est frappant. Quand on entre, on a ces grandes surfaces vitrées, le sol qui est un peu réfléchissant, la brique, le béton brut et puis cet objet spectaculaire qu'est l'escalier flottant. Tous les éléments du hall d'entrée sont comme mis en scène ; bacs à fleurs, bassin, escalier monumental, panneau technique...

C_F Votre perception de l'espace est-elle influencée par votre profession ?

GM Peut-être que l'on arrive par des automatismes, qui se créent au fur et à mesure des comparaisons, à repérer de manière beaucoup plus instinctive un élément typique qui est représentatif d'une certaine architecture ou tout à fait original. Ce qui ne serait peut-être pas le cas, en ce qui me concerne, dans un bâtiment du XIXe siècle. Dans ce cas-là, j'aurais plus de mal à repérer de manière instinctive les éléments architecturaux intéressants. Je ne les verrais pas aussi spontanément. Je n'aurais pas une approche systématique qui me permettrait de réaliser rapidement que l'espace a été transformé ou que quelque chose a été déplacé.

C_F Comment procédez-vous à l'étude d'un lieu ?

GM Notre idée de départ n'était pas d'écrire une monographie sur Georges Addor mais de faire l'inventaire de ses constructions et de définir dans ce corpus très vaste quel bâtiment a une valeur d'exception. Puis ensuite, de reconstituer l'histoire de ces bâtiments mais aussi de documenter leur construction, leur matérialité et d'imaginer comment souligner leur valeur intrinsèque.

Pour mener à bien ce travail, nous nous sommes basés, bien sûr, sur des sources d'archives, sur des textes qui ont été publiés, mais il y a aussi une espèce de corps à corps avec l'objet et de nombreuses visites. Nous procédons à une série de relevés, c'est une approche qui est beaucoup plus proche du construit. Nous avons également retrouvé la documentation, les plans, interviewé les anciens collaborateurs, la secrétaire du bureau de Georges Addor, une partie de la famille. Nous avons confronté différentes sources qui nous permettaient, d'une part de reconstituer l'histoire, mais aussi de comprendre ce que la conservation de ce type de bâtiment demande.

C_F Travaillez-vous avec des simulations de flux ?

GM Nous avons tendance, d'une part, à imaginer comment cela pouvait fonctionner dans les années cinquante. On imagine la secrétaire avec sa coiffure, sa robe à l'accueil, le directeur qui monte l'escalier, un nouveau client qui entre et on essaye de composer avec cette simulation. On constate par exemple, que ce bâtiment établit clairement des parcours ; tout d'abord l'entrée en auvent, spacieuse, puis les petits sas avec leurs portemanteaux avant d'entrer dans les bureaux de la direction. Différents parcours sont mis en place de manière à dissocier la direction du personnel, des visiteurs. Il y a un clivage social qui se voit à travers ces parcours, salles d'attente et espace d'accueil, que peut-être aujourd'hui l'on construirait différemment.

Les simulations de parcours sont un des paramètres essentiels de notre analyse. Dans ce bâtiment il y a toute une série de dispositifs architecturaux qui ont été mis en place pour délimiter des parcours. Par exemple, le bassin du rez-de-chaussée ou les bacs à fleurs sous les escaliers limitent l'accès et dirigent les utilisateurs. Souvent une petite transformation apparemment anodine transforme complètement le fonctionnement du bâtiment. Banalement, il suffit d'un pot de fleurs ou d'une sculpture déplacée pour bouleverser complètement le système des parcours qui avait été pensé à l'époque avec l'architecture. Donc, c'est une question qui est absolument cruciale.

C_F *Que pensez-vous du mésusage de l'architecture exercé par exemple par les cambrioleurs qui empruntent des parcours qui n'ont justement pas été pensés par l'architecte ?*

GM Quand on travaille sur un bâtiment, qu'on analyse celui-ci, on prend des parcours qui ne sont pas forcément ceux qui ont été pensés pour et par les utilisateurs car nous sommes des observateurs et non pas des utilisateurs. Par exemple, je me souviens d'une visite dans ce bâtiment de la toiture terrasse en passant par la machinerie de l'ascenseur. Disons un parcours plutôt inhabituel mais qui donne à voir le bâtiment d'une manière toute aussi pertinente. Bien évidemment le projet d'architecture prévoit au départ certains parcours qu'il faut aussi, je pense, respecter pour comprendre la dynamique spatiale du bâtiment.

Chaque bâtiment implique une manière spécifique de se déplacer, même si celle-ci est souvent si subtile que nous ne réalisons que rarement que nous suivons un parcours dicté. Cette séquence contient aussi, de manière tout à fait accidentelle, une sorte de « contre-séquence », un crime dissimulé dans les angles morts du bâtiment, un parcours que quasi personne n'emprunte.

