Retour sur le film the information machine predative man and the data processor (avec figures sscientifiques comme Brunellesci, Socrate, Archimède et Alladin) une réponse direct au film On Guard ! Les machines et futurs ordinateurs se sont pas des solutions magiques aux problèmes de l’homme. Motifs rassurants de la fleur et du cœur pour essayer de faire accepter la machine etc… (changement des modes de communication, de l’image de marque d’IBM par le couple Charles et Ray Eames).

Par exemple, on passe de :

SABRE Semi Automatic Business Research Environment (tire son nom d’un acronyme agressif)

Au système « 360 » en 1965 pour une image plus humaniste (géométrie, géographie et science).

Même si IBM est toujours très impliquée dans la guerre froide à ce moment-là de par ses liens avec le gouvernement américain. Notamment à l’exposition internationale américaine en juillet 1959 à Moscou. Notamment un ordinateur capable de répondre en russe à 4000 questions sur les Etats-Unis. (On voit Krouchtchev entouré de Thomas Watson Jr. Et de Nixon (alors secrétaire d’état).)

Prochain film des Eames : Gilmpses of the USA, montrer la différence entre le mode de vie soviétique et la société de consommation américaine.

7 grands écrans de 6\*9m, succession d’images à un rythme très élevé. 2200 images en 12 minutes. Profusion d’images volontaire, signifiant la profusion des biens produits et consommés aux US.

« Pour nous la diversité, le droit de choisir, le fait que nous ayons 1000 constructeurs qui construisent 1000 choses différentes est pour nous très important. Laissez les gens choisir le type de maisons, le type de sous qu’ils veulent avoir. Nous avons de très nombreuses machines à laver, de très nombreuses usines pour que les ménagères aient le droit de choisir. Nous ne prenons pas de décision au sommet, nous ne voulons pas prendre des décisions telles que tout soit produit de la même manière. »

Les images projetées représentent parfaitement cet objectif de propagande illustré par ce discours de Nixon. Le film est un reflet de ce discours sur le style de vie de l’Amérique.

IBM soigne ainsi son image, passant d’une entreprise soutenant directement l’effort de guerre américain à une entreprise peu à peu engagée, liée au gouvernement américain mais sur d’autres aspects.

« Dans les périodes de guerre, quand il s’agit de vie ou de mort pour une nation, les hommes d’affaire ont toujours adopté une position de leader ouvert d’esprit. Ils ont fait preuve d’audace et de créativité, ce qui a contribué dans la plupart des cas à nos victoires. Les pistolets ne tirent plus aujourd’hui, néanmoins nous sommes toujours engagés dans un affrontement mortel. Nous sommes dans une guerre d’idées, une guerre de performance nationale, qui est dans beaucoup d’aspects plus sérieuse que tous les conflits ouverts que nous avons connus. » (position de Watson sur la guerre froide)

IBM a ainsi une position d’effort de guerre sur le savoir, la science, l’opinion…

Visite de Krouchtchev à une usine IBM en septembre 1959. L’objectif de ce parcours : montrer que les technologies américaines pouvaient inonder le monde. La bataille scientifique allait être intense.

IBM impliqué dans une campagne de communication, non plus pour enrôler des jeunes gens soutenant l’effort de guerre, mais pour soutenir un effort de communication sur la science et l’éducation. Campagne se nommant « les mathématiques servent l’homme ».

Les mathématiques seraient (citation) une carrière prometteuse pour les jeunes gens d’aujourd’hui.

Les Eames précisent donc bien quel est le nouvel objectif : soutenir l’effort de guerre mathématique, scientifique : l’exposition MATHEMATICA commandée aux EAMES par IBM (A World Of Numbers… And Beyond). Une exposition à destination des enfants, ludique, présence de nombreux jeux, impliquant plus de monde.

Volonté des Eames de replacer les mathématiques et les sciences au sein des humanités plutôt que du côté du militaire. En suivant l’idée de Newton, les Eames vont faire reposer les mathématiques et les démonstrations sur le visuel, sur des supports tangibles.

La « probability machine », qui va permettre de visualiser les lois de probabilité et les répartition (machines à billes et tubes).

La « minimal surface machine », qui va permettre de montrer des formes géométriques complexes avec des bulles de savon.

Constructions « culturelles » comme poteries, bâtiments, sculptures : les mathématiques sont partout. Les principes mathématiques se retrouvent dans toutes les réalités auxquelles sont confrontées les populations. Incorporation du savoir et de l’apprentissage dans des situations quotidiennes.

Pour les Eames, il s’agissait déjà de faire la même chose avec l’ordinateur (le faire accepter quoi).

Egalement les « mathematical peepshows » inspirés des Brunellesci.

Exemple : mesurer la circonférence du globe avec des outils simples. Eratosthène l’avait fait, après tout. Différence d’angles/longueur entre deux ombres projetées par le même obélisque résultant de la courbure de la terre.

Selon les Eames : « il nous semble que les vrais problèmes des architectes aujourd’hui, les problèmes autour desquels Brunellesci gravite, sont des problèmes d’information, organiser l’information en la plaçant dans une structure narrative ». C’est comme cela que le film sur Eratosthène est réalisé.

On est assez loin d’un discours classique d’historien au sein d’un musée. Les Eames visent alors le développement de ce genre de films à portée éducative. IBM va justememnt financer ce nouveau modèle de diffusion et de vulgarisation du savoir notamment mathématique.

Watson JR. : « Nous allons devoir faire fonctionner notre société de manière plus efficace dorénavant. Quelqu’un devra commencer, devra imposer un standard. Je pense que nous, les hommes d’affaires, pouvons le faire. Nous devons apprendre, dans l’intérêt national, nous devons nous impliquer dans la lutte prolongée dans laquelle nous sommes avec les soviétiques. »

La société de l’époque craint le remplacement par les machines. Craint l’automatisation. Et dans ce contexte, IBM doit faire accepter l’ordinateur. Le pavillon IBM en 1964 est assez parlant à ce sujet, à la foire internationale de New York. Architecte américain d’origine finlandaise : Saarinen Ero.

A l’intérieur du pavillon (RDC) : zone de circulation libre, plan ouvert, favorisant les interactions spontanées, en 5 zones. Feuilles d’acanthe référence aux grecs, structures gothiques des églises anglaises. On passe ainsi de la forêt à l’usine, à la technologie en quelques pas.

Les Eames réalisent encore un film sur l’ordinateur : un héros résout tous les problèmes du monde avant de révéler son identité : un ordinateur déguisé en humain. Un ordinateur n’est qu’une multiplicité d’écrans et une capacité, une rapidité des images et de l’analyse permet de dégager définitivement cette limite d’agrégation et de corrélation de l’information. Un ordinateur va simplement découper l’information en morceaux sensibles qu’il pourra analyser beaucoup plus simplement.

IBM devient ainsi essentiel.

Le but de l’homme devient ainsi d’imposer un contrôle sur le flux de l’information et ces données. Procédé précieux utilisant plusieurs.

Nous parlions en fait du dispositif SYNC. Différents niveaux de lecture et de présentation de l’information.

Powers of Ten 1977 (encore une commande d’IBM aux Eames) : film le plus connu des Eames, qui zoome et dézoome à très grande échelle (plus loin que la voie lactée, plus près que les quarks), avec la vitesse fixe d’une puissance de 10m par 5 secondes, puis un zoom plus rapide etc… Ainsi 99% de la surface occupée par l’échelon suivant est couvert en 2 secondes dans le zoom.

Si les contraintes impliquent une éthique, et si la politique industrielle implique des principes éthiques, alors oui, le design est un élément de la politique industrielle. (Question à propos du design et politique industrielle posée aux Eames) – Syllogisme, mais on veut voir l’évolution de la réponse entre 69 et 72.

IBM jouait trouble dans les jeux russes et l’effort de guerre américain, donc IBM n’est pas resté tout à fait les mains dans les poches, on ne peut pas dire que leur éthique est irréprochable.

