

Archigram, de l'utopie à la folle fiction

Cinquante ans après, le travail d'Archigram¹ continue d'enchanter par sa vivacité graphique. Au-delà des apparences, l'idéologie revendique une architecture de réseaux où la mobilité des hommes, des choses et des objets construits est presque absolue. Retour sur un contexte, et une production turbulente.

Déterritorialisation

La mobilité apparaît comme un enjeu déterminant de l'architecture et de l'urbanisme au milieu des années 1950. En contestation du modernisme, de jeunes architectes se regroupent et imaginent plusieurs types de mobilité : celle de l'objet, celle de l'ensemble architectural lui-même par son déplacement et son évolutivité, et enfin celle de l'utilisateur dans l'environnement construit. Au moyen de publications et d'expositions, ils diffusent des visions utopiques de villes, de structures ou d'objets habitables. L'attachement au sol est remis en question, l'architecture est déterritorialisée.

Contestation du modernisme et nouvelles préoccupations

Au lendemain de la guerre, débute une grande période de développement de l'industrie et de reconstruction intensive, en réaction à l'afflux de population dans les villes. De nouveaux produits apparaissent. L'époque voit l'avènement de la société de consommation et une modification profonde des modes de vie. À la fois critiques et enthousiastes, nombreux sont les architectes et les designers qui se mobilisent pour perturber les systèmes en place et diffuser de nouvelles idées. Le 10^e Congrès international d'architecture moderne (CIAM) qui se tient à Dubrovnik en 1956 est organisé par la jeune génération, le Team X (intitulé ainsi, en raison de l'événement). Le groupe, soucieux de réagir aux besoins de la nouvelle société naissante, conteste le modernisme technocratique et impersonnel. La mobilité est alors introduite à l'ordre du jour, comme

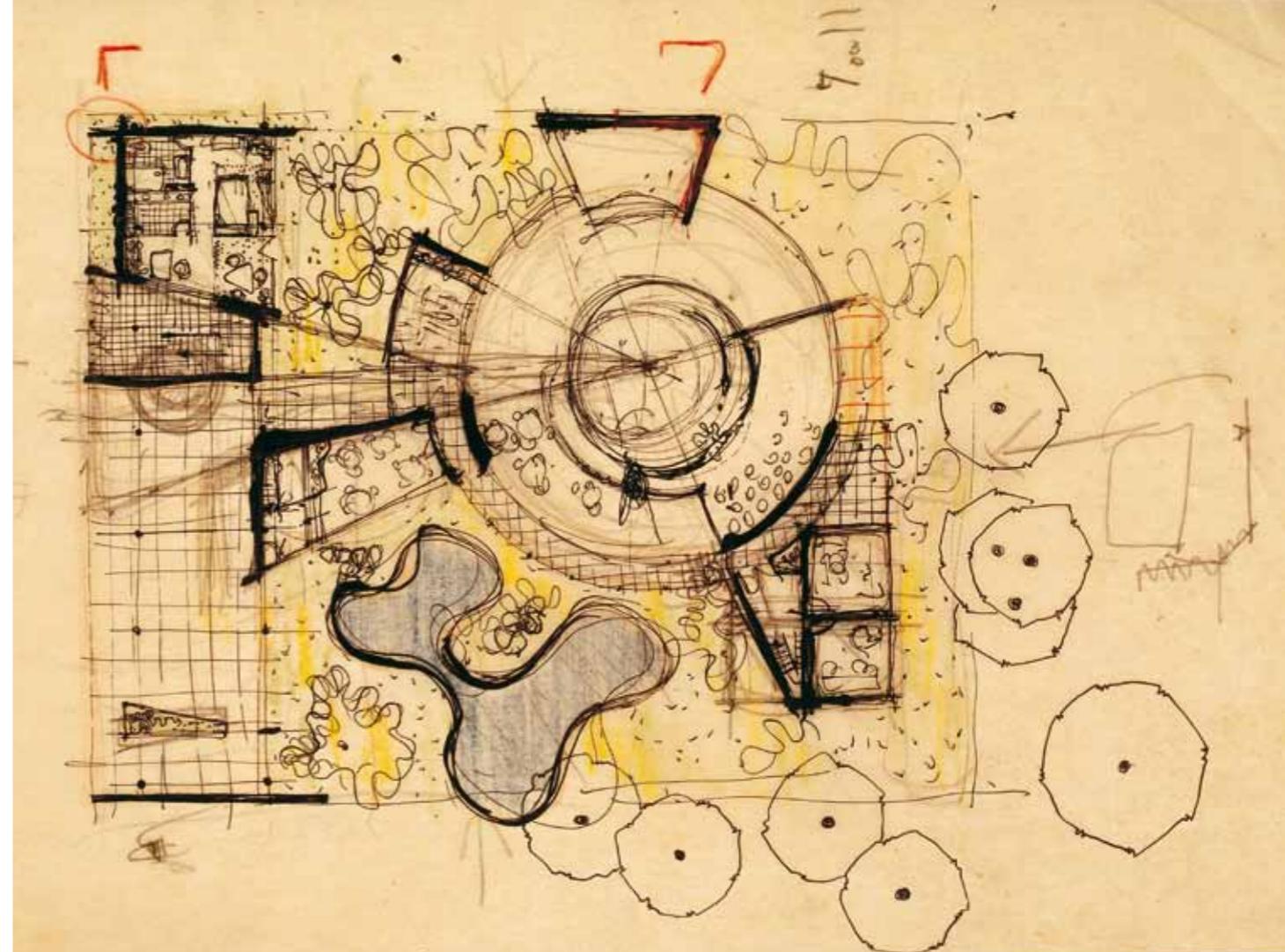
Archigram¹, from utopia to the most outrageous fiction
The graphic vividness of Archigram's work is still casting its spell, even fifty years on. Looking beyond appearances, the ideology calls for an architecture of networks in which the mobility of people, things and built objects is almost absolute. In this article we will be taking a look back both at the context and what it actually produced, much of which is rather chaotic.

The deterritorialisation of architecture

Mobility was one of the decisive issues faced by architecture and urban planning in the mid-1950s. Young architects banded together to form groups which challenged modernism and came up with ideas for several types of mobility involving objects, architectural structures themselves – by allowing them to be moved and upgraded – and finally the user in the built environment. They used publications and exhibitions to put across utopian visions of cities, structures or objects that could be lived in. The idea of an attachment to the land was questioned and architecture was deterritorialised.

A challenge to modernism and new concerns

The aftermath of the Second World War saw the beginning of a key period involving the development of industrial production and intensive reconstruction as a reaction to influx of people into cities. New products made their appearance. The period saw both the advent of the consumer society and fundamental changes to lifestyles. There were many architects and designers working both critically and enthusiastically to disrupt the established systems and spread new ideas. The 10th Congrès International d'Architecture Moderne (CIAM – International Congress of Modern Architecture), held in Dubrovnik in 1956, was organised by the young generation, Team X (taking their name from the event). The group was concerned with reacting to the needs of the budding new society and challenged modernism, which it saw as technocratic and impersonal, so mobility



un thème majeur de discussion pour poursuivre la réflexion sur l'habitat. Les désaccords conduisent à la rupture. Les jeunes se détachent des monstres sacrés du modernisme et développent des idées novatrices au sein de groupes indépendants. C'est ainsi que l'architecture n'est plus envisagée sous les diktats fonctionnalistes mais selon la phénoménologie de la ville et de ses habitants. Mobilité, stratification, structure et flexibilité deviennent les grandes préoccupations théoriques de la définition de la ville.

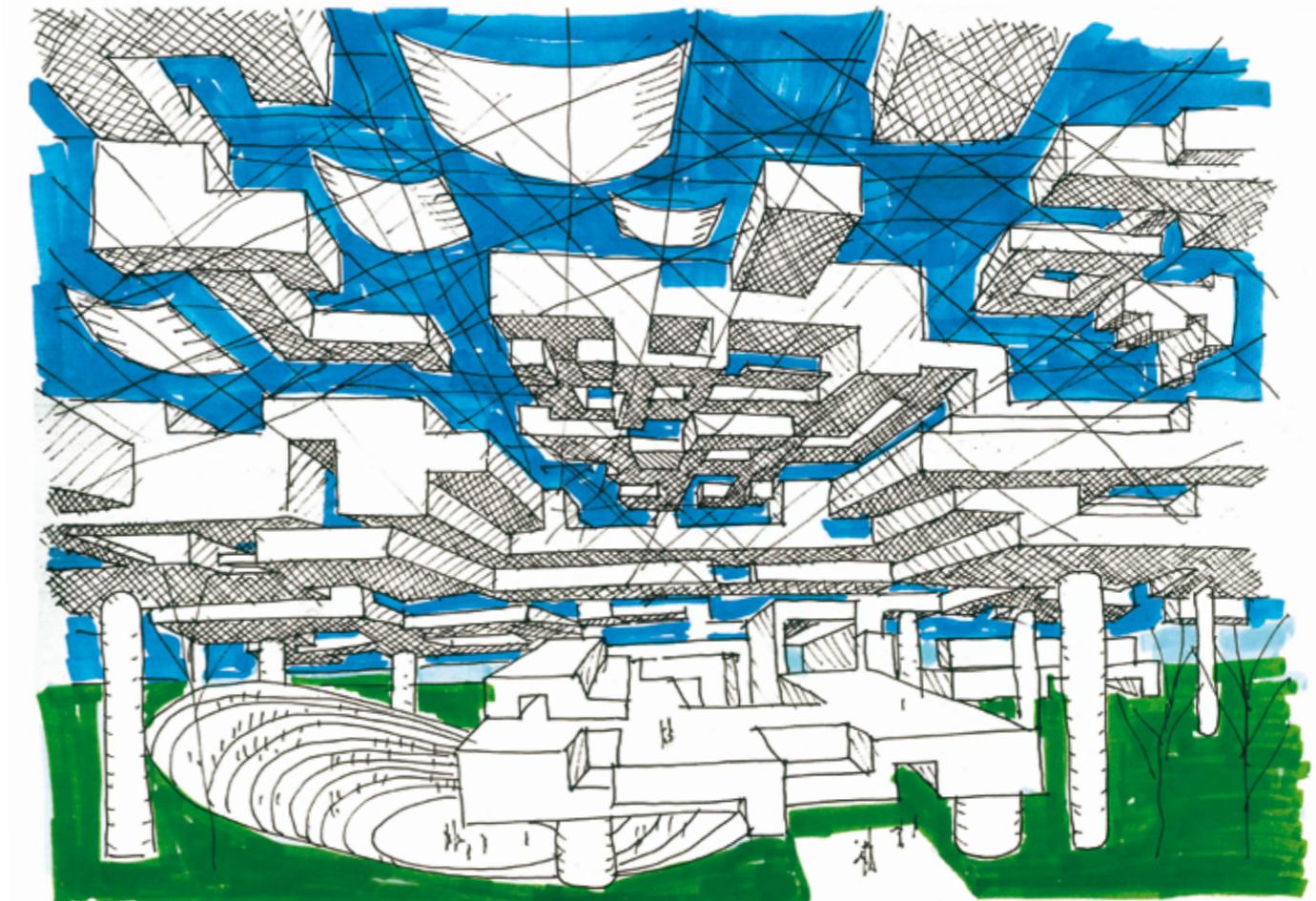
Architecture mobile et évolutive

Les méthodes de productions et les matériaux nouveaux modifient profondément les modes de construction traditionnels et apportent de nouvelles possibilités : facilité de mise en œuvre, légèreté et reproductibilité. L'habitat peut alors se construire rapidement, adapter sa morphologie aux changements de configuration et parfois même se déplacer. L'architecte Ionel Schein (1927-2004) déclare en 1956 : « L'homme se défixera. Les formes construites auront l'allure d'enveloppes, d'abris portatifs [...]. L'aménagement évolutif, dynamique des volumes viabilisés, doit être laissé à la libre détermination des individus ». Conscient de l'intérêt de réunir différentes compétences, il fonde en 1955 le Bureau pour l'étude des problèmes de l'habitat (BEHP), au sein duquel se retrouvent artistes, ingénieurs, entrepreneurs, étudiants et architectes. En février 1956, à Paris, au Salon des arts ménagers, il présente le prototype de la « maison tout en plastique », en collaboration avec Yves Magnant et René-André Coulon. Le projet rencontre un grand succès, largement diffusé dans la presse. En forme d'escargot, d'un style nouveau, la maison « tout en plastique » peut croître facilement, par ajout de modules. Sa construction, réalisée à partir de différents plastiques, est inédite pour l'époque. L'organisation intérieure est très fonctionnelle. Elle est composée d'une rotonde disposée au centre, à partir de laquelle les pièces se greffent en spirale. La partie centrale constitue à elle seule une cellule d'habitation complète pour un couple. La spirale peut être prolongée à tout moment, pour grandir au rythme de la famille. En octobre de la même année, poursuivant ses recherches, Ionel Schein imagine avec la même équipe une chambre d'hôtel toute équipée et mobile, sous la forme d'une cabine monocoque en plastique. Sa maquette, à échelle réelle, est présentée au III^e Salon International de l'Équipement hôtelier à Paris. La cellule, pour deux personnes, est envisagée comme une chambre d'appoint pour les hôtels, en période d'affluence. Le transport, l'installation et l'adaptabilité au site sont très aisés, et les combinaisons ajustables aux besoins. Les recherches de Ionel Schein ont une influence déterminante. L'auto-construction, l'évolutivité et la détermination de la configuration par l'utilisateur deviennent les enjeux des recherches de nombreux autres architectes de cette époque. L'architecte et peintre français Jean-Louis Chanéac (1931-1993), s'intéresse à l'industrialisation du bâtiment et propose en 1960 les « cellules polyvalentes », des unités modulaires qui peuvent être déplacées, installées et assemblées très facilement, selon les intentions du commanditaire. Pascal Häusermann (né en 1936), architecte suisse, concrétise en 1970 ses expérimentations avec la réalisation du *Théâtre Mobile*, bâtiment composé de deux importants volumes sphériques autour desquels gravitent de petites cellules,

found its way onto the agenda as a major topic for continued discussions about the living environment. Disagreements led to the break-up of the CIAM as young architects and designers broke away from the giants of modernism and developed innovative ideas, working within independent groups and, as a result, architecture was no longer seen as bound up with functionalist diktats but rather from the point of view of the phenomenology of the city and its inhabitants. Mobility, stratification, structure and flexibility became the major theoretical concerns when defining a city.

Mobile, upgradable architecture

New production methods and materials brought about fundamental changes to traditional ways of building and opened up new possibilities : they were easy-to-use, lightweight and reproducible. This meant that the living environment could be built quickly and its morphology could be adapted to changes in configuration and sometimes even moved. In 1956 the architect Ionel Schein (1927 – 2004) said : "Man will no longer be fixed in one place. Built forms will look as though they are wrapped up, like portable shelters [...]. It must be left up to individuals to decide freely on the upgradable, dynamic layout of volumes with full mains services [...]" He was aware that it can be extremely worthwhile to bring various skills together and so in 1955 he founded the *Bureau pour l'Etude des Problèmes de l'Habitat* (BEHP – Bureau For The Study Of Living Environment-related Problems), involving artists, engineers, contractors, students and architects. At the Salon des Arts Ménagers houseware show held in Paris in February 1956, he presented the prototype of the "all-plastic house", working in partnership with Yves Magnant and René-André Coulon. The project was a huge success and received wide coverage in the press. The "all-plastic" house was shaped like a snail, in a new style, and could easily be enlarged by adding modules. The way it was built, using various plastics, was new at the time. On the inside it was organised in a highly functional way; it was made up of a rotunda laid out in the centre, with the rooms spiralling outwards from it. The central part alone offered a complete housing cell for a couple. The spiral could be extended at any time so that it grew with the family. Continuing his research, in October of the same year Ionel Schein worked with the same team and came up with the idea for a fully-equipped mobile hotel room, in the form of a one-piece plastic booth. His full-scale model was presented at the 3rd Salon International de l'Équipement Hôtelier (International Hotel Equipment Show) in Paris. The cell, for two people, is designed as an extra room for hotels during busy periods. It was very easy to transport, install and adapt on site and the combinations could be adjusted to requirements. Ionel Schein's research had a decisive influence. Self-building, upgradability and allowing the user to decide upon the configuration became the issues in the research carried out by many other architects of this period. The French architect and painter Jean-Louis Chanéac (1931-1993), looked at the industrialisation of the building industry and, in 1960, he came up with "cellules polyvalentes" (multipurpose cells), modular units which could be very easily moved, installed and assembled to suit the intentions of whoever was ordering them. The Swiss architect Pascal Häusermann (b. 1936) put his experiments into practice in 1970 with the *Théâtre*



transportables et installables n'importe où, en quelques heures. Antti Lovag (1920), architecte hongrois, construit en France plusieurs maisons individuelles, appelées « maisons bulles », qui procèdent des mêmes principes que les exemples cités précédemment : disposition et imbrication libre de modules sphériques de tailles différentes. Ces architectures, souvent qualifiées d'organiques, montrent que les modes de vie sont les déterminants de la forme et que les techniques doivent s'y soumettre. On ne parle plus seulement d'usage mais de fonction ou de situation. Les architectes redéfinissent leur métier et la place de l'usager dans l'achèvement de l'architecture. Antti Lovag se qualifie ainsi d' « habitologue ».

Mégastructure

La mobilité est également envisagée au-delà de l'unité d'habitation. Concernés par l'accroissement de la population dans les villes, par l'augmentation des flux, et confortés dans l'idée que le changement est permanent, les architectes imaginent la mobilité à l'échelle de la ville. C'est notamment le cas du Groupe d'étude d'architecture mobile (GEAM), constitué en novembre 1957 par l'architecte hongrois Yona Friedman (né en 1923), qui commence sa carrière en Israël puis s'installe à Paris au même moment. Ce dernier publie en 1958 *Le manifeste de l'architecture mobile*, qui revendique une architecture capable d'évoluer continuellement pour favoriser non seulement la mobilité de l'habitant mais surtout la mobilité sociale. « N'importe quel mode d'usage par l'usager ou un groupe doit pouvoir être possible et réalisable » déclare Friedman. « L'habitat [est] décidé par l'habitant », les « infrastructures [sont] non déterminées et non déterminantes ». Ainsi, la ville devient un support, un outil qui permet les migrations de population, qui donne les moyens à l'utilisateur de configurer et modifier l'urbanisme selon ses propres besoins. L'architecte favorise l'auto-planification et l'adaptabilité. Le projet *La Ville spatiale* est la principale proposition d'expérimentation du manifeste. C'est une « superstructure », qui vient se positionner au dessus des villes existantes. Elle doit : « toucher le sol en une surface minimum, être démontable et déplaçable, être transformable à volonté par l'habitant individuel ». Composée d'une trame structurelle tridimensionnelle dont les vides peuvent être remplis librement – dans la limite de cinquante pour cent, pour laisser passer la lumière – supportée par des poteaux qui contiennent les noyaux de circulation, elle peut s'étaler à l'infini sur plusieurs niveaux, permettant ainsi la multiplication de la surface exploitable de la ville et le mixage des programmes. C'est, selon Yona Friedman, « l'urbanisme spatial » et la « topographie artificielle ». Ces recherches sont publiées dans la presse internationale et deviennent une référence. Ainsi, d'autres réponses théoriques de ce type (mégastuctures dans laquelle viennent se brancher des capsules modulaires) apparaissent, répondant aux mêmes préoccupations. C'est le cas du projet *Plug-In City* conçu en 1964 par Peter Cook, au sein du groupe Archigram, ou encore du projet *Helix City* imaginé en 1961 par Kisho Kurokawa, au sein du mouvement Métaboliste². L'ensemble de ces projets ne dépasse pas l'état de concept, aucune expérimentation réelle n'est véritablement tentée, mais l'impact théorique est considérable. De nombreux artistes et architectes s'en réclament aujourd'hui.

Mobile (Mobile Theatre), a building made up of two large spherical volumes with small cells orbiting around them, which could be transported and installed anywhere in just a few hours. The Hungarian architect Antti Lovag (1920) built a number of individual houses in France known as “maison bulles” (bubble houses), which follow the same principles as the examples mentioned above: spherical modules of different sizes which could be laid out and interlocked in any way the user wished. These kinds of architecture, often referred to as organic, show that it is lifestyles which determine the form and that the techniques used are subject to them. People were no longer talking merely about how things were used but about function or situation. Architects were redefining their profession and the user’s place in completing the architecture; thus Antti Lovag referred to himself as a “habitologist”.

Megastructure

People were also looking at mobility beyond the housing unit – architects were affected by the rising urban population, by the increase in flows and were confirmed in the idea that change is permanent, so they began imagining mobility on a city-wide scale. For instance, this was the case with the Groupe d'Étude d'Architecture Mobile (GEAM – Mobile Architecture Study Group), which was formed by the Hungarian architect Yona Friedman (b. 1923), when he moved to Paris in November 1957, after beginning his career in Israel. In 1958 he published a manifesto entitled *L'Architecture Mobile* (Mobile Architecture), which called for a kind of architecture capable of developing continually in order to foster not just the mobility of the inhabitant but – and above all – social mobility. "Any way that a user or a group wants to employ the space ought to be both possible and feasible" said Friedman. "it is the occupant who decides upon the living environment", the "infrastructures [are] neither predetermined nor decisive". This means that the city becomes a medium, a tool allowing population migrations, which allows users to configure and alter the urban layout to suit their own needs. The architect fosters self-planning and adaptability. The *La Ville Spatiale* (The Spatial City) project was the manifesto's main idea for experimentation. This was a "superstructure" which was positioned over the top of existing cities. It had to: "touch the ground on at least one surface, and individual occupants must be able to dismantle and move it, and convert it into anything they wish, whenever they wish". It was made up of a three-dimensional structural framework in which the void spaces can be filled in freely – up to fifty per cent, in order to allow light through – raised up on piles which contain the utility cores and it can spread out to infinity across a number of levels, thus allowing an increase in the exploitable area of the city and the mixing of programmes. This is what Yona Friedman calls "spatial urban planning" and "artificial topography". This research was published in the international press and became a benchmark; as a result other theoretical responses of this kind (megastructures in which modular capsules are interconnected) began to appear, tackling the same concerns. This was the case with the *Plug-In City* project designed by Peter Cook, working as part of the Archigram group, or the *Helix City* project dreamt up by Kisho Kurokawa, as part of the Metabolist Movement², in 1961. Although none of these projects ever got past the planning stage and no real experimentation was ever attempted,

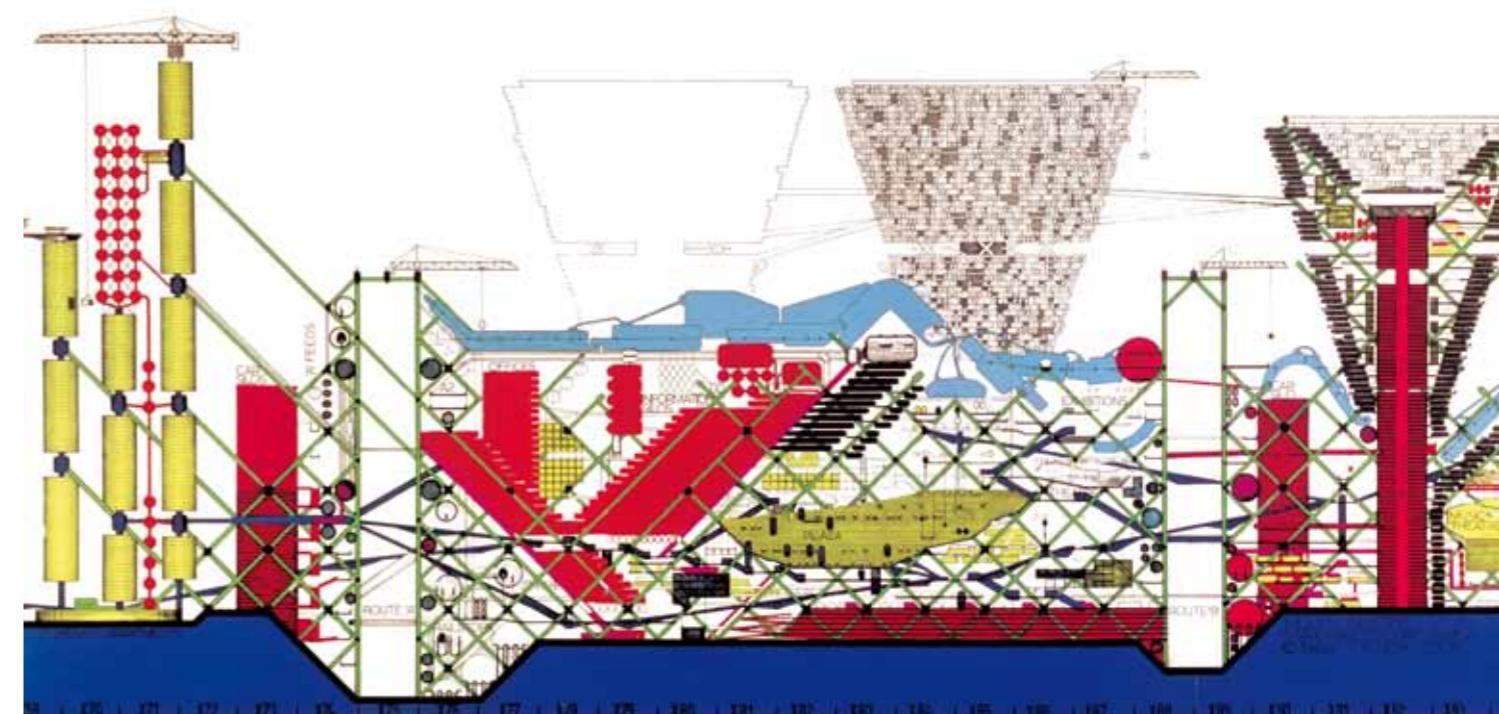
Temporalités et cartographie

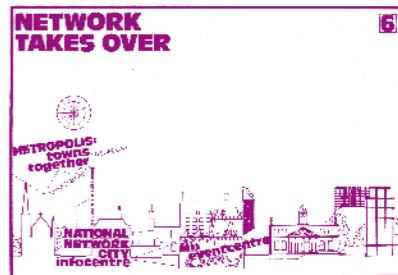
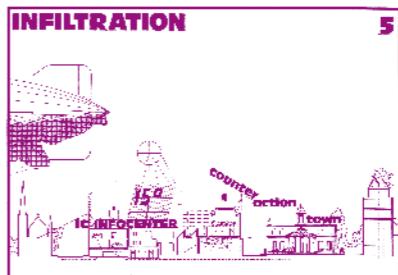
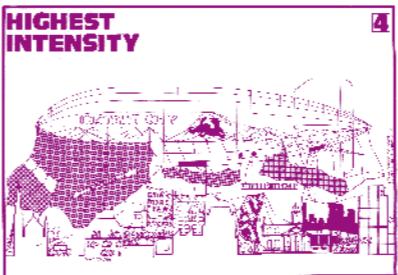
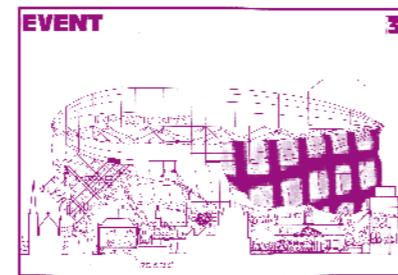
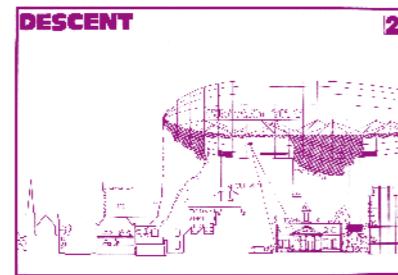
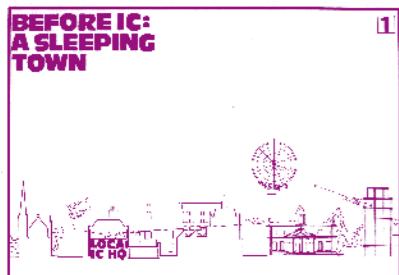
L'habitat mobile, évolutif, et les mégastuctures, remettent en question la pérennité de l'architecture et son attachement au territoire. L'habitat devient un objet de consommation éphémère et la ville, en constante transformation, ne peut plus être simplement transcrit sur une carte. Elle n'a plus de centre, ses limites ne sont plus fixes, et elle change constamment. Selon l'historienne de l'art Marie-Ange Brayer³, « c'est la ville des cartes habitées [...] L'architecture appréhendée comme "paysage artificiel" est devenue une topographie propre. La carte de géographie n'est plus apte à en rendre compte puisque ce territoire architecturé est devenu en lui-même une représentation, un graphe, un diagramme autonome, qui se joue des contraintes factuelles du territoire comme extériorité. L'architectur est ici une carte de géographie, mais sans référent ».

the theoretical impact was considerable and many artists and architects still claim to follow it today.

Temporalities and mapping

The upgradable mobile living environment and megastructures raised questions about the durability of architecture and its links to the areas in which it stands. The living environment became an ephemeral consumer object and the city, which was constantly changing, could no longer simply be transcribed onto a map. It no longer had a centre, its limits were no longer fixed and it was constantly changing. According to the art historian Marie-Ange Brayer³, it is the city of inhabited maps [...] Architecture understood as an "artificial landscape" has become a topography in its own right. The geographical map is no longer capable of describing the spatial city, because it is a graph, an independent diagram, which thwarts the factual limitations of the territory as exteriority. Here, architecture is a geographical map, but there is no frame of reference".





Les turbulences d'Archigram

Effervescence

Archigram est un groupe de jeunes architectes turbulents qui se distingue avant tout par une production graphique enthousiaste et prolifique. Leur objectif est avant tout de diffuser leurs idées plutôt que de construire. L'épopée commence à Londres, dans un bar, le *Swiss Cottage*. Warren Chalk, Dennis Crompton, Peter Cook, David Greene, Michael Webb, Ron Herron et Peter Taylor se regroupent, discutent et décident de publier « des trucs gais »⁴. Archigram – terme composé à partir des mots anglais architecture et telegram – est d'abord le nom de la publication. Le premier numéro, qui sort en mai 1961, adopte l'apparence d'un prospectus. Avec le succès, les suivants prennent progressivement plus d'importance pour finalement devenir une véritable revue. Il y aura au total neuf numéros, les derniers vendus jusqu'à cinq mille exemplaires partout dans le monde. Archigram défend également les concepts de mobilité et d'indétermination et propose des mégastuctures. Mais leur force est d'adopter un ton poétique, ironique ou provocateur, assimilant l'effervescence de la société de consommation, des mass médias, de l'informatique et la nouveauté de la conquête de l'espace ; des faits qui, à cette époque, marquent le contexte social et économique des villes.

Ils adoptent des modes de représentation des projets qui multiplient les emprunts à la BD, à la science fiction et à la culture populaire. Les dessins, qui expliquent les projets, sont ainsi saturés d'inscriptions, d'onomatopées, de *story-boards*, avec des bulles et des super héros. Le collage, autre recours narratif, introduit des images de mannequins et de produits de consommation courante, extraits de catalogues publicitaires... Ainsi, les membres d'Archigram veulent rompre avec le ton intellectuel, rigoureux et sévère habituellement attribué à l'architecture. Plutôt que de proposer une réponse aux problèmes, Archigram cherche à diffuser un rêve affleurant la déraison, l'excès, le jeu, le farfelu. *City Interchange*, *Plug-in City*, *Living Pod*, *Cushicle*, *Computer City* et autre *Suitsalon* sont des projets qui peuvent être qualifiés de modulables, flexibles, extensibles, clipsables, polyvalents, gonflables, et ou branchables. L'architecture bouge, vit, flotte.

Situation, instant et réseau

Comme Ioni Schein, les membres d'Archigram dessinent plusieurs cellules habitables, qui peuvent s'assembler entre elles, se brancher sur une structure ou exister de façon autonome. *Living Pod* (David Greene, 1966), *Capsule* (1963) et *Cushicle* (Michael Webb, 1966) sont des habitats nomades, équipés de la télévision, de la radio – certains sont même pliables,

Unrest at Archigram

A hotbed of ideas

Archigram was a group of unruly young architects whose main distinguishing feature was their enthusiastic, prolific graphic output. Their primary goal was to disseminate their ideas rather than actually to build things. The epic adventure began at a café called *Swiss Cottage* in London. Warren Chalk, Dennis Crompton, Peter Cook, David Greene, Michael Webb, Ron Herron and Peter Taylor got together, talked and decided to publish “the cheerful stuff”⁴. To start with Archigram – a term coined from the two English words architecture and telegram – was the name of the publication and the first issue, which came out in May 1961, adopted the appearance of a prospectus. As it became successful, later issues gradually became larger until in the end it became a genuine magazine. In total there were nine issues, the later ones selling up to five thousand copies worldwide. Although Archigram also advocated the concepts of mobility and indecision and suggested megastructures, their strength was that they adopted a poetic, ironic or provocative tone, assimilating the turmoil of the consumer society, the mass media, computing and the novelty of the conquest of space; the things which marked out the social and economic context to cities at the time. They adopted ways of portraying projects which borrowed heavily from comic books, science fiction and popular culture. For instance the drawings used to explain the projects were packed full of graffiti, onomatopoeia and storyboards, with speech bubbles and superheroes. Using collage, another narrative device, they introduced images of fashion models and everyday consumer products, extracts from promotional catalogues, etc. In other words, the Archigram members were aiming to get away from the intellectual, meticulous, severe tone usually attributed to architecture. Rather than suggesting answers to problems, Archigram aimed to spread a dream verging on madness, excess, playfulness and the bizarre. *City Interchange*, *Plug-in City*, *Living Pod*, *Cushicle*, *Computer City* and *Suitsalon* are all projects which can be referred to as adjustable, flexible, extensible, clip-on, multipurpose, inflatable and/or connectable – the architecture moves, lives and floats.

Time, place and network

Like Ioni Schein, the Archigram members designed a number of inhabitable cells which could be assembled to fit together, connected to a structure or exist independently. *Living Pod* (David Greene, 1966), *Capsule* (1963) and *Cushicle* (Michael Webb, 1966) are all nomadic compartments, equipped with television and radio – some of them can even be folded up and carried on a person's back. They included a water tank and a

et transportables sur le dos – comportant une réserve d'eau, un système de chauffage, et prévu pour être raccordés aux réseaux d'électricité et de téléphone. Comme Yona Friedman, Archigram propose des projets de mégastuctures. C'est le cas de *Plug-In City* (1964), ville modulaire composée d'une immense trame sur laquelle viennent se connecter de nombreuses cellules standardisées et interchangeables. L'enjeu est de créer une situation. La ville doit alors se défaire de toute logique de localisation pour être itinérante. *Instant City* (Peter Cook, 1968) est une ville qui se déplace dans les airs et se pose au-dessus des villes construites. Elle contient divers équipements (audiovisuels, loisirs, expositions, éclairages) qu'elle disperse temporairement sur le territoire pour créer des événements. À la base, le projet est conçu pour que les villes qui ne sont pas des métropoles puissent rassembler leurs habitants et également profiter du développement de la diffusion de l'information et du divertissement. Ainsi le dispositif n'existe pas sans les utilisateurs, devenus des consommateurs, et les caractéristiques habituellement attribuées à l'objet construit, la permanence et la solidité, sont dénoncées.

Désenchantement

Le projet *Walking City* (Ron Herron, 1968) fait passer le propos d'Archigram de l'utopie positive à la fiction négative. Avec son apparence de colonie de cloportes gigantesques, montés sur des bras télescopiques, les *Walking Cities* ressemblent à des monstres. Reliées entre elles, juxtaposées à Manhattan ou disposées sur un paysage accidenté, elles constituent la métropole. Toute l'iconographie qui les représente dégage une atmosphère apocalyptique : les images sont saturées en couleur ou noircies de détails machinistes. L'ambiance est cauchemardesque. C'est une ville mobile conçue pour permettre de se déplacer à l'échelle de la planète, quel que soit le terrain. La ville n'a plus aucun lien avec le territoire. Le sol est réduit à n'être plus qu'un support. Archigram abandonne ici l'idée de la mégastucture. On atteint ici la limite où l'utopie bascule dans la dystopie.

De la déraison à l'épuisement

Un suicide volontaire ?

Le contexte de production du travail d'Archigram est celui de l'euphorie provoquée par la modernité. Toutefois, la précarité du dispositif d'*Instant City* ou la monstruosité de *Walking City* presupposent déjà la fin de l'utopie heureuse. Il s'agit, pour Dominique Rouillard⁵, d'un « basculement de la fiction positiviste dans la contre-utopie dont la littérature a fait usage depuis la fin du xixe siècle comme mise en garde et critique de l'époque ».

heating system, and were designed to be connected to the electricity mains and telephone system.

Like Yona Friedman, Archigram came up with ideas for megastructure projects such as *Plug-In City* (1964), a modular city made up of an enormous framework to which numerous standardised, interchangeable cells are connected.

The idea was to create a sense of place. This means that the city has to do away with any kind of location-based logic and become a travelling city. *Instant City* (Peter Cook, 1968) is a city which travels through the air and lands on top of built cities. It contains various facilities (audiovisual, leisure activities, exhibitions, lighting) which it disperses temporarily across the region to create events. The project was basically designed so that non-metropolitan towns and cities can get their inhabitants together and also take advantage of the development in the dissemination of information and entertainment. So the system does not exist without users, who have become consumers, and the characteristics usually attributed to built objects, i.e. permanence and solidity, are condemned.

Disenchantment

The *Walking City* project (Ron Herron, 1968) took Archigram's ideas from a positive utopia to negative fiction. Resembling a colony of gigantic woodlice mounted on telescopic arms, the *Walking Cities* looked like monsters. Interconnected, juxtaposed with Manhattan or laid out on an uneven landscape, they make up the metropolis. All of the iconography which represents them gives off an apocalyptic atmosphere : the images are saturated in colour or darkened by machine-like details and the overall atmosphere is nightmarish. It is a mobile city designed to allow people to move around all over the planet, irrespective of the terrain. The city no longer has any link to the area in which it stands and the ground is reduced to a mere support. Here Archigram abandoned the idea of the megastructure and this is where we reach the limits where utopia tips over into dystopia.

From madness to exhaustion

Deliberate suicide?

Archigram's work was produced against a background of the euphoria of living in the modern world. However the fragility of *Instant City* and the monstrousness of *Walking City* presuppose the end of the blissful utopia. Dominique Rouillard⁵ sees this as a “switch from positivistic fiction to the counter-utopia which literature has been using since the end of the 19th century as a warning and criticism of the age”.

Was the positioning too extreme ever to get off the drawing board?

Jean Dethier, a consultant architect at the Pompidou Centre and the curator of a number of exhibitions about



INSTANT CITY

BY THE GRAFFITI FOUNDATION

Un positionnement trop extrême condamné à rester sur le papier?

Jean Dethier, architecte conseil au Centre Pompidou et commissaire de plusieurs expositions sur la ville accuse le positionnement trop extrême des architectes qui détruit toute crédibilité: « Durant les années soixante, d'innombrables projets de mégaprojets urbaines préconisent des traitements de choc pour guérir ce que l'on appelle désormais le « mal des villes ». Par leur dérisoire apparence d'objets extraterrestres parachutés de façon aléatoire en n'importe quel lieu, ces divagations évoquent un univers totalitaire de science-fiction. Croyant s'inscrire dans une modernité euphorique de surconsommation et de croissance illimitée, les auteurs des mégaprojets se trompent de cible: ils contribuent en fait à réduire la crédibilité des architectes et à les marginaliser davantage dans une société qui ne s'identifie pas à ces fantasmes megalomaniaques et cherche déjà, tout au contraire, à être sécurisée par rapport aux accélérations frénétiques et aux premiers dérapages de la Modernité »⁶.

Était-ce véritablement visionnaire?

Selon Denise Scott Brown, « ils vont répétant que chacun de leurs projets s'appuient sur les moyens technologiques aujourd'hui disponibles, ou même mis en œuvre dans des domaines autres que la construction des villes. Et de fait, beaucoup de leurs villes paraissent familières. Elles ressemblent aux banlieues industrielles des villes américaines, [...]. On peut se poser la question de savoir si cette vision industrielle de la ville ne renvoie pas d'avantage au XIX^e siècle, qu'à la fin du XX^e siècle? »⁷.

Y avait-il une portée théorique?

Pour Jean-Claude Garcias, il n'y a pas vraiment de théorie chez Archigram. C'est « un amalgame de pop art, de situationnisme, de mégaprojectualisme, d'informatique, de « taux de permanence différentielle » et de cynisme infantile » qui s'amuse à transformer les notices explicatives des appareils ménagers en architecture mobile par agrandissement à la photocopieuse, qui exagère la tradition victorienne faisant apparaître les tuyaux en façade, ou qui caractérise « la revanche des gratteurs-techniciens sur les architectes-artistes, des tripiers sur les façadistes »⁸.

Les apports d'Archigram sont multiples. Ils ont contribué à faire sortir l'architecture du cadre intellectuel strict dans lequel elle se trouvait.

Avec beaucoup d'impertinence, un peu d'opportunisme, une grande liberté et une foi en leur époque, ils ont réussi, de façon inédite, à renouveler le vocabulaire et les moyens de représentation, à convoquer le nouveau paysage social et à se nourrir des autres disciplines artistiques. L'architecture est devenue communicante et soucieuse de ses usagers. Avec les câbles, les tuyaux et les autres réseaux changés en modénatures de façade, ils ont prôné une technicisation esthétisante de l'architecture. Mais, poussée à son paroxysme dans les derniers projets, la ville devient inhabitable. C'est à ce moment là que la force d'Archigram commence à décliner et que leur production s'essouffle. Cinquante ans après, les visions d'Archigram sont, en partie, devenues réelles et suscitent la critique en raison des problèmes sociaux et environnementaux. L'architecture est un produit de consommation, une denrée périssable, de l'ordre du spectaculaire, mais

cities, accuses the architects of taking up a positioning that was too extreme and destroyed any credibility: « In the 1960s, countless urban megastructure projects recommended shock treatments to cure what people were then starting to call the "sickness of cities". Because they looked absurdly like extraterrestrial objects parachuted randomly in and left lying about anywhere, this madness is reminiscent of the kind of totalitarian world we come across in science fiction novels. Because they believed that they were part of a euphoric modernity made up of over-consumption and unlimited growth, the megastructure authors picked the wrong target: they actually helped to reduce the credibility of architects and to marginalise them still further in a society which did not identify with these megalomaniac fantasies and, on the contrary, was already looking for security as the pace of the modern world sped up frenetically and began to veer out of control»⁶.

Was it truly visionary?

According to Denise Scott Brown, “they are constantly repeating that each of their projects draws on the technology available today, or is even used in fields other than the construction of cities. And, in fact, many of their cities do look familiar; they look like the industrial outskirts of American cities, [...]. We may wonder whether this industrial vision of the city does not have more to do with the 19th century than with the late 20th”⁷.

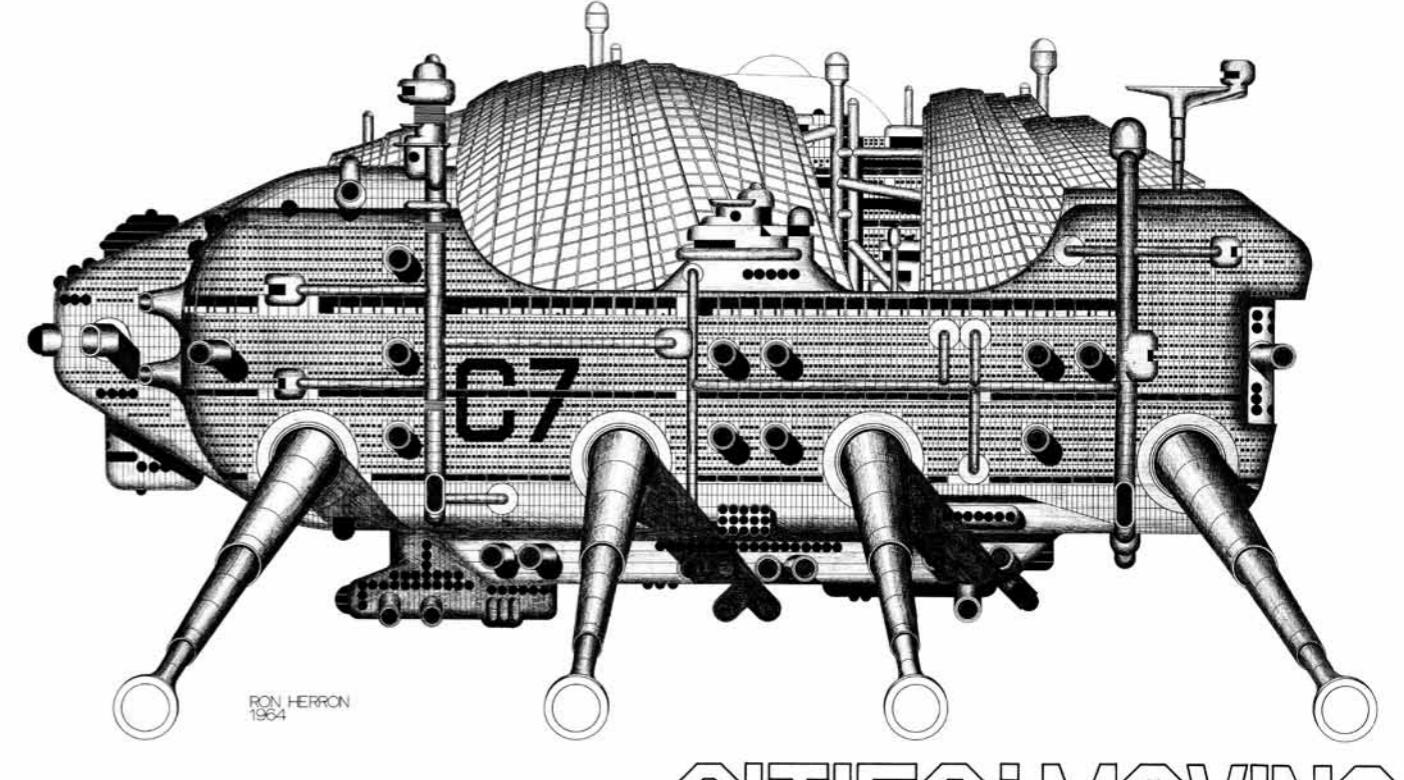
Was there a theoretical impact?

Jean-Claude Garcias believes that there was no real theory in Archigram's work. It is “an amalgam of pop art, situationism, megastructuralism, computing, “differential rates of permanence” and childish cynicism” which amuses itself by turning the instruction leaflets for household appliances into mobile architecture by blowing them up with a photocopy, which exaggerates the Victorian tradition of showing the pipes on the façade, or which talks about “the revenge of technicians over artist-architects, of engineers over façadists”⁸.

Archigram brought a great deal to the table – they helped to get architecture out of its strict intellectual framework.

With considerable impertinence, a little opportunism, enormous freedom and a sense of belief in their own time, they found a new way of revitalising the vocabulary and means of portrayal, of summoning up the new social landscape and feeding on other artistic disciplines.

Architecture began to communicate and care about its users. With cables, pipes and other utilities changed into ornamental features on the façade, they advocated a use of technology in architecture designed to improve the aesthetics of buildings. However, once it was pushed to extremes in the final projects, the city became uninhabitable and this was when Archigram's strength began to wane and their output ran out of steam. 50 years on, Archigram's visions have been partly fulfilled and draw criticism because of social and environmental problems. Architecture is a consumer product, a perishable commodity, it has something spectacular about it, but at the end of the day it is not easily disposable. The business ships have moved, but have not taken people with them. The retail ships, distributing their franchised outlets, have colonised the old city centres wherever we look. However cities, which lay claim to a local appeal, due to the unbridled



CITIES' MOVING

OCTOBER 1964
R.J.HERRON

finalement difficile à jeter. Les vaisseaux entreprises se sont déplacés, mais sans les hommes. Les vaisseaux commerces, distribuant leurs enseignes franchisées, ont colonisé les centres villes anciens avec ubiquité. Mais les villes, revendiquant une attractivité locale, en raison de la concurrence effrénée qu'elles se livrent entre elles, n'ont pas complètement abandonné leur territoire. La mobilité doit toutefois être envisagée différemment aujourd'hui. Peter Cook, interrogé par Fanny Lopez pour la revue *Archistorm* #24, apporte une réponse: « À présent, le corps est l'élément de référence plus que l'objet construit ».

competition between them, have not completely left the regions in which they stand behind them. Even so, we now need to look at mobility in a different way. Peter Cook, interviewed by Fanny Lopez for *Archistorm* magazine #24, offers one answer: “the body is now more of a reference than the built object”.

1. Groupe d'architectes formé au début des années 1960 à Londres, composé de Peter Cook, David Greene, Mike Webb, Ron Herron, Warren Chalk et Denis Crompton (A group of architects formed in London in the early 1960s and made up of Peter Cook, David Greene, Mike Webb, Ron Herron, Warren Chalk and Denis Crompton)
2. CIAM : rassemblements d'architectes internationaux, fondés en 1928 pour la défense et l'illustration de l'architecture moderne, dominés par le trio Le Corbusier, Siegfried Giedion, Walter Gropius et dissous en 1959 à Otterlo, avec le XI^e congrès.
3. Team X: Groupe international et informel d'architectes, ayant suscité un profond renouvellement de la pensée moderne sur l'architecture et la ville. Le « noyau dur » de ce groupe à géométrie variable est constitué de: Jaap Bakema (1914-1981, Pays Bas) et Aldo van Eyck (1918-1999, Pays-Bas), Giancarlo De Carlo (1919-2005, Italie), Georges Candilis et Shadrach Woods ((1913-1995, 1923-1973, France), Alison et Peter Smithson (1928-1993, 1923-2003, Royaume-Uni), les plus actifs dans l'organisation des réunions et dans la publication des concepts de Team X. « La mobilité est la clé, à la fois sociale et organisationnelle, de l'urbanisme car la mobilité n'est pas seulement une affaire de routes, mais de concept global d'une société mobile, fragmentée. » Alison & Peter Smithson, 1967
4. Groupe d'urbanistes et d'architectes japonais, formé en 1958, et composé de Kishō Kurokawa, Fumihiko Maki, Kiyonori Kikutake, Arata Isozaki et Kenzo Tange (A group of Japanese urban planners and architects, formed in 1958, and made up of Kishō Kurokawa, Fumihiko Maki, Kiyonori Kikutake, Arata Isozaki and Kenzo Tange)
5. Directrice du Fonds régional d'art contemporain de la région Centre (Director of the Fonds Régional d'Art Contemporain (Regional Contemporary Art Fund) for the Centre region)

6. In *L'histoire vraie racontée par Peter Cook (The True Story Told By Peter Cook)*, Archigram, édition du Centre George Pompidou, 1994
7. *Archigram*, monographie (monograph), Centre Georges Pompidou, 1994.
8. *La Ville moderne en Europe, visions urbaines d'artistes et d'architectes (The Modern City In Europe, Urban Visions By Artists And Architects)*, 1870-1996, Tokyo Museum of Contemporary Art de Tokyo, 1996.
9. *Journal of the american institute of planner (Journal Of The American Institute Of Planners)*, juillet 1968
10. *Archigram*, Monographie (monograph), Centre George Pompidou, 1994.

- Images
- p.55: Ionel Schein, *Maison tout en plastiques*, salon des arts ménagers, 1956.
 - p.57: David Greene, *Archigram, Living Pod*, 1965-1966, maquette.
 - Yona Friedman, *Ville spatiale*, 1959-1960, dessin, photographie: François Lauginié.
 - p.59: Peter Cook, *Archigram, Pug-In City*, 1964, dessin, © Centre George Pompidou, dist. RMN / Droits réservés
 - p.60-61-62-63: Peter Cook, *Archigram, Instant City*, 1969, dessin.
 - p.65: Ron Herron, *Archigram, Walking City*, 1968, dessin.