C_F *Que pensez-vous du changement d'affectation du bâtiment, de l'administration Elna à la banque Bénédicte Hentsch ?*

GM Je pense qu'il n'y avait aucune considération sécuritaire quand ils ont construit ce bâtiment. C'était clairement une vitrine, il fallait que tout se voie, hormis les bureaux où ont été placés des brise soleil qui donnent de l'intimité. Mais si le bâtiment change d'affectation c'est finalement l'utilisateur qui s'adapte. C'est le bâtiment lui-même qui lui dicte ce qu'il peut faire ou pas.

C_F *L'architecture influence-t-elle le comportement de ses utilisateurs ? De quelle façon ?*

GM C'est une question de perception, mais je pense que l'architecture influence le comportement de ses utilisateurs. Je suis en train de travailler par exemple, sur l'appartement-atelier du Corbusier où la question de la polychromie est fondamentale. Une mise en couleur d'un espace peut avoir une influence sur l'état d'âme. Ici, dans cette pièce, nous sommes face à une baie vitrée avec des dimensions clairement exceptionnelles qui permet une relation directe avec l'extérieur. Je ne pense pas qu'une réunion qui aurait lieu ici ou dans un sous-sol se déroulerait de la même manière. C'est une question d'état d'esprit.

C_F *Pouvez-vous nous parler de l'importance des « curtain walls » (murs rideaux) dans l'architecture de Georges Addor ?*

GM Georges Addor avait développé un intérêt tout particulier pour les « curtain

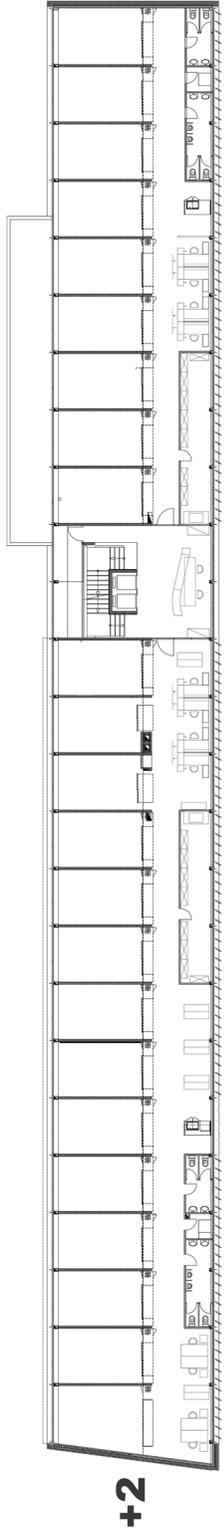
walls ». On a retrouvé des films super 8 de son voyage à New-York dans la moitié des années cinquante dans lesquels on ressent une fascination totale pour ces façades vitrées, ces cubes très épurés avec des rythmes scandés de manière très géométriques. Ce qui est néanmoins particulier dans le travail d'Addor c'est qu'il ne se limite pas à utiliser les « murs rideaux » pour les bâtiments administratifs comme celui-ci ou Rolex à Genève, mais il décline cette idée pour toutes sortes de programmes : l'hôtel de l'Ancre qui est un bâtiment d'accueil pour les plus démunis, l'hôtel Intercontinental qui est le nec plus ultra du luxe, il fait du logement social, des écoles, etc. Il s'agit d'une déclinaison à la fois technique et esthétique qui selon les programmes est extrêmement subtile et donne une cohérence à l'ensemble de son œuvre très représentative de l'architecture des années cinquante à septante.

C_F *Pourquoi est-ce que George Addor est décrit comme un architecte « quantitatif » ?*

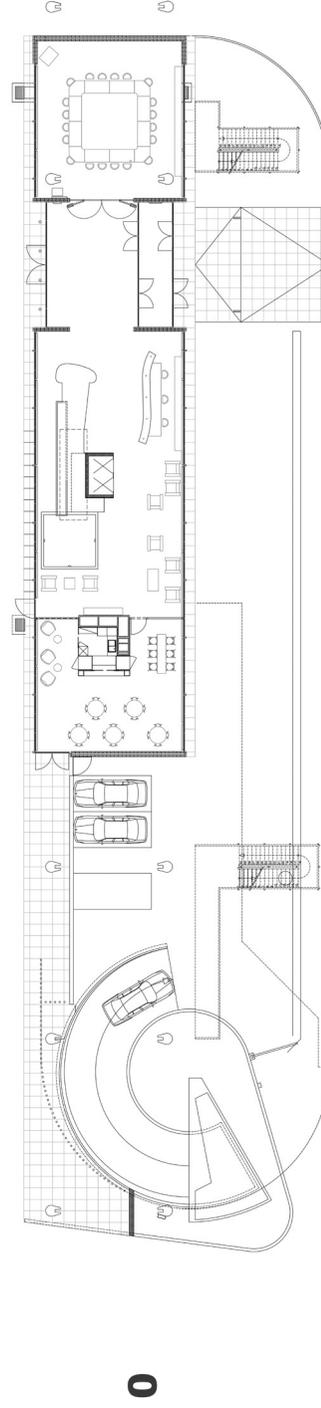
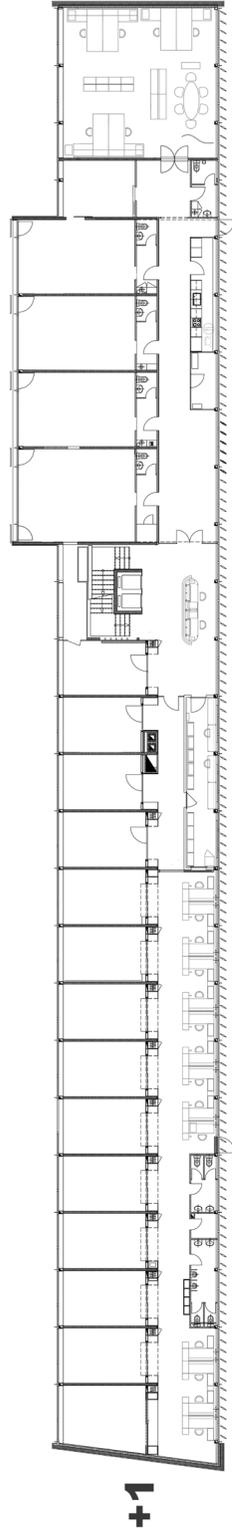
GM Georges Addor était le fils d'un régisseur et au décès de son père il a créé une agence d'architecture associée à une régie immobilière. Il était très bien implanté à Genève. Il était autant architecte que promoteur. Pour le projet du Lignon par exemple, Addor et Julliard repèrent un grand terrain agricole. Nous sommes à une période de crise de logements féroce et d'essor économique. Aussi, ils demandent de l'aide à l'État et cela devient un partenariat public privé, ce qui était plutôt inédit à l'époque. Grâce au fait que Addor est un promoteur immobilier, le projet voit le jour et devient une opération d'une valeur exceptionnelle tant au niveau social, urbain qu'architectural. Cependant, ce côté « promoteur » l'a également desservi vis-à-vis de ses confrères. De plus, Addor n'a jamais théorisé son architecture, répondu aux critiques ou participé à aucune association professionnelle.

C_F *Que pensez-vous de l'utilisation de l'architecture moderne et post-moderne au cinéma ?*

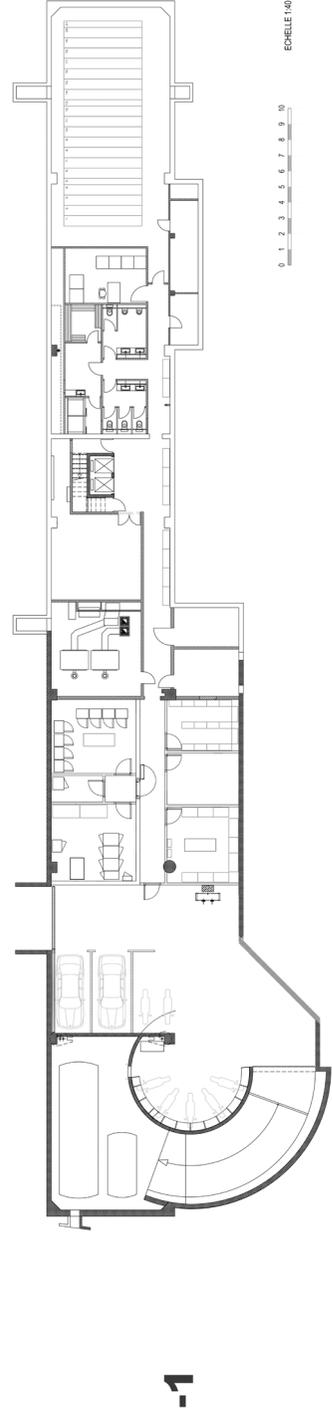
GM C'est à double tranchant à mon avis ; d'un côté cela fait vraiment découvrir et connaître certains patrimoines totalement méconnus du grand public et d'autre part, cela fausse la réalité. Je pense par exemple, au siège du parti communiste à Paris qui est utilisé à chaque fois qu'il faut un espace un peu futuriste ou épuré. Cela permet de montrer cette architecture exceptionnelle pour l'époque, mais cela détourne aussi systématiquement le lieu. Nous analysons l'architecture de la seconde moitié du XXe siècle qui est, de manière générale, pas toujours bien reçue car nous avons encore peu de recul pour apprécier ce langage architectural. Le cinéma fait connaître ces lieux, parfois de manière détournée, mais aide à se familiariser, à reconnaître certains éléments architecturaux et à les apprécier progressivement.



34



35



0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
ECHELLE 1/40