C’est que la responsabilité du designer au sein de la société en général est importante. Les Eames ont servi les intérêts d’IBM, suivant en partie les idées de Watson, notamment sur le fait de mener une bataille idéologique et culturelle contre les russes, pour la science, pour le quotidien.

Les EAMES vont aider Watson à atteindre ses objectifs d’éducation et scientifiques, avec le slogan d’IBM World Peace Through World Trade, avec ce fameux spectacle de marionnettes joué dans le pavillon d’IBM à la foire internationale de New York.

Les expositions MATHEMATICA (1961) et Powers of Ten font partie de ce jeu sur les applications de la science à des citoyens non éduqués… ce sont des façons de répondre à une question urgente de la démocratie : donner l’accès à de l’information déjà plus spéciale au commun de la société. Promulgation et vulgarisation des sciences, bataille pour la démocratie, propagande menée par l’Etat… voilà ce que les Eames ont fait de par leurs films et expositions et produits ludiques et spectacles…

Partie suivante j’ai pas trop suivi

Ça parle de bâtiments, de Le Corbusier, de grands ensembles…

« Il faudrait un homme de poigne pour arrive à la solution… un homme muni de pouvoir discrétionnel, un Colbert, on demande un Colbert ! »

On parle de la réforme de l’immobilier parisien (Haussmann) sous le second empire ;

Chartes d’Athènes sur les nouveaux bâtiments dans Paris.

Nous bougeons maintenant à Conventry, où les Wilson vont proposer une vision plus articulée, avec moins de destruction – recréation qu’à Paris.

Projet datant de 1953 : réaménagement de Conventry, avec des barres d’immeubles, mais indétermination de l’image pour le chantier. Chantier permanent ? L’ancien et le nouveau se superposeraient, habituellement quand même on présente un chantier fini au début, mais là le photomontage vient casser les codes.

On parle déjà de villes nouvelles dans les années 50, 60. (Chandighâr, en Inde, par Le Corbusier, ou Brasilia). Cette dernière ressemblerait à une vieille ville baroque ou à un système de chemin de fer du XIXe siècle, ou encore à un réseau de rues médiévales. Cependant, nous devons trouver un système qui puisse simultanément traiter l’ensemble du problème (au sol ?) et produire une nouvelle potentialité.

Meieyer ? Assez peu de réalisations de nouvelles villes suivant les conceptions du Corbusier et les conceptions modernistes en urbanisme. Finalement. Dans les années 50-60.

Inventions structurales, conceptuelles ?

Utilisation du terme de cluster (grappe), pour désigner cluster city par exemple, autour des nouvelles inventions architecturales des Smithon ? Smithson ? Villes conglommérées autour d’un centre.

Après un voyage aux Etats Unis en 67, les Smithon vont passer de la recherche d’un espace de proximité (voisinage, communauté) à un travail, toujours à l’échelle du territoire, cette fois-ci lié non plus à des relations inter-humaines, communautaires, mais au rôle de l’automobile.

Repères fixes. Infrastructures, institutions, … Ces fixes vont devenir les accès aux bâtiments, les escaliers, les escalators, qui assurent la connexion entre deux régimes de mouvement. Un mouvement d’abord assuré par l’automobile, puis un mouvement piéton. London Roads Study (1959)

Urbanisme évènementiel (les évènements définissent les formes de la ville)…

Dans ce sens, un nouveau concept va apparaître : celui du STEM. Dans le prolongement du cluster des Smithon, cela signifie « tige ». Sadrach Woods, fait égalemetn partie de Buttindem, au même titre que les Smithon, va proposer en 1960 ce concept de tige, qui est un lien entre des cellules additives, et cette tige qui nourrit des grappes (clusters). La ville s’enjambe à partie de la vie du stem, comme une création spontanée sans forme prédéterminée. Loin de la vision figée des bâtiments modernistes. Plutôt de l’interware interway en fait enfin bref . ? . ? Opposition entre les cellules modernistes (cellules monachales, fixes, qui sont placées et qui évolueront là), vs cellule de woods, urbanistiques, vivante, s’aggréger, se développer, potentiellement mourir…

Exemple de Toulouse avec un quartier polycentrique, garantissant l’équilibre des masses et des espaces, rassemblés dans des points d’échange et de consommation. La route n’est pas droite. La route est tordue quoi, pas sur le même plan. Woods va s’évertuer à diminuer l’intensité des points fixes, et à les multiplier, parce qu’il a peur d’un trop gros déséquilibre. Cela va le mener à la conception de la ville comme réseau, comme Web. Les espaces à l’intérieur des nœuds sont des lieux virtuels dépendant des évènements, des occasions qui se présentent parfois. C’est bien l’action des habitants qui dorénavant informe, donne forme à la ville, aux interlieux. Inspiration des modèles périourbains américains. Notamment le triptique route-parking-supermarché. Les réseaux vont muter et se reposer à la fois sur les performances techniques, les flux (véhicules, marchandises, individus…)

Conférence d’Archigram (dont certains membres sont…) Denis Crompton, Warren Chalk, Michael Webb – critique des superstructures.

La Kasbah ne permettrait pas de vivre correctement à Alger, donc Le Corbusier va aller, sans que personne ne le lui demande, aller détruit une partie de cette méga structure (immense mur-rideau de béton qui sert d’autoroute et de rideau d’habitation). Superstructure dans le sens où c’est vraiment un truc qui s’etend sur tout le territoire. Le Corbusion va revoir complètement l’idée d’Alger à sa sauce.

Computer city : au cœur du projet mégastructural critique d’archigram, structure délitée. Archigram va concevoir dans un cadre urbain cette idée de mouvement permanent, d’évolution constante dans la forme et les flux PAR la forme et les flux.

# ON ARRIVE ICI AU DERNIER COURS – Reprise sur ARCHIGRAM

**Warren Chalk, de Dennis Crompton, de Peter Cook, de David Greene, de Michael Webb, de Ron Herron et de Peter Taylor**, groupe d’architectes anglais qui produisent des théories urbanistiques via le dessin et la publication de textes. Ce groupe n’a rien construit en termes de bâtiment ni organisé le développement urbain d’aucune ville anglaise. Production du « living survival kit », d’un dessin (dessin d’un autrichien, « Hans Holleim », pour représenter ce que devrait être la ville du futur). Exemple le City Interchange de Herron et Chalk, les cônes, l’interaction paroxystique à travers la « plugin city », en distinguant l’alimentation de la structure. Distinction entre ce que contiennent ces bouches et ces tubes, (alimentation) et la structure (besoin, unités déplaçables, enveloppes). Renforcer les différences activités en permettant d’améliorer la mobilité.

Dans un article de 1964 nommé Computer City (dans un écho à Plugin City), 3 réseaux… premier lien entre urbanisme et science des données. Enregistrer les besoins de la ville et les désirs des habitants à travers des sensors, et en réponse aux données de la ville, les autorités peuvent adapter la fréquence, la température, la fréquence du transport routier. La performance du système va évoquer la puissance de calcul et de réponse d’un ordinateur. Cela forme une ville câblée potentiellement infinie *(nous reprenons ici, ce que nous venons de dire, nous l’avions déjà évoqué).*

Hans Holleim va répondre à un appel de l’université de Vienne pour une extension de celle-ci. Mais il va répondre d’une manière très radicale : contre l’architecture très classique de l’université de Vienne, Olheim représente un plug électrique connecté à un poste de TV. C’est absolument nul à chier.

Les autrichiens semblent avoir une forte appétence pour traiter la ville comme un système de tubes, comme étant impassible et ultra-technique. Un projet de 1964 « glacier city » ou « mega bridge » par Raymund Abraham le montrent. La ville doit se fonder sur de nouvelles perceptions, semble-t-il. Sur des rêves. Cela nous ramène au projet Archigram avec le projet (initié par Herron) Walking City. De nombreuses images publiées dans la revue d’Archigram, baie de Manhattan, c’est moche et dénué complètement d’intérêt…

**Cédric Price** (un autre membre d’Archigram) va considérer au milieu des années 60, suivant les travaux d’Archigram, que l’architecture disparaît au profit de services, d’une technologie figurée, représentée par les éléments récurrents que sont les tubes, les câbles, les tuyaux. 1964 : « Potteries think belt », projet visant à créer une énorme université dans les abords de Londres, via des réseaux, des interactions. La délivrance des matériaux même nécessaires (matériaux de savoir, d’étudiants, et matériels) est sur le modèle du Fun Palace. Bâtiment adaptable, en évolution constante. Imagine des réseaux technologiques (de service et d’information) pour mettre à disposition d’individus supposés en mouvement constant. Responsivité (comme dit à l’oral, mais en vrai c’est juste réponse) de la ville comme nouveau moteur. Archigram quitte la vision d’une ville **conquérante** pour passer à une vision (fin des années 60-70) de **préservation du paysage**. Question de la narration, de l’intégration de l’environnement (au sens large). Ville réseau, nature retrouvée… Chalk déclarera en 1971 : « C’est notre survie même qui dépend de l’utopie écologique sans laquelle nous serions détruits ». Evolution drastique du discours du groupe. Intéressement presque soudain pour les questions écologiques. Toujours le même fonctionnement cela dit : montages, dessins…

Photomontage daté de 1970 : dans un article nommé carnet du jardinier, photomontage d’un jardinier avec un filet un chapeau dans un jardin mais aussi une putain de télé. Hybridation du bail. Critique de la monumentalité des œuvres et des projets des architectes et designers plus récents. Description du personnage de ce photomontage comme un **JARDINIER TECHNOLOGIQUE.** Ultra-éphémère, doit être rendu possible par un matériel portable, utilisé et diffusable sur un territoire large et irrégulier (jardinier, justement). David Greene appelle à la fin de l’architecture et l’avènement de son substitut technologique (aménagement de la surface de la terre) et notamment la question du traitement du sol. L’attirail futuriste de plugin city était nécessaire en son temps pour faire le constat que … ? Constat simplifié plus tard en : l’architecture n’a pas lieu d’être. On passe de plugin city et computer city à ce constat d’une nécessité d’une architecture nomade. En 1970, Archigram (David Greene) va élaborer des troncs d’arbres et rochers factices enduits d’un produit censé favoriser la pousse de mousse et de champignons.

**Prenons du recul une seconde. Qu’est-ce que c’est que ce groupe de volte-faceurs dégénéré ?**

Nouveaux plugs : rock plug, log plug. Fournisseurs de service. Via des débuts de carte bancaire, peuvent offrir de l’eau fraîche. Cohabitation de nature et artificialité. Iconographie technologique (tubes, tuyaux) incompatible avec le design pop d’objets factices naturels. Cela n’a aucun sens. LAWUN (dérivé de LAWN : Locally Available Worldy Unseen Networks). Projet s’entendant potentiellement à un territoire entire. “Get LAWUN on your LAWN“. Projet mis en place à Monte-Carlo en 1970. Demande : complexe récréatif pour la ville de Monte-Carlo. Archigram y répond via le système LAWUN. Systèmes téléscopiques. Architecture qui devient temporaire, plus robotique, dans un paysage naturel. Greene parlera de Boetery. Architecture comme un site équipé de ROBOTS. (Automate distributeur d’eau)

Les traces laissées par le passage de l’homme s’effacent si bien que Greene déclarera en 70 :

« Il ne restera rien qui puisse indiquer que l’évènement a eu lieu. La scène naturelle restera inchangée ». Cela diffuse à l’universrité de Florence. Natalini, Christiano Toraldo Di Francia, Bartolomeo Toraldi. Jeunes étudiants en architecture. Vont lire la revue Archigram et vont s’inspirer des projets de Walking City, Plugin City et Computer City. Ceux-ci restaient les projets les plus connus du groupe. Ce qui allait devenir le groupe SuperStudio (en gros ce sont des architectes radicaux italiens bien inspirés par ça) se caractérisait pas « love and peace ». Culte du désir et de l’accomplissement immédiat ou tout est fun. ArchiGroup et ArchiZoom vont se montrer plus agressifs, plus méchants (selon leurs propres termes, mais fin **frérot ça n’a aucun sens ce que j’écris**) vont proposer des projets où les utopies, les projets d’ArchiGram positifs vont se transformer en visions dystopiques.

De la même manière qu’ArchiGram, ArchiZoom / Superstudio va fonder son discours sur des images. 1968 : vacances à Tropea. Une image d’un bateau et d’un fleuve bouché par une énorme structure en forme de mur dégueulasse jaune régulièrement creusé comme un radiateur en céramique. Architecture technoforme d’un parc de jeux, de vacances, visant à intégrer les machines (images toujours différentes, pas de forme absolue, variation constante) en les masquant, en les enveloppant dans des figures élémentaires, absolues, détachées de tout contexte en formant un ordre géométrique archétypal.

**J’ai atteint mon point maximal de tolérance au bullshit. On étudie des trucs qui sont tellement stupides qu’on pourrait se passer de le foutre sur internet et s’en souvenir.**

Projet emblématique de SuperStudio : monument continu (espèce de structure énorme posée sur Manhattan, 1971-72). Après le centre de vacances tropéa, pour la ville de Florence, grand viaduc d’architecture permettant la circulation de véhicules et de réseaux (notamment d’eaux usées). Les voitures, en haut, le reste, en bas. Une architecture qui pour une fois ne présente pas l’architecture agressive, satirique, ironique du groupe. Des premiers schémas nous passons à un photomontage rendant évidant l’inspiration et la critique d’un projet de Le Corbusier. On voit un énorme mur qui n’est pas sans rappeler la destruction de l’immense barre d’immeubles de la baie d’Alger qui ne permettrait pas la vie. Retour des méga-structures ? Le montage et l’iconographie vont se faire de plus en plus présents. Le monument pour Florence va se transformer de plus en plus en une grille orthogonale venant recouvrir tout type d’architecture déjà existant. La ville de Pausinato (image avec le type dans le bateau) est dystopiquement engloutie, englobée dans une grille (censé représenter la neutralité) qui cache ce qui pourrait être aussi bien un témoignage d’une ancienne histoire ou un vrai lieu de vie.

Proposition de contre-modèles, de formes de vie. Fond d’écran terrien heureux bizarre dans l’environnement complètement inhabitable de la lune. Espèce de grille 2D s’étendant dans l’espace avec des cosmonautes accrochés dessus (le projet du corbusier : Augu). Dessin de modules potentiellement installables… On est dans les super-surfaces. Conçues pour une vie nomade (on voit l’inspiration avec ArchiGram). Connecteurs, appareils reprenant les concepts d’ArchiGram. Pas recouverts de mousse cependant, mais on retrouve ces plugs, ces services sur la totalité de la super-surface continue.

## //PAUSE//PAUSE//JHESITEAMEBARRER//

Apothéose de la super-surface à travers des pavés chauffants. Un énorme parquet connectant tout.

« La membrane séparant l’intérieur de l’extérieur devient de plus en plus fine. La prochaine étape sera le contrôle de notre environnement à travers des coussins d’air, barrières thermiques, calottes de radiation, etc… » Cité mondiale prenant la forme d’une plateforme énorme. Influence de Marshall MacLuan dans « Understanding Media » pour ce qui est des sciences humaines. Grille seulement imposée par les points nodaux équidistants, constituant les épines idéales, universelles, desquelles on reçoit tout pour la satisfaction des besoins primaires. Superstudios et ArchiZoom travailleront sur d’autres projets plus tard (grandes nappes, grilles se développant de manière infinie). Inspirations avec Woodstock (problème de gestion des déchets, mais très grandes surfaces). Une partie de l’opinion européenne ayant été marquée par cette idée de Woodstock étant un énorme dépotoir. Pour superstudios, Woodstock montre la possibilité de vivre ensemble dans un environnement urbain sans structure tridimensionnelle. La ville deviendrait une machine de la mémoire, une machine à habiter.

Héritage du Corbusier pour le vocabulaire technique : cerveau électronique d’une mémoire d’une humanité disparue. Toutes les données relatives aux défunts seraient transmises au satellite émetteur et des capsules de mémoire. Projet d’un nouveau cimetière.

La terre comme cortex cérébral. Ces idées d’émission (retour à Olivetti une seconde avec l’importance de l’éducation et de la place capitale que ça doit avoir dans la société). Réduction de l’espace architectural à des enveloppes connectées.

Etude de cas 5 sur ce sujet : on se rappelle d’un schéma au crayon d’un cluster city, avec un stem etc… Métaphores technologiques s’insérant dans le cadre d’une apparition d’une ville-réseau. On voit cette fois un humain avec des connexions partout, des bosses pour des futures cellules de ville, une interconnexion phénoménale pouvant potentiellement s’étendre sur un territoire infini. Métaphore technique du plug. Certains architectes vont parallèlement instaurer le parallèle ville et corps biologique. Imaginé en 1980 par Francesco Di Giorgio, on voit une superposition entre un homme et le plan de l’église. Le corps humain est un réseau, la ville est un réseau. Leurs métaphores technologiques (pour ces architectes et designers italiens) se basent sur la comparaison ville-homme.

BOWELLISM : Terme apparu et diffusé en Angleterre à la suite d’une critique de l’art contre le projet qui est présenté ici (Michael Webb, qui rejoindra ArchiGram) -> une espèce de bibliothèque avec des tuyaux et des machineries. Le projet s’appelle « Furniture… » et est plutôt pas mal reçu académiquement (autres étudiants, oui car Webb était étudiant à ce moment, et professeurs…)

Le critique (Nicolas Pevsner) : « Au sein de nos écoles s’installent de préoccupantes tendances. L’autre jour, j’ai vu un bâtiment ressemblant à une suite d’estomacs posés sur une assiette ou un intestin connecté par les poils d’une brosse. » En réaction à cela la tendance du Bowélisme s’installe. Objectif du mouvement : rendre visibles les dispositifs techniques et de circulation d’un bâtiment.

Le concept de Bowélisme trouvera son meilleur représentant dans le centre Pompidou (conçu par trois architectes : John Francini, Richard Rogers, et un autre qui s’appelle Piano ?). Les années 50 et 70 sont des vraies périodes de remise en question de la « façade » en architecture. La façade du centre Pompidou est faite de tuyaux peints, d’escaliers, d’ascenceurs… Tous les canaux sont repoussés à l’extérieurs et sont colorés. (Rogers avait déjà eu l’idée de colorer après un projet, la Wimbledon House, réalisé pour ses parents ?)

Architectures pas pérennes, en évolution constante, vivantes. Beaucoup de dessins du FUN PALACE (que nous étudions maintenant, un dessin jaune chelou) comportent des grues. Aucune image fixe du bâtiment. La façade disparaît complètement, instabilité permanente des structures. Le plan libre va disparaître peu à peu pour le centre Pompidou. Projet de David Greene : Fibre Glass Project (1961)

Boyaux et panses sectionnées et assemblées. Anges Kulptur (1959) tuyaux usagés, grille, critique de l’ultra-rationalité de la grille qui ne permet pas l’évolution (Smithon années 50, superstudios années 70). Nous parlons ici de Holleim. Cette métaphore du tuyau : la vie recouvrirait les structures réticulaires de la ville. Une ville composée de mouvements au sein de ces réseaux. Le dépôt des activités des hommes, l’usage même de ces canaux les situerait entre obstruction et ouverture. Flux organisés humains et de transport divers. Le plâtre représente les activités de la ville. Le tuyau conduit les flux de la ville en symbiose avec les cellules de la ville, ville réseau symbolisée par le grillage. Notre cher Holleim, à la fin des années 50, critique à travers les émotions, les dépôts humains laissés par les usagers au sein de cette ville.

Wolf Prei, Helmut Swiczumsky, Mikael Holzer forment ce groupe Coop Hidelblau qui continue ce rapprochement entre corps humain et ville. « Cities that beat like a heart » « Cities that fly like bees » “ Cities with pulsating space frames”.

Si l’explication de la psyche et du corps des hommes est Presque naturelle dans les années 60 (guerre froide), il y a un vide à combler sur les débats architecturaux de la première moitié du 20e siècle. Le Corbusier va chercher des principes mathématiques, valant pour tout type de construction. Des règles générales, universelles, à appliquer comme des règles pour tous les bâtiments, en prenant pour référence les corps organiques, biologiques.

Frédéric Kiesler. Angoisse, besoin de se cacher, réinvention de l’habitat (designer de la guerre froide, avec la bombe atomique). Personnalité à suivre, aura beaucoup inspiré Hugo la Pietra (Hans Holleim et Walter Pickler vontinterroger les effets psychologiques de formes architecturales primitives. Influence de Kiesler avec des dessins de cavités, figurant des hommes allongés, assis, en position incertaine, recroquevillés…) Cette appréhension conjuguée (homme comme émetteur et récepteur de pulsions, flux accrus) n’est plus un moteur de recherche priviligié. C’est bien le corps de l’homme et ses capacités physiques et psychiques qui guident les variations des flux au sein de son environnement d’évolution. C’est bien le corps de l’homme qui devient le centre d’intérêt principal, la matière sur laquelle les architectes doivent projeter. La réduction progressive de l’espace architectural à des enveloppes connectées et même le passage à un degré supérieur (espace architectural compris au sein d’une enveloppe permet de passer à un appareillage et à une immersion du corps humain (bulle d’immersion bizarre inspirée du Walking Truck de General Electrics, de la NASA, habitacle rempli d’outils technologiques. Tout ce qu’il faut pour recevoir la nourriture, interagir avec l’atmosphère etc… Réduction encore plus du volume de l’enveloppe en adoptant la tenue vestimentaire des cosmonautes.

Le corps devient émetteur et récepteur de sensation plus que transporteur d’information et de technologie. Conception d’environnements étranges pour percevoir autrement OASE numéro 7. Montre le branchement de bulles gonflables en plastique sur les façades statiques et massives des bâtiments viennois, projet Pneumakosm (branchement d’ampoules électriques sur une structure en gradins. Répond à la problématique de l’agrandissement de la baie de Manhattan. Haus Ruckerko va répondre avec ces gradins et une méthode pour brancher des ampoules dessus.

Projet issu (issou également) de la tension autour de l’énergie entre les habitants et les structures autour. On est partis sur des bulles et des ampoules, Haus Ruckerko va concevoir peu à peu, des casques. En 1967, il va concevoir le Mind Expander Earl. Deux personnes, dont les jambes peuvent être entrlacées, vont vivre à l’intérieur une expérience psychadélique. Les corps assis côte à côte + les formes mouvantes et psychadéliques à l’intérieur -> Psy Arch. D’ailleurs je le note ici : on était précédemment vraiment en rupture avec la disparition de la technologie dans l’environnement, mais plutôt dans la démonstration. ArchiZoom, superstudios, élaboraient des montages et schémas de choses non-existentes pour pouvoir critiquer le super-structuralisme et les super-surfaces.

Fly Head : no comment, tête de mouche, stéréo, homme désorienté… Homme menacé, homme désorienté. D’abord Kiesler puis chez le groupe de jeunes architectes radicaux autrichiens (Walter Piepler et Hans Holleim). Vont concevoir d’ailleurs (ces derniers) des micro-espaces. Représente l’ambivalence entre la jouissance et la torture. Minimal vault – concept moderne (allemand) de minimum d’existence. Concept qui va avoir un certain succès dans les conceptions minimalistes d’urbanisme des années 20.

Projets de Walter Pickler super bizarres vraiment genre je ne sais même plus ce que je regarde là

Wohnzimmer genre tête d’avion « Casque TV séjour portable » « Casque de connexion au monde extérieur ». Transporte un salon entier sur ses épaules. Ou encore transporte de quoi se cacher ses yeux mais de continuer à entendre et toucher et on est connectés au monde extérieur fin QU’EST-CE QUE CETTE MERDE ! il donne les résumés de cours.

Mausrhi Kueldo Mianken Wente Andonce Simarhna

Bodiseus

Cero Rero Rive Komani Dazt