



HAL
open science

L'émancipation de l'architecture

Marie de Geuser

► **To cite this version:**

| Marie de Geuser. L'émancipation de l'architecture. Art et histoire de l'art. 2013. dumas-00940359

HAL Id: dumas-00940359

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-00940359>

Submitted on 31 Jan 2014

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

L'EMANCIPATION DE L'ARCHITECTURE

UNIVERSITE PARIS 1 - SORBONNE
UFR D'ARTS PLASTIQUES ET SCIENCES DE L'ART

MASTER 2 ARTS ET MEDIAS NUMERIQUES
DIRECTEUR DE RECHERCHE : FRANÇOISE PARFAIT

MARIE DE GEUSER
2012-2013

RÉSUMÉ

Cette étude se présente comme une synthèse de recherches théoriques dans les domaines de l'architecture, la littérature et l'art.

La première partie est consacrée à certains mouvements architecturaux de la période des années 50-70 : d'Alison et Peter Smithson, jusqu'aux dystopies italiennes d'Archizoom et Superstudio, en passant par les mégastructures.

Les questions soulevées ici sont les suivantes : Si après ces courants, il semble impossible de projeter la ville, et que tout a été imaginé pour résoudre la crise architecturale, y compris la disparition totale du bâti, qu'est-il encore possible d'envisager aujourd'hui pour nos métropoles? Quel rôle pour l'architecte après cette période? Doit-il encore agir seul dans la projection de la ville de demain? Si les architectes semblent confrontés à des problèmes sans solution, les écrivains et les artistes eux, ont recours à d'autres méthodes pour critiquer et envisager l'architecture du futur.

Les seconde et dernière parties s'attachent donc à analyser plusieurs ouvrages littéraires et travaux d'artistes sur le sujet : comment ces oeuvres ont-elles repris certains fondements de l'architecture, en ont dégagé des concepts et des problématiques, pour proposer de nouvelles formes et peut-être des solutions ou des directions qu'il ne faudrait surtout pas prendre?

MOTS-CLÉS

architecture - ville - habitant - projet - dystopie - mégastructure - décor - scénario - fragment - contrôle - surveillance - dispositif - transparence - futur - dessin.

Sommaire

Introduction	7
Démocratie	11
Le gème Congrès des CIAM	11
La mégastructure : une solution à la crise ?	16
Archigram, Archizoom et Superstudio : la fin de l'architecte responsable	22
Un nouveau regard	33
Description et exacerbation : 4 ouvrages littéraires	35
Projection et représentation : 4 oeuvres	53
Expérimentation et disparition : 2 dispositifs	71
Ouverture : la question du dispositif	77
Recherches et projet	83
Cadavre-exquis : l'inconscient de la ville	85
Archigame : un wall-drawing participatif	98
Bibliographie	106
Sitographie	108
Crédits photographiques	110

Introduction

L'étude qui suit a été effectuée dans le cadre de mes recherches plastiques personnelles. Elle se présente comme le reflet de mes questionnements actuels, et se divise en trois parties distinctes.

Le premier chapitre se propose de dresser une sorte de synthèse historique d'une période donnée : les années 50-70. Les architectes et les courants de cette époque, constituent, selon moi, les derniers bouleversements majeurs de l'architecture.

Leurs théories et leurs projets témoignent du renversement des rapports entre architecture et ville, habitant et architecte. Après ces mouvements, l'architecte ne peut plus agir seul, à l'écart du reste de la société et les méthodes qu'il emploie doivent pouvoir s'étendre à d'autres champs que le sien. La fin des grands projets fonctionnalistes, la prise en compte de l'existant, la société de consommation... tous ces phénomènes ont à la fois bouleversé les modes de vie des usagers, mais également les manières de penser et d'envisager l'architecture adaptée.

Les artistes et les architectes de l'époque ont donc utilisé le projet comme outil non seulement pour "donner à voir" ce qui sera construit demain, mais aussi pour imaginer, créer et interroger l'architecture et la société contemporaine. Ce phénomène se caractérise essentiellement par un brutal basculement des fondements : du besoin d'efficacité et de construction, nous sommes passés à un système d'immédiateté et de consommation. La table rase des modernistes a laissé la place à l'intensification de la ville existante : la mégastructure apparaîtra simultanément, redonnant un nouveau sens à l'architecture de demain. Les questions soulevées dans ces projets sont les suivantes : s'il existe effectivement des "tensions" entre le projet et le devenir de l'architecture, mais surtout entre architecte et habitant, si ces premiers ne peuvent satisfaire les besoins des seconds, alors à quoi sert l'architecte ? Quel est son rôle ? Doit-il toujours avoir recours au projet, ou doit-il agir sur le terrain ?

Durant les années 50-70 s'opère un véritable renouvellement théorique dans les domaines de l'architecture et de l'urbanisme : une avant-garde s'est constituée d'une multitude de courants, de mouvements et de collectifs, qui imaginent la ville ou la non-ville de demain. Les choix opérés dans cette partie – valorisation de certains architectes, impasses sur de nombreux courants de cette époque – permettent de révéler des notions et des caractéristiques, développées tout au long de l'analyse. Si après ces mouvements, il semble impossible de projeter la ville, et que tout a été imaginé pour résoudre la crise architecturale, y compris la disparition totale du bâti, qu'est-il encore possible d'envisager aujourd'hui pour nos métropoles ?

Si les architectes semblent confrontés à ce qui apparaît comme un problème sans solution, les écrivains et les artistes, eux, ont recours à d'autres méthodes pour critiquer et anticiper l'architecture de demain.

Dans un second temps, seront analysés et comparés quatre ouvrages d'écrivains : *Le ParK* et *Zéropolis* de Bruce Bégout, *Junkspace* de Rem Koolhaas et *IGH* de James Graham Ballard. Les espaces décrits par les trois auteurs, théorisés par certains, exacerbés par les autres, sont actuels et les mouvements décrits dans la partie précédente ont déjà agi, leurs idées ont déjà vu le jour.

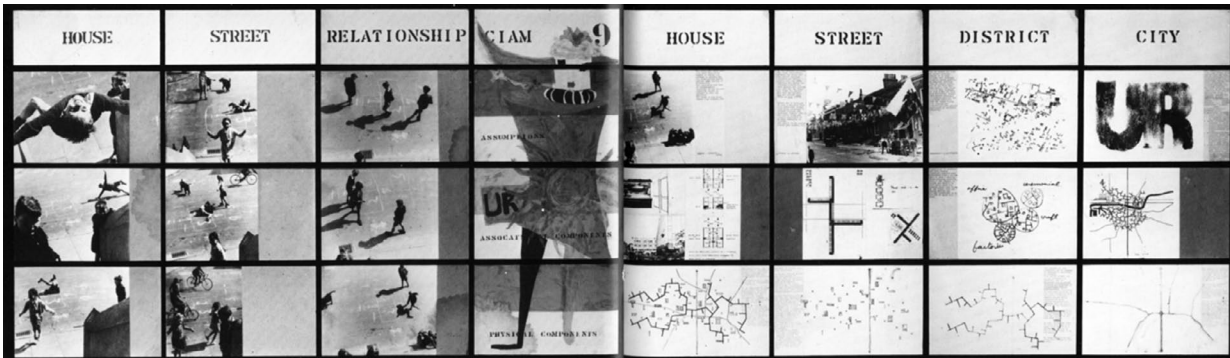
La crise n'est donc pas terminée et les auteurs sont là pour envisager les nouveaux problèmes et les nouveaux risques de l'architecture contemporaine.

Cette partie, tentera de déterminer de quelle façon les écrivains et les artistes, ont acquis un rôle tout aussi important que les architectes dans la projection de la ville de demain.

Le recours à l'exacerbation des structures et des mécanismes, la fiction comme critique, la construction du récit, ou encore les démarches de représentation de l'urbain... Quelles sont leurs méthodes pour projeter ? Quel regard prêtent-ils aux utilisateurs ? Est-ce la naissance d'une nouvelle sorte de projet, où l'architecte ne serait plus le seul à concevoir et imaginer ? De la même manière que les auteurs critiquent et remettent en cause l'architecture, les artistes mettent en place de nouvelles procédures et de nouveaux dispositifs pour contester et proposer des points de vue neufs sur l'architecture.

Le travail de Bertrand Lamarche, et plus précisément *The Fog Factory*, *Plug-in City* et *Glooscap* d'Alain Bublex, le travail de Philippe Rahm, de Jordi Colomer, ou encore de Christophe Berdaguer et Marie Péjus.... autant d'œuvres qui constitueront la dernière partie de l'étude, consacrée à l'architecture projetée dans l'art. Comment ces œuvres ont-elles repris des fondements de l'architecture, en ont dégagé des concepts et des problématiques pour proposer de nouvelles formes et peut-être des solutions ou non-solutions - des directions qu'il ne faudrait surtout pas prendre ?

Enfin, le dernier chapitre présente deux projets plastiques personnels, réalisés conjointement. Les questionnements et les problématiques révélés par cette étude, liés à une pratique personnelle consacrée essentiellement au dessin, m'ont permis d'explorer plusieurs expériences de la ville. J'ai choisi d'évoquer deux de mes principaux travaux récents : *Cadavre-exquis* et *Archigame*.



[Fig.1]



[Fig.2]



[Fig.3]

Alison et Peter Smithson, grille présentée au même congrès des CIAM, 1953. Photographies réalisées par Nigel Anderson et diagrammes réalisés par Alison et Peter Smithson.

Démocratie

Le 9^{ème} congrès des CIAM

SCHIZOPHRÉNIE

En 1953, Alison et Peter Smithson présentent au 9^{ème} Congrès International d'Architecture Moderne d'Aix-en-Provence, *la grille de réidentification urbaine*. La situation apparaît comme quasi schizophrène : dans un même événement sont présentés les travaux du CIAM - s'efforçant de formuler une « charte de l'habitat », une sorte de continuité au mouvement moderne - mais également les expressions (assez isolées) d'Alison et Peter Smithson, critiques implicites mais spectaculaires du CIAM, à travers une étude poussée de l'existant. Les deux architectes réintroduisent dans le discours architectural des mots totalement exclus de la doctrine moderne, tels que « maison », « rue », ou « relation ». Ils rejettent ainsi le crédo des CIAM sur les quatre fonctions de la ville : travailler, se loger, circuler et se divertir.

INDIVIDU

Alors que lors de cet important congrès, chaque exposant a le droit à une grille et que chaque espace compte, Alison et Peter Smithson choisissent, non pas de « vendre » un ou plusieurs projets comme les autres architectes, mais consacrent la moitié de leur espace à des photographies, suscitant alors le plus grand étonnement.

La grille présentée se retrouve découpée en deux parties : la première présente une série de photographies d'enfants jouant dans la rue (photographies prises par Nigel Henderson) - individus habituellement absents en architecture - la seconde montre un concours de logements (réalisé par les deux architectes, et perdu en 1952), *Golden Lane*.

Ils affirment leur volonté de regarder un individu précis et concret (et non plus une silhouette ou un modèle comme dans les projets modernistes) et créent ainsi une véritable rupture avec leurs prédécesseurs.

Le regard apporté par les deux architectes offre l'opportunité de saisir la mobilité, par rapport aux comportements des individus dans la société. Alison et Peter Smithson revendiquent l'abandon des quatre catégories de la ville fonctionnelle propagée par les CIAM et les remplacent par des notions plus existentialistes et phénoménologiques. Ils recherchent ainsi un modèle urbain, qui permettrait de traduire au mieux les exigences de la vie

contemporaine, en appréhendant et en contemplant la ville avec un nouveau point de vue, non plus purement architectonique et formel, mais plus humain et intuitif, observant les gens, les flux, les mouvements, les lieux...

Leur choix est de substituer aux paquebots, avions, usines et autres icônes de la modernité, des visages et des images d'hommes dans la ville¹.

Ils considèrent que l'architecture doit être élargie à bien d'autres champs que le leur. Ils s'intéressent au milieu artistique, mais aussi aux sciences humaines, et d'une manière plus vaste, à tout ce qui constitue le vécu.

Les photographies, telles qu'elles sont présentées au 9^{ème} CIAM, donnent à voir le monde comme un milieu et non comme un spectacle, et acquièrent la portée d'un documentaire social et valeur de preuves.

Il s'agit d'une nouvelle approche du territoire, d'une rupture avec les schémas établis par le mouvement moderne. « *Aucun architecte n'avait encore imaginé utiliser la photographie de la société pour faire projet* »². Celui-ci ne se pense pas, d'ordinaire, à partir de visages ou de corps des habitants de la ville.

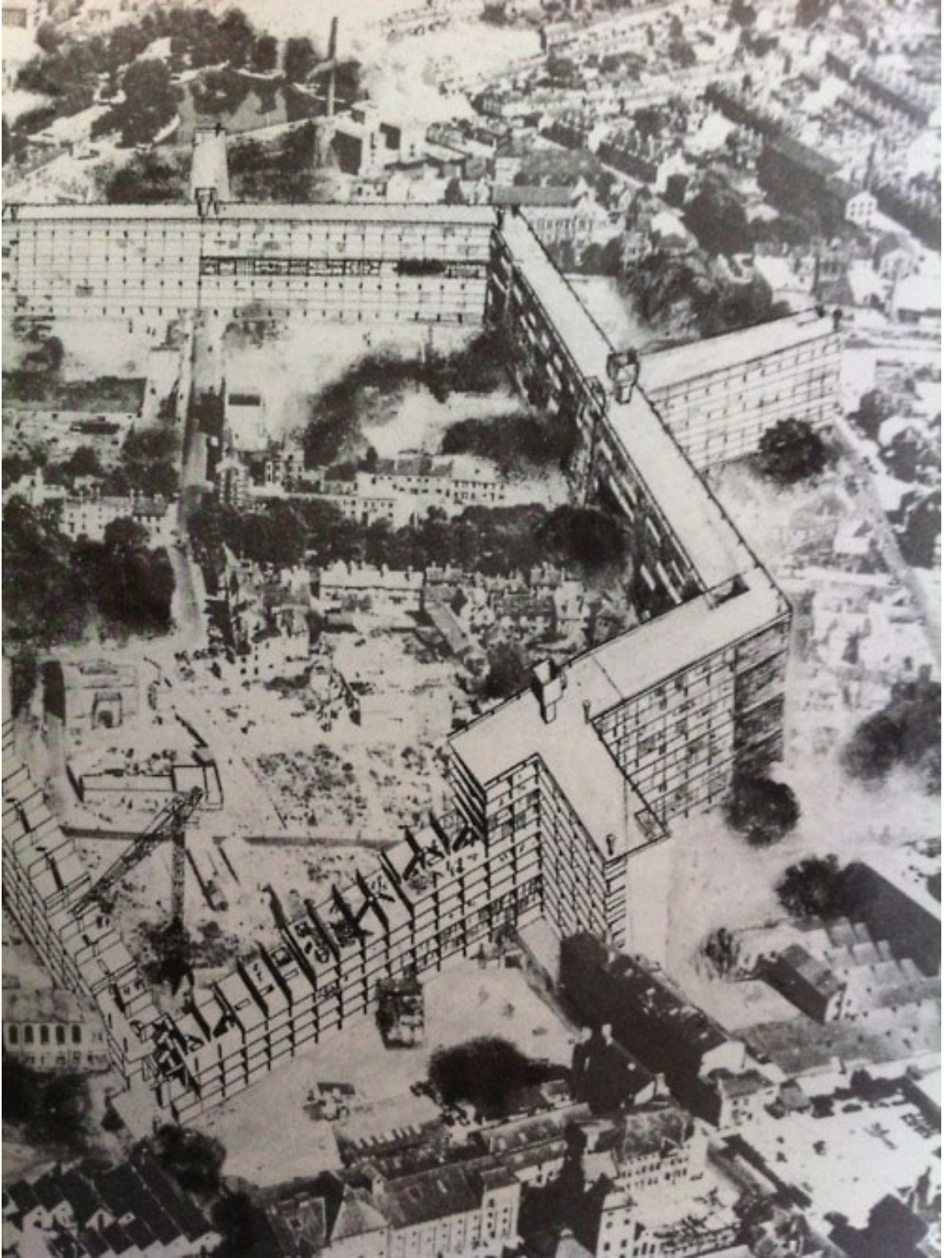
Ainsi les croquis (semblables à des diagrammes) du projet *Golden Lane*³, offrent une sorte d'urbanisme relationnel, où la ville est générée non plus à travers le bâtiment, mais à travers l'activité de l'habitant dans la ville (marche, arrêt, rencontre). On assiste alors à la naissance d'une ville multiple, où l'architecture et les réseaux acquièrent la même forme, une image résultante de constatations, sans a priori. Leurs dessins et leurs projets ont anticipé les théories⁴.

1. Cette notion de « trouvé – as found » est un concept central pour les Smithson. Elle recouvre l'idée de prendre les fragments du réel tels qu'ils se trouvent dans la vie, dans leur état le plus trivial, sans qu'ils passent par le prisme d'une lecture orientée, ni d'une utopie.

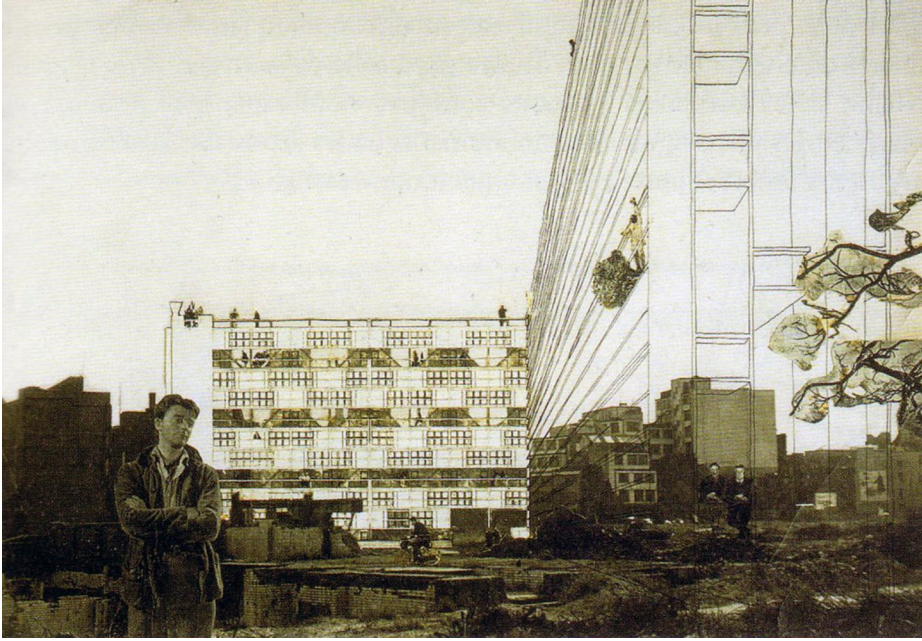
2. Dominique Rouillard, *Superarchitecture – Le futur de l'architecture 1950-1970*, Ed. de la Villette, 2004, p.39

3. Alison et Peter Smithson ont toujours réalisé beaucoup de croquis et de diagrammes, participé à beaucoup de concours qu'ils ont perdus, et leurs constructions concrètes sont quasi inexistantes. En revanche leurs croquis ont été repris par de nombreux architectes. C'est le cas de *Park Hill*, projet réalisé en Angleterre entre 1955 et 1961, par Ivor Smith, Jack Lynn et Fred Nicklins, 990 appartements pour 2800 habitants, qui reprend clairement les intentions du projet *Golden Lane*, et privilégie davantage les espaces communs aux habitations. Alison et Peter Smithson, s'ils n'ont pas construit, ont cependant toujours interrogé l'architecture, et cela essentiellement à travers des dessins et des croquis. Les Smithson auront été incapables de transcrire architecturalement la dimension éphémère de ce qu'ils décrivaient.

4. Le projet présente de très fortes similitudes formelles avec *l'Ilot insalubre* de Le Corbusier (1939), mais dans celui-ci il est question de faire table rase d'une partie de la ville. Dans le projet *Golden Lane*, les architectes choisissent de cristalliser les ruines (le quartier a été dévasté par la guerre) et viennent construire un bâtiment (qui là encore, n'a plus l'orthogonalité des bâtiments corbuséens), qui semble s'installer « là où il peut ». Ils choisissent de détruire un minimum et utilisent le réseau existant.



[Fig.4] A. et P. Smithson, "*The Golden lane idea*" in Coventry, 1953.



[Fig.5] A. et P. Smithson, *Golden lane housing*, 1952, photomontage.

INCERTITUDE

Dans la présentation du projet, le bâtiment n'est pas achevé, mais en cours de construction, et même les grues sont encore présentes ¹.

Alison et Peter Smithson proposent donc un projet en devenir, qui n'a pas la certitude d'exister. Il s'agit là d'un véritable processus progressif de substitution. Les bâtiments anciens sont encore présents, et le moderne va progressivement remplacer le passé (la transparence dans le dessin est, pour ces raisons, subtilement utilisée). Il ne s'agit plus d'appliquer d'un seul geste et en totalité sur l'espace, l'intervention s'exprime comme un ajout au-dessus de l'existant.

PLAISIR

Dans leurs projets, les deux architectes concrétisent le passage du besoin (travail, santé) à la frivolité (consommation, désir) et introduisent la notion dès lors importante, de plaisir.

La ville doit désormais être rythmée par des événements, des lieux où il se passe des choses. On passe alors du piéton - habitant, au consommateur - conducteur.

Les architectes ont ainsi pris conscience de la nécessité de composer à partir de l'infrastructure des réseaux, et mettent en avant le territoire de la consommation, le déplacement commercial comme plaisir et réalisation de soi (impensable pour l'urbanisme fonctionnaliste).

Ainsi la ville s'identifie à un flux et aux arrêts consommatoires programmés. Alison et Peter Smithson insistent donc sur l'importance des routes et des autoroutes qu'ils définissent comme « *une extension de nous-mêmes* ». On assiste à la naissance d'une image architecturale rythmique : mouvements, arrêts, transitions, événements dissolvent la ville et l'architecture dans un réseau continu d'échanges.

1. Dans leurs projets, Alison et Peter Smithson représentent la grue, qui servira de Cédric Price à Archigram et aux métabolistes, à indiquer le changement permanent du bâti.

La mégastructure : une solution à la crise?

CRISE

Les années 50-60 peuvent être considérées comme "la crise ultime de l'architecture moderne"¹ et des architectes tels que Alison et Peter Smithson soulignent ce qui semble s'annoncer comme la fin du projet total, en architecture. Car l'urbanisme fonctionnaliste a détruit les échanges, et s'avère incapable de s'adapter à la mobilité des structures (sociales, familiales, économiques).

Le projet devient alors un outil pour « *imaginer, créer et interroger l'architecture ou la société contemporaine* »².

On assiste à un véritable basculement d'une architecture fondée sur le besoin et la construction, à une architecture dont les références sont l'immédiat et la consommation. Désormais, il est nécessaire de récupérer une structure capable de répercuter les évolutions d'une société changeante, et de prévoir l'imprévisible³.

L'image de la société se substitue à celle de l'architecture.

SOLUTION

Au début des années 60 apparaissent les mégastructures, qui se présentent alors comme l'ultime solution à la crise que connaît l'architecture.

Il s'agirait là de la « dernière tentative », le moment où l'architecte serait à même de contrôler le monde entier et de « sauver » l'humanité.

La mégastructure solutionnerait les problèmes de congestion, de raréfaction des ressources et de surpopulation.

MOBILITÉ

Instable, si ce n'est par sa structure, elle se caractérise essentiellement par la mobilité qu'elle inclut. Elle acquiert une certaine durée (entre 30 et 50 ans), une certaine persistance et une certaine présence.

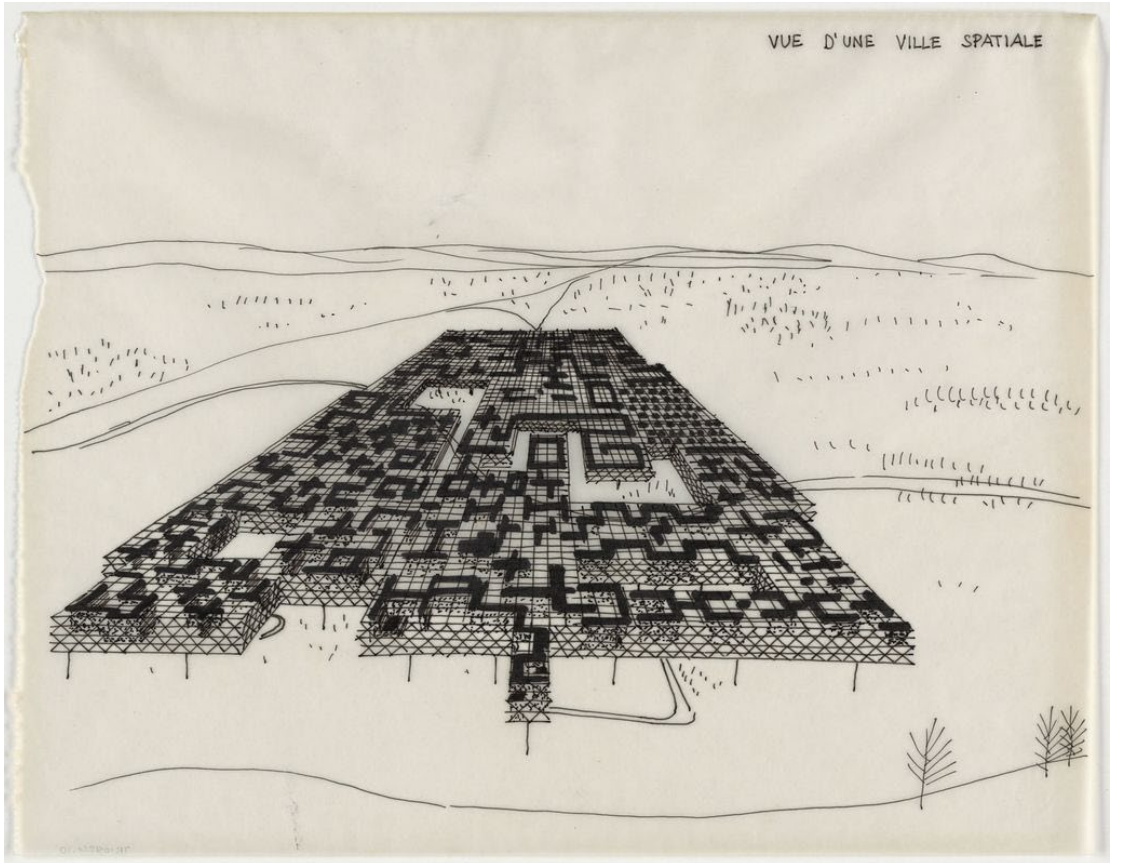
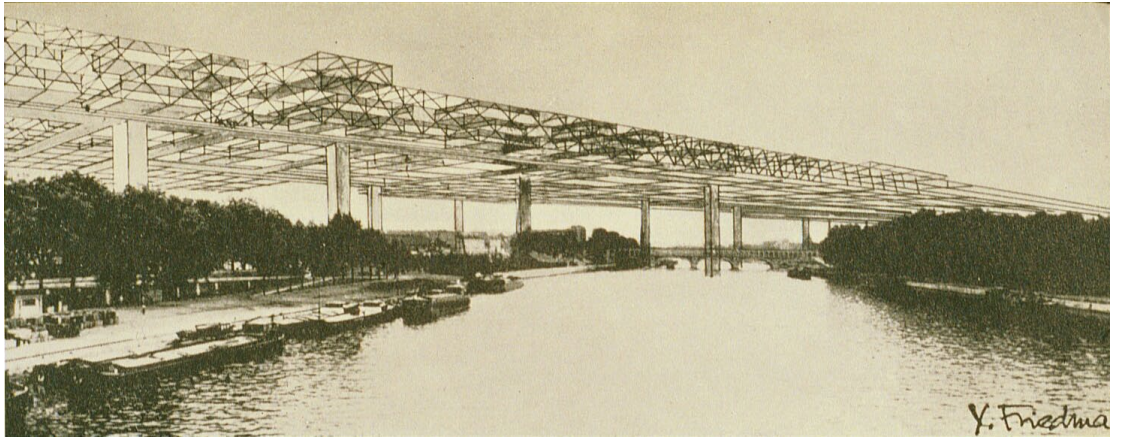
La mégastructure se présente comme une énorme construction artificielle et autonome. Sa configuration n'est pas fixe, mais plutôt pensée comme un modèle architectural dynamique dont l'organisation pourrait varier en fonction des modalités de son utilisation.

Lorsque Yona Friedman se rend à Paris à la fin des années 50, il reste très surpris par la rigidité des architectes de l'époque. Si les fonctionnalistes peinent à imaginer une ville nouvelle sans raser l'ancienne, les membres du

1. Dominique Rouillard, *op. cit.* p.15

2. *Ibid.*, p.15

3. Les Smithson emploieront le terme de *looseness* (relâchement, hasard).



[Fig.6 et 7] Yona Friedman, *la Ville Spatiale*, 1960.

Team Ten¹ semblent de leur côté, malgré leurs approches anthropologiques, confrontés à des problèmes formels sans solution. Yona Friedman propose alors, par une multitude de dessins, réalisés sur des cartes postales², des structures « à l'enjambée », superposées à la ville de Paris. L'urbanisme en couches et en nappes est né, le *zoning* disparaît. L'espace n'est plus divisé en fonctions, tout y est mélangé et mobile. La ville ancienne, elle, est conservée. Ainsi dans un même geste, se retrouvent l'architecture, l'infrastructure et la ville.

La mégastucture, « *forme à l'opposition du permanent* »³, voit apparaître la climatisation, la création d'espaces intérieurs autonomes : elle transforme l'urbain en un intérieur aménagé.

Pour l'architecte, cette configuration permet les transformations continues nécessaires pour assurer la mobilité sociale. Appliquée à l'échelle d'une ville, la notion d'architecture mobile engendre bientôt celle de la ville spatiale.

Les constructions y sont démontables et déplaçables.

Irrégularité, indétermination, auto-planification, sont les mots-clés de la démarche de Yona Friedman. Ainsi, les citoyens vont découvrir le pouvoir du consommateur, la liberté du choix, et retrouver leur rôle dans la cité.

L'utilisateur peut désormais décider de son environnement, il habite un urbanisme démocratique. Et dans cette configuration, le premier pouvoir qui disparaît, est celui de l'architecte⁴.

RUINES

A la fin des années 60, la mégastucture semble atteindre ses limites.

Alors que certains architectes proposent encore en 1969, des projets capables de s'étendre sur un continent tout entier⁵, les mégastuctures s'inscrivent de plus en plus dans une sorte d'échappée du réel, et deviennent à la fois incontrôlables (elles poursuivent finalement les crédos des modernistes : maîtrise de la totalité du monde, prédominance des transports

1. Essentiellement composé de Jaap Bakema, Aldo van Eyck, Georges Candilis, Shadrach Woods, Alison et Peter Smithson, le *Team Ten* est un groupe d'architectes créé dans les années 50 au sein des Congrès internationaux d'architecture moderne (CIAM). Ils furent d'ailleurs chargés du X^{ème} congrès à Dubrovnik en 1956. Les travaux du groupe vont donner une nouvelle impulsion au débat européen sur l'architecture moderne et la ville.

2. L'architecte a suscité et suscite aujourd'hui encore beaucoup de fascination à propos du nombre et de la qualité de ses dessins. Si les mégastuctures n'ont pas vu le jour, et qu'elles ont été rapidement controversées, les esquisses de Yona Friedman présentent encore un grand intérêt pour les études architecturales actuelles.

3. Dominique Rouillard, *op.cit.*, p.83

4. « *Participez, exprimez-vous, libérez votre moi artistique, vos aspirations primitives, au jeu, au loisir !* », Dominique Rouillard, *op.cit.*, p.100. Le *Team Ten* se refusera d'ailleurs à « éduquer l'habitant ». Pour eux, la tâche de l'architecte n'est plus de perpétuer un rôle d'éducateur social, mais de trouver des formes architecturales d'adaptation à des modes de vie existants.

5. Dave Boutwell et Mike Mitchell proposent en 1969, *Comprehensive City*, une ville totale et complète qui s'étend de New York jusqu'à San Francisco.

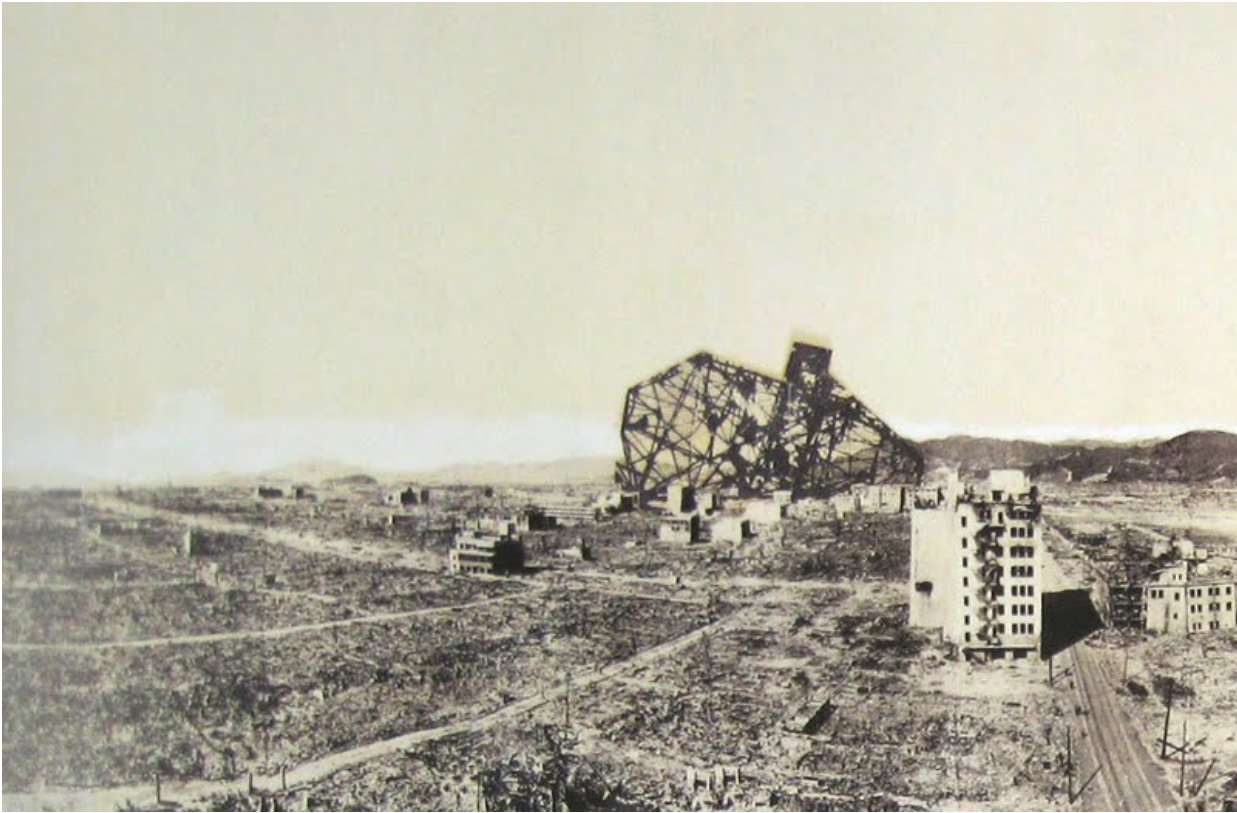
routiers et certitude d'agir pour le bonheur de tous) et inconstructibles (foncièrement, économiquement et socialement).

Yona Friedman imagine en 1962, le devenir de sa mégastucture. Celle-ci, paradoxalement, ne semble plus nécessaire. Il anticipe pour son projet futur, le fait que la construction va peut-être disparaître.

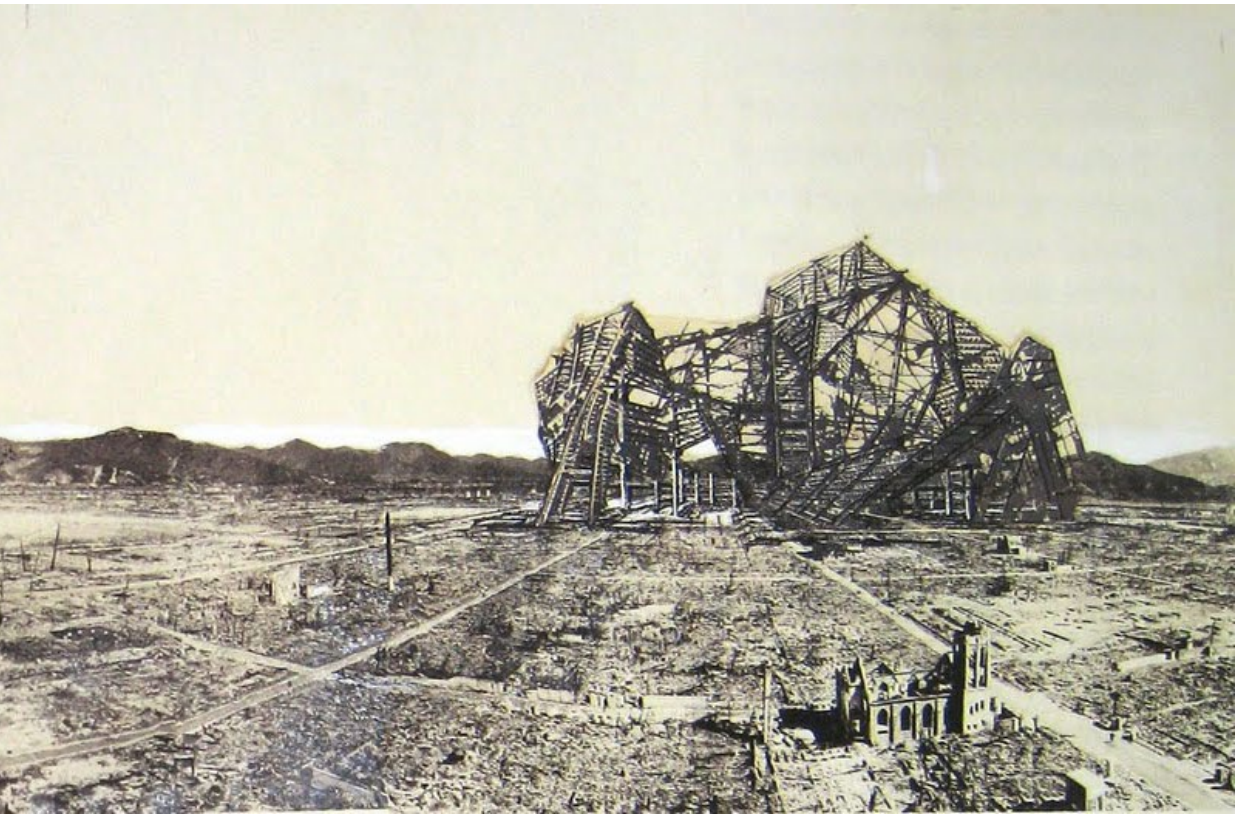
Quelques années plus tard, en 1968, Arata Isozaki, architecte japonais, propose *Re-ruined Hiroshima*, gigantesque photomontage qui présente la ruine future de son architecture, encore inexistante. Il oppose à l'optimisme des architectes métabolistes¹, une possible catastrophe qui peut se produire à tout moment, évoquant des événements encore récents : la guerre et la bombe atomique. Cette représentation livre l'image antifuturiste la plus directe que l'architecture ait produite.

Nous verrons que la dystopie ne s'installera réellement que plus tard, essentiellement dans les projets des architectes italiens.

1. Fondé par un groupe d'architectes japonais dans les années 60, la vision urbaine des métabolistes offrait la particularité de s'étendre sur une large échelle, d'être flexible et d'avoir une structure extensible, rendant possible un processus de croissance organique. Ils tentèrent ainsi d'apporter des réponses à la densité problématique des villes, la croissance démographique et l'accroissement des flux, à travers une vision originale, entre biologie et informatique. Très inspirés par le travail d'Alison et Peter Smithson (certains projets des métabolistes reprennent par exemple le système de *cluster*, très présent dans les projets des Smithson), ils rapprochent l'architecture du modèle végétal, celui de la croissance de la plante et de la circulation de la sève. Importants adeptes de la mégastucture, les métabolistes sont également de fervents défenseurs du progrès et de la croissance.



[Fig.8] Arata Isozaki, *Re-ruined Hiroshima*, 1968.



Archigram, Archizoom, Superstudio : la fin de l'architecte responsable

JEUNESSE

Archigram, est un groupe de jeunes architectes¹, formé au début des années 60 à Londres, qui se distingue avant tout par une production enthousiaste et prolifique. Les architectes du groupe considèrent que la ville du futur ne peut plus être planifiée ou conçue dans sa globalité par les urbanistes, qui ne maîtrisent plus la complexité de la société urbaine.

Si le groupe défend les concepts de mobilité et d'indétermination cités précédemment, et propose également des mégastructures, il adopte toutefois un ton radicalement ironique et provocateur. En proposant une architecture « saisie par la jeunesse », Archigram met fin à l'architecte maître et responsable. En effet, le groupe incarne l'arrivée dans l'architecture, de l'idée de jeunesse, portée par l'Amérique, et intègre dans son projet le nouvel univers apparu avec la société de consommation et ses produits attirants, colorés et jetables, le supermarché, le Rock and roll, la publicité, les débuts de l'informatique et le développement des télécommunications, les voyages dans l'espace et les premiers pas sur la Lune. Ils introduisent également dans l'architecture, le monde de la bande dessinée et de la science-fiction, et remplacent ainsi le discours sérieux et grave de l'architecte par le roman. Les dessins qui expliquent leurs projets sont saturés d'inscriptions, d'onomatopées, de story-boards, de bulles et de super héros.

Au-delà de la fascination pour le progrès technique et la production de masse, il y a dans le pragmatisme d'Archigram, un refus de l'idéologie et une relativisation extrême de l'histoire, de l'architecture et de la création en général. Plutôt que de proposer une réponse aux problèmes que connaissent les villes, Archigram cherche à diffuser un rêve affleurant la déraison, l'excès et le jeu.

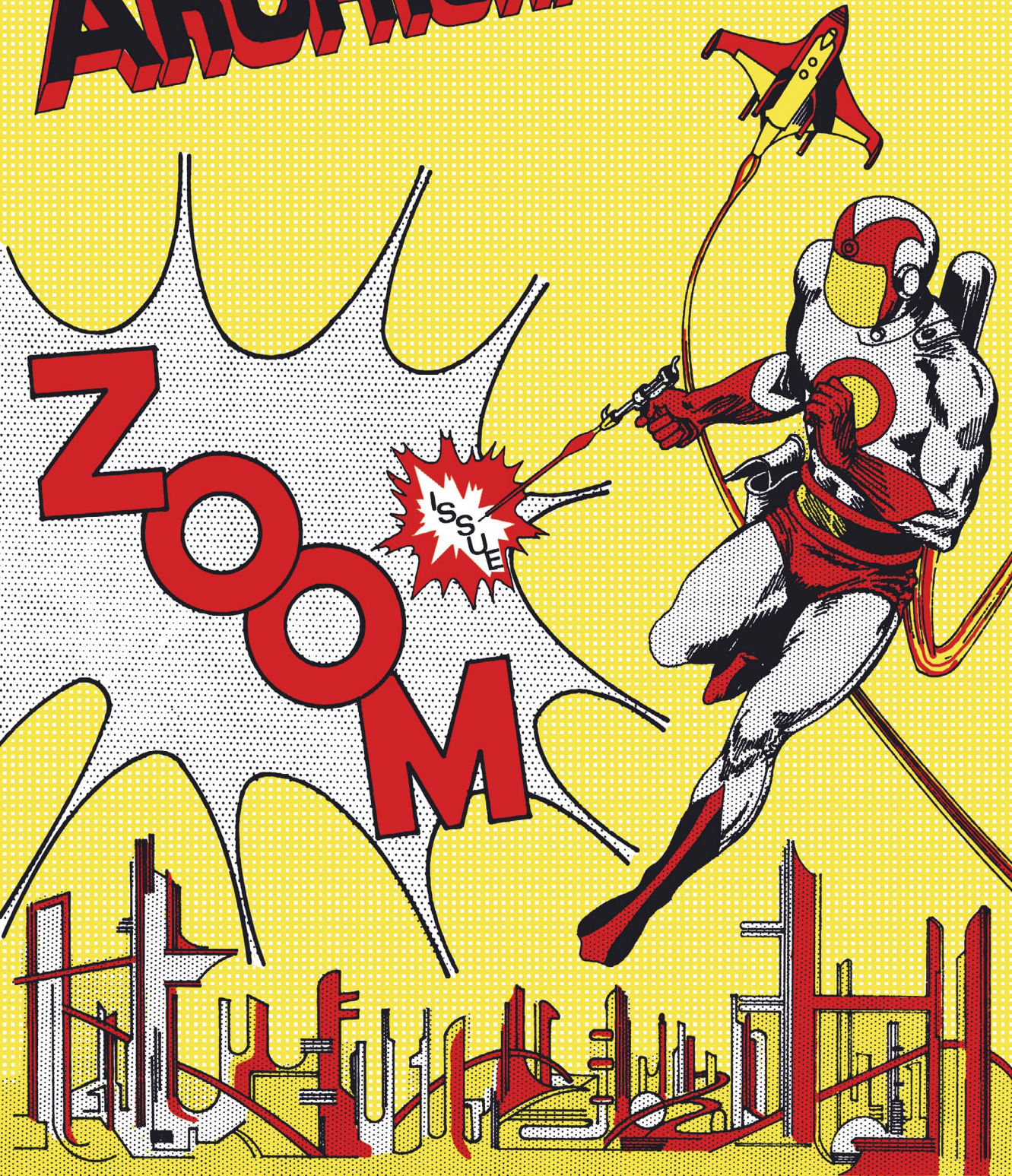
Les apports du groupe sont multiples : ils ont contribué à faire sortir l'architecture du cadre intellectuel strict dans lequel elle se trouvait, réussi à renouveler le vocabulaire architectural, à convoquer le nouveau paysage social et à se nourrir des autres disciplines artistiques.

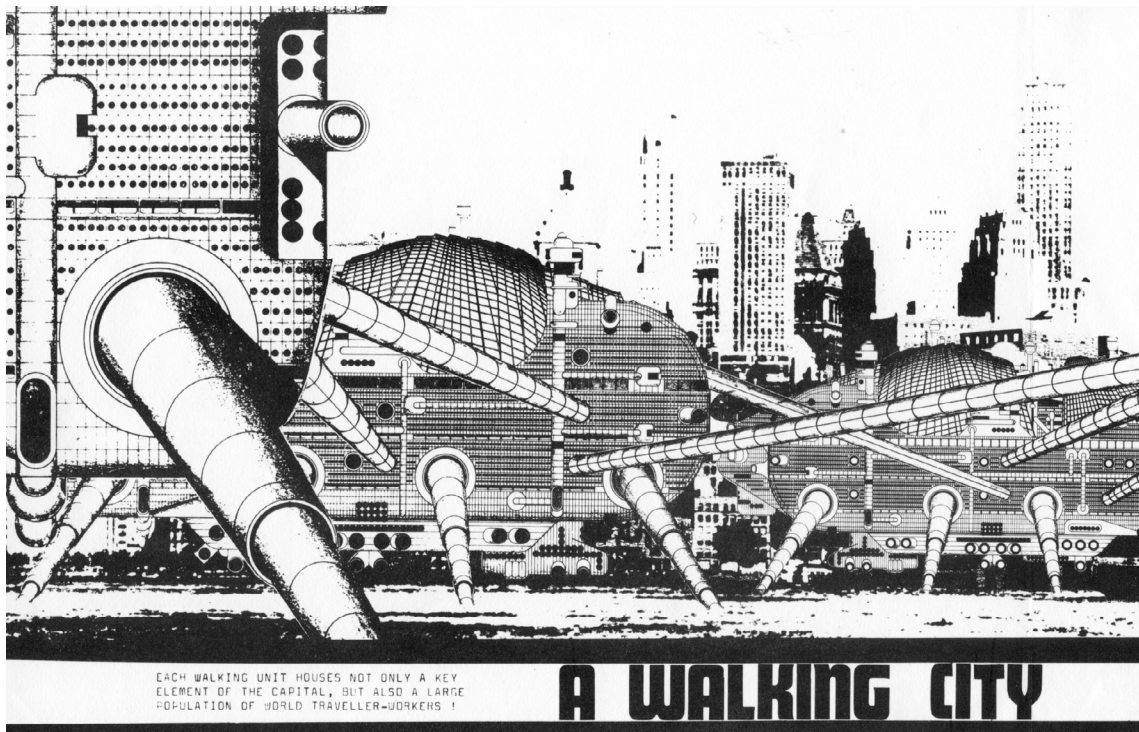
1. Composé de Peter Cook, Ron Herron, David Greene, Warren Chalk, Dennis Crompton et Mike Webb, les projets d'Archigram se concrétisent essentiellement dans une revue publiée à partir de 1961.

[Fig.9] *Amazing Archigram* n°4, 1963.

AMAZING ARCHIGRAMA

21





[Fig.10] *Walking City*, Ron Herron, Archigram, 1964 : il s'agit là d'une proposition presque catastrophique et effrayante : de gigantesques insectes viennent se parachuter sur la ville, le tout évoquant un univers totalitaire de science-fiction.



[Fig.11] *Living City*, Institute of Contemporary Arts, 1963 : lors de cette exposition, le groupe Archigram étudie essentiellement les comportements humains, l'homme devenant alors plus important que l'architecture. L'installation s'organise autour d'une série de petits espaces combinant photographies, montages, sons, typographies...
"Nous avons essayé de cerner ce je-ne-sais-quoi de presque indéfinissable : la Ville vivante" (Peter Cook, *Notre foi en la "ville vivante"*, Archigram, monographie publiée à l'occasion de l'exposition "Archigram", au Centre Georges Pompidou, 1994).

DYSTOPIES

En 1970, Archizoom Associati¹ propose *No-Stop City*, un projet qui étend une grille isotrope à l'infini, dénuée de toute centralité, développant l'hypothèse d'un « *langage architectural non figuratif* »² et proposant l'image d'une ville non discontinue et homogène.

No-Stop City est une vision extrême de la condition industrielle, qui pousse à la limite la logique de cette production comme loi universelle, comme chaîne de montage du social. Il s'agit d'une ville sans fin ni limite, qui va se répandre entièrement sur le territoire, en profondeur, et occuper les plaines jusqu'à ce qu'elle rencontre les montagnes.

Forte représentation symbolique de l'état de dégradation des métropoles modernes, *No-Stop City* présente la même organisation qu'une usine ou un supermarché : la ville devient une succession de lits, de tables, de chaises et d'armoires. Le mobilier domestique et le mobilier urbain coïncident totalement.

A l'intérieur de cette ville, on assiste à une concentration maximale - des cellules sans fenêtres à l'infini – ou à un plan libre, où chaque objet est mobile (seuls les ascenseurs sont fixes) et le seul élément important reste le WC³.

Archizoom revendique ici l'idée d'une architecture inexpressive, catatonique et « libératoire », correspondant à une démocratie de masse, sans centre et sans image, une société libérée de sa propre aliénation, « *affranchie des formes rhétoriques du socialisme humanitaire et du progressisme rhétorique* »⁴. L'aliénation devient une nouvelle condition artistique.

« *Aux utopies qualitatives, nous répondons par la seule utopie possible : celle de la quantité* »⁵.

En proposant une vision tout à fait dédramatisée de l'histoire, une vision extrême de la civilisation industrielle, comme productrice d'un système décoratif, répétitif et horizontal, Archizoom s'empare de l'utopie pour critiquer les systèmes préétablis⁶.

1. Groupe fondé à Florence en 1966, composé d'Andrea Branzi, Gilberto Cornetti, Pado Deganello, Massimo Monozzi, Dario et Lucia Bartolini.

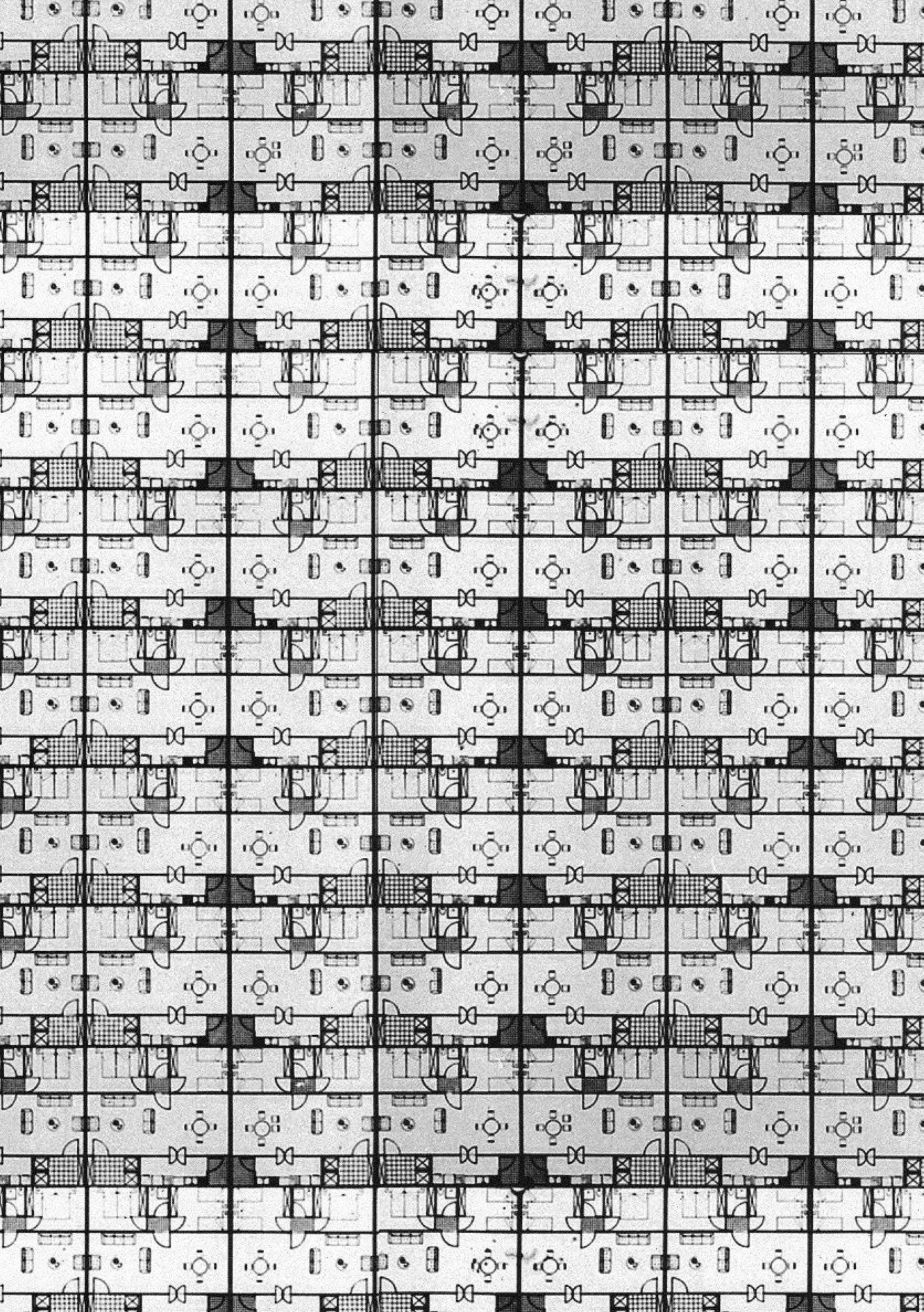
2. Andrea Branzi, *No-Stop City*, Archizoom Associati, Ed. HYX, 2006.

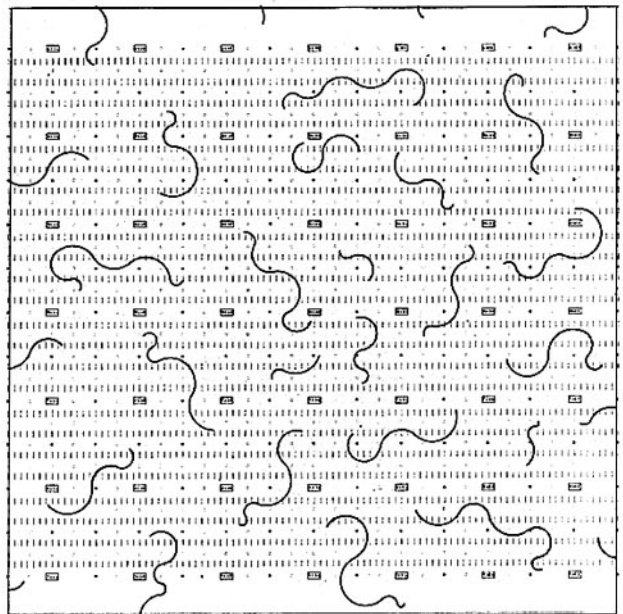
3. Les architectes définiront d'ailleurs la ville comme des WC tous les 100 m².

4. Andrea Branzi, *op. cit.*

5. *Ibid.*

6. « *L'utopie que nous utilisons est seulement instrumentale : elle se représente elle-même, mais pas comme préfiguration d'un modèle différent du système (...) mais comme hypothèse critique sur le système lui-même* », *No-Stop City*, Archizoom Associati. *Ville chaîne de montage du social, idéologie et théorie de la métropole*, revue Casabella, n°350-351, juillet-août 1970.





[Fig.12, 13 et 14] *No-Stop City*, 1970, Archizoom Associati.

MONUMENT

En 1969, Superstudio¹ propose le *Monument Continu*. Le projet, une vingtaine de dessins et de photomontages produits entre 1969 et 1970, se présente davantage comme une œuvre artistique originale que comme un réel projet d'architecture. Superstudio renforce les hypothèses fonctionnalistes, en adoptant le langage le plus épuré de la modernité : une trame blanche, abstraite et silencieuse qui se développe à l'infini².

A travers le *Monument Continu*, l'architecture revendique son droit à la monumentalité, pour se proposer comme une macrostructure, un modèle d'urbanisation totale qui reprend la « solution » dominante des années 60 : une structure tridimensionnelle continue, la mégastructure. Après avoir atteint Manhattan, la grille se répand en bandes, et recouvre le territoire. Il s'agit d'une fiction, une véritable narration, ou encore un script de film. Cette affirmation et ce recours à la science-fiction s'opposent à la prétention positive et prospective de l'architecture visionnaire de l'époque. Car il ne s'agit pas là d'une anticipation, mais d'un projet critique, inconstructible et de fait, négatif. Ces architectures radicales portent à leur paroxysme les thèses du mouvement moderne et incarnent selon Branzi « *les images préventives des horreurs que l'architecture était en train de nous garder en réserve* »³. En souhaitant volontairement vouloir faire le mal de l'humanité, Archizoom et Superstudio liquéfient le monument. L'architecture n'est plus vraiment présente, et dans sa disparition elle apparaît abstraite et agressive.

Ces mouvements préfigurent la disparition des frontières entre l'architecture et les autres disciplines. Tous architectes de formation, ces auteurs se sont pourtant libérés des contraintes propres à ce domaine. Nombre des photomontages ou des kits proposés par Archigram se rapprochent d'ailleurs très fortement des ready-made (chacun de leur objet a une valeur unique). Leurs dessins ne respectent plus les lois du plan ou des mathématiques, et tous les supports sont exploités (photos, dessins, photocopies, collages). Les expositions auxquelles ils participent, se présentent d'ailleurs comme de véritables installations, et prennent parfois la forme de performances.

Les projets inconstructibles et les mises en place narratives qui leur sont attribuées, constituent ce qui apparaît comme la fin de la responsabilité de l'architecte. Celui-ci n'est plus le décideur absolu qui conçoit et propose des solutions d'aménagement ou des constructions novatrices. Il n'est plus seulement architecte, il devient critique, conteur et artiste. Les projets d'Archigram, Superstudio et Archizoom brisent les frontières entre les champs, et par ce biais, remettent perpétuellement en question l'architecture actuelle et celle de demain.

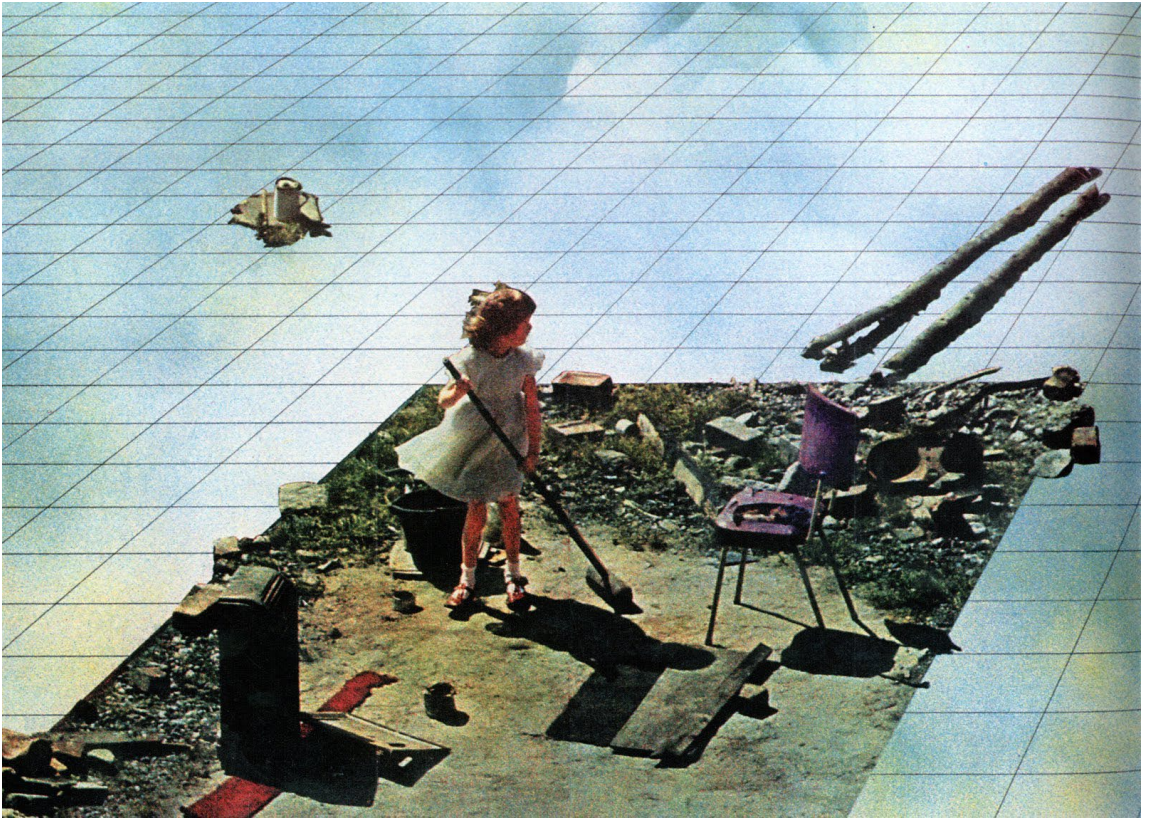
1. Fondée à Florence en 1966 et 1967, Superstudio est une agence architecturale composée d'Adolfo Natalini, Cristiano Toraldo di Francia, Roberto Magris, Piero Frassinelli, Alessandro Magris et Alessandro Poli.

2. Une architecture « *qui émerge dans un environnement continu : la terre devenue homogène du point de vue de la technique, de la culture et de tous les autres impérialismes* », Andrea Branzi, *op. cit.*

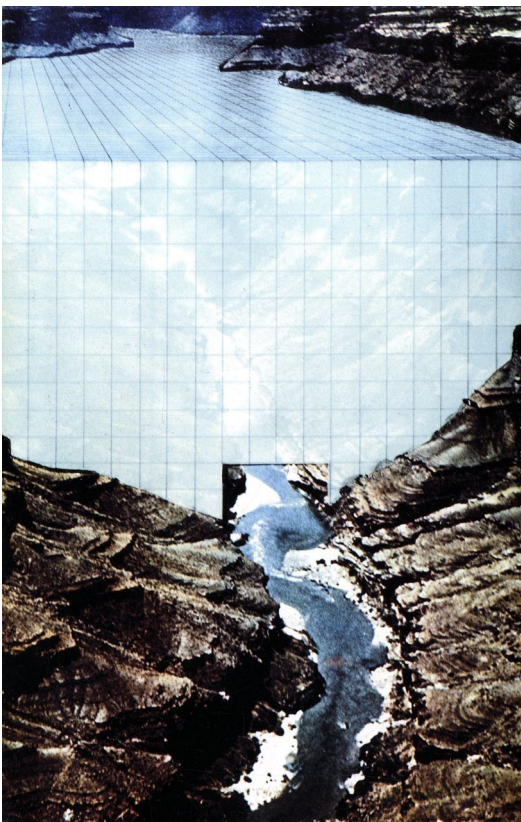
3. *Ibid.*

[Fig.15] *Monument Continu, Pais d'o sole*, Superstudio 1969.

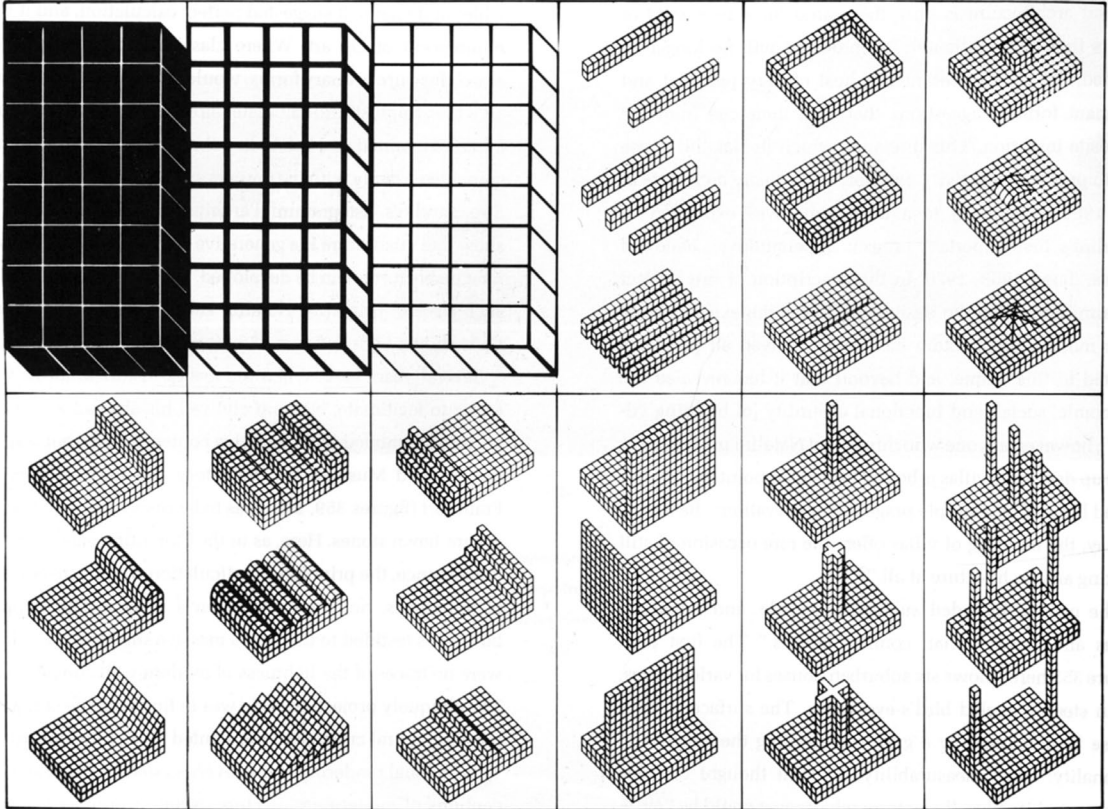




[Fig.16] *Monument continu, Nettoyage de Printemps*, Superstudio, 1971.



[Fig.17] *Monument continu, "Canyon"*, Superstudio, 1969.



[Fig.18] *Istogrammi d'architettura (Histogrammes d'architecture)*, Superstudio, 1969 : il s'agit d'un catalogue réunissant 30 diagrammes tridimensionnels à la surface homogène. Ils sont une extrémisation de la situation existante : "les touristes venus admirer le Monument Continu du haut du Rockefeller Center observent à la lunette la pauvre architecture moderniste d'aujourd'hui, ici exacerbée dans sa répétitivité, ses murs rideaux qui ont perdu le peu d'épaisseur que Mies leur avait laissée" ("Superstudio, Monument Continu, 1969", Dominique Rouillard dans AMC n°115, avril 2001, p.80-87).



Un nouveau regard

AVANT-PROPOS

Après avoir sélectionné puis dressé une synthèse des courants de l'histoire de l'architecture des années 50 et 70, ce second chapitre s'attache à mettre en évidence les conséquences de ces bouleversements dans d'autres domaines, tels que la littérature ou l'art. Il est intéressant de pouvoir établir une série d'analogies entre des projets dits « dystopiques », étroitement liés au champ architectural, et des ouvrages littéraires ou des oeuvres artistiques apparemment plus détachées de ce domaine. Ce chapitre se divise en trois études comparatives.

La première, consacrée à des ouvrages littéraires et théoriques, met en confrontation quatre écrits : *Le Park* et *Zéropolis* de Bruce Bégout, *IGH* de James Graham Ballard, et *Junkspace* de Rem Koolhaas. J'ai choisi d'analyser et de comparer ces quatre œuvres littéraires, car leurs similitudes structurelles et théoriques, permettent de rendre compte d'une certaine idée de nos villes actuelles. Théoricien et architecte, philosophe et romancier, ces auteurs révèlent grâce à la forme de leurs ouvrages d'une part, et aux propos de fond qu'ils avancent d'autre part, plusieurs caractéristiques, qui mises en relief, nous incitent à nous interroger sur l'architecture de demain et sur les conséquences de celle-ci. L'étude s'articule en neuf parties apparemment autonomes, mais dont chacune annonce des phénomènes propres à nos sociétés. L'objectif est ici de dresser un état des lieux et peut-être une marche à suivre ou à ne surtout pas reproduire, pour imaginer la ville de demain.

La seconde partie analyse une série de quatre projets d'artistes : *The Fog Factory* de Bertrand Lamarche, *Plug-in City* et *Glooscap* d'Alain Bublex et *Anarchitekton* de Jordi Colomer. Ces projets sont allés plus loin que les écrivains précédemment étudiés, en proposant des représentations. Quels sont les enjeux de ces réalisations et les portées théoriques de ces œuvres ? En donnant forme aux idées, en matérialisant les mécanismes décrits par les auteurs, les artistes donnent une nouvelle dimension à nos villes, en les incluant dans des possibilités réelles. En utilisant des procédés propres au domaine de l'architecture – maquettes, plans, photographies – ils façonnent par la fiction, une nouvelle réalité qui ne nous est pas totalement étrangère. Que donnent-ils à voir par les représentations qu'ils proposent ?

Enfin, la troisième partie, consacrée à *l'Hormonorium* de Philippe Rahm et à *Hormonale City* de Christophe Berdaguer et Marie Péjus, se présente davantage comme un questionnement. Qu'advierait-il de nos villes si les dispositifs jusque-là décrits – ou représentés – se retrouvaient appliqués ? Quelles conséquences sur les comportements ? Tout comme dans les projets de Lamarche, Bublex ou Colomer, l'objectif le plus important pour les artistes, est de remettre en cause ces systèmes, mais en leur ajoutant une valeur expérimentale, Rahm, Berdaguer et Péjus donnent vie à de dangereuses possibilités.



Description et exacerbation : 4 ouvrages littéraires

BRUCE BÉGOUT, *Zéropolis* et *Le ParK*

