

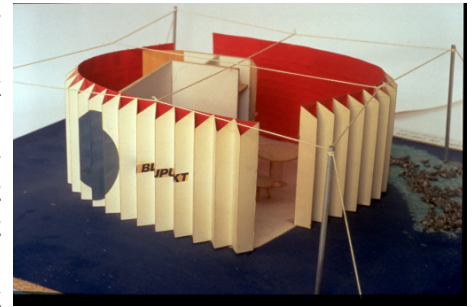


# PARCOURS THÉMATIQUE

ARCHITECTURE ÉVÉNEMENT/  
ARCHITECTURE ÉPHÉMÈRE

# « Architecture événement / Architecture éphémère »

L'architecture éphémère a représenté pendant des siècles une part importante de l'activité artistique. Depuis l'antiquité, des décors de théâtre ou de fêtes sont réalisés pour une courte durée à partir de matériaux périssables en vue d'une représentation bien spécifique. Dans ce cas, l'architecture éphémère est logiquement liée à celle d'un événement exceptionnel mais provisoire. Si depuis les années 30, les architectes ont pensé et construit de nombreux projets d'habitats temporaires, c'est dans les années 1960 que se développe une architecture expérimentale prenant en compte l'aspiration de toute une génération à de nouveaux modes de vie. En rupture avec les préceptes du modernisme et avec l'idée d'une architecture fixe et pérenne, certains architectes abordent le projet, non plus sous l'angle de l'objet construit, mais sous l'angle d'un champ d'expériences possibles remettant en cause le conformisme de l'architecture et de ses usages.



Guy Rottier, *Maison de carton*, 1968

## Architecture événement

- **Métropole itinérante**

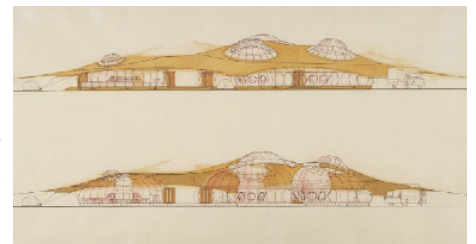
Dans les contextes du Pop Art et de la conquête spatiale, l'idée d'une architecture qui se donne dans l'instant naît dans les projets du groupe britannique Archigram. Le principe fondateur de la pensée de Peter Cook (1936) et du groupe Archigram (1961-1968) est en effet l'idée d'une architecture conçue comme lieu d'expérience qui doit créer des « situations ». Son projet de ville nomade, *Instant City* (1968-69), développe l'idée d'une « métropole itinérante » qui suit le flux des événements, une ville qui se nourrit de l'intensité des informations de la nouvelle société de consommation. Matérialisée non plus par des espaces mais par des objets et des projections, l'architecture de Peter Cook remet en cause l'attachement au sol et la permanence au profit d'une architecture immatérielle, gonflable, légère qui permet de repenser nos façons d'habiter.



Archigram, (Peter Cook), *Instant City*, 1969

- **Architecture gonflable**

Cette ville-dirigeable témoigne de l'importance de l'architecture gonflable dans les années 1960, importance qui atteindra son point culminant en mars 1968 lors de l'exposition *Structures gonflables* au Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris. Le *Hall itinérant d'exposition d'objets de la vie quotidienne* (1967) d'Antoine Stinco, composé de volumes posés sur des planchers remplis d'eau et couverts d'un voile textile en nylon, a pour avantage une mise en place et un démontage rapides qui permettent l'itinérance de la structure. Pour Ant Farm, l'usage du gonflable permet d'envisager une architecture autre, en opposition avec l'architecture construite et pérenne. Avec *Media van* en 1971, œuvre composée d'une camionnette Chevrolet customisée, les concepteurs font le tour des universités, déployant leur gonflable ICE-9 dans une démarche proche des happenings.



