Janvier/Février
January/February
98

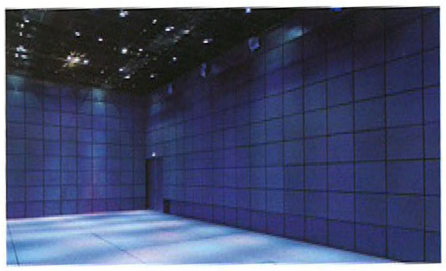
L'ARCA INTERNATIONAL

La revue internationale d'architecture, design et communication visuelle

LA SCÈNE DE LA CULTURE

DIRECTEUR INVITE KENGO KUMA

Bimestriel/*Bimonthly* *English text*
www.arcadata.com
L 19526 - 98 - F: 13,70 € - RD
ISSN 1027-460X

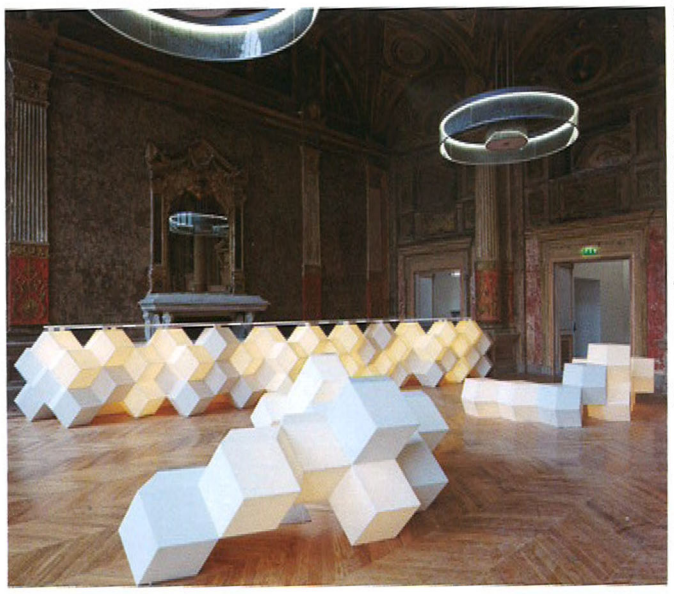


Manuelle Cautrand Architecture/Vincent Fillon

Cultures numériques

Projet : Manuelle Gautrand

Inauguré en 1862, le Théâtre de la Gaîté Lyrique à Paris réouvrira ses portes au public le 2 mars entièrement transformée. Après plus de vingt ans de fermeture, la Ville de Paris décide, sous l'impulsion de Bertrand Delanoë, d'y implanter un lieu dédié aux cultures numériques. Repensée par l'architecte Manuelle Gautrand, la Gaîté Lyrique se tourne vers le futur devenant une plateforme évolutive, un outil technologique modulable aux tons neutres, ponctué de mobilier coloré. Le projet conserve sa façade et son foyer historiques repensant totalement ses espaces intérieurs aménagés comme des lieux de croisement et de convergence. L'édifice, équipé d'un matériel à la pointe de l'innovation est transformé en véritable lieu de vie, bouillonnant et expérimental. L'interactivité est au cœur de son projet, et ses espaces. Chaleureux et conviviaux, ils rassemblent, connectent et mettent en réseau explorant les cultures numériques sous toutes leurs formes : de la musique au graphisme, au jeu vidéo, au cinéma, le théâtre, la danse, la mode, le design et l'architecture. Le bâtiment de 9 500 m2 et 8 niveaux, regroupe une grande salle modulable pour concerts, spectacles multimédia et œuvres immersives (300 places assises/800 places debout) ; une petite salle entièrement configurable (de 10 à 180 places) ; des espaces d'exposition sur plusieurs niveaux ; une chambre sonore, espace intime d'écoute ;un espace dédié aux jeux vidéo ; un auditorium de 130 places ; un centre de ressources ; 1 000 m2 de studios et d'ateliers de création ; une boutique et le foyer historique. Pour son ouverture du 2 au 6 mars, la Gaîté Lyrique propose un parcours interactif qui emmènera le public dans les espaces par un ensemble de personnages à la manière d'un jeu vidéo réel imaginé par le duo français I Could Never Be A Dancer.



Manuelle Cautrand Architecture/Vincent Fillon