Antoine Stinco, *Hall itinérant d'exposition d'objets de la vie quotidienne*, 1967-1969



Ant Farm, *Média Van*, 1971

- « Spectaculariser » l'architecture

De 1965 à 1975 se développe à Florence un courant contestataire, le mouvement radical italien, Celui-ci désigne moins un mouvement qu'un terrain d'expériences multiples, iconoclastes, tournées vers la prise de conscience d'une profonde transformation historique et culturelle de notre société. Fondé en 1967, le groupe UFO vise une « spectacularisation » de l'architecture dans l'espoir de la transformer en événement, en action de « guérilla » urbaine et environnementale. Ugo La Pietra développe à cette même époque sa théorie du « Système déséquilibrant » au travers d'un ensemble d'interventions urbaines mettant en scène des micro-environnements (sphères, casques...) dont l'objectif était d'inciter l'individu, par les événements qu'ils suscitent au sein de la ville, à prendre conscience de l'environnement aliénant dans lequel il vit.



UFO, *Projet de restauration d'une grange*, 1970

## Architecture éphémère

- Architecture à brûler après usage

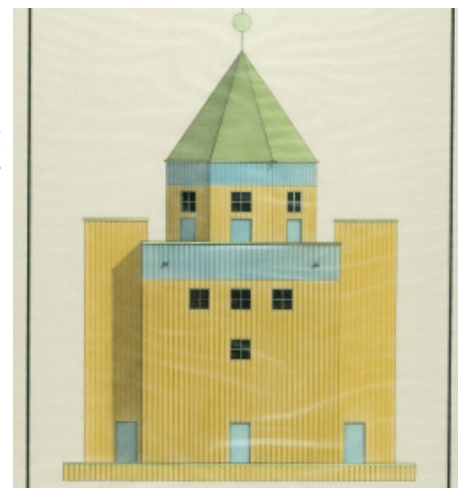
L'architecture éphémère est au cœur de la réflexion de l'architecte Guy Rottier. Si les abris en carton du japonais Shigeru Ban (*Paper Log House*) sont aujourd'hui largement connus, Rottier avait déjà exploité les qualités mécaniques et écologiques de ce matériau ainsi que son faible coût. Dès 1965 en effet, il propose un habitat de vacances temporaire dont il repense la forme et l'usage. Pensée comme produit de consommation courante que l'on jette comme une bouteille de Coca Cola, la *Maison en carton à brûler après usage* n'est faite que pour durer le temps des vacances et rompt avec l'idée de la maison livrée clés en main et générant un comportement passif. Cet habitat oblige en effet le vacancier, outre la structure proposée par l'architecte, à percer lui-même les ouvertures et à façonner la couverture.



Shigeru Ban, *Paper Log House*, 1995

- Architecture de théâtre

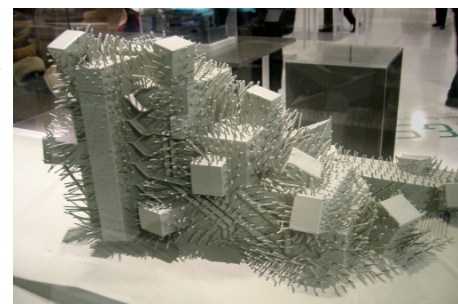
Créé pour une durée limitée, le *Teatro del Mondo*, ou « théâtre vénitien », fut réalisé en 1979 pour la Biennale de Venise Théâtre/Architecture de 1980 par Aldo Rossi. Théâtre flottant sur l'eau, cette construction « singulière » selon les termes de Rossi, fait tout particulièrement référence au spectacle vénitien du XVIIIème siècle. Sa forme, ses matériaux, son existence provisoire renouent avec l'événement du Carnaval dont les structures provisoires animaient les canaux.



Aldo Rossi, *Teatro Del Mondo*, 1981

- Echanges interactifs

Cette volonté de rompre avec la fixité du bâti et de conférer à l'architecture cette dimension événementielle se confirme aujourd'hui avec l'usage des technologies numériques. Nombre d'architectes recherchent une structure « sensible » qui réagisse à l'environnement ou aux comportements de l'utilisateur. La démarche de R&Sie, qui privilégie une architecture intimement inscrite dans son environnement, s'enracine dans l'étude sensible des caractéristiques d'un lieu. Le *Dustyrelief F/B-mu* à Bangkok exacerbe un contexte repoussant et détermine le choix d'une enveloppe dotée d'un grillage électrifié qui attire les poussières de la ville. La peau vivante et active du musée crée alors un événement dicté par le contexte.



R&Sie, *Dustyrelief F/B-mu* (Bangkok), 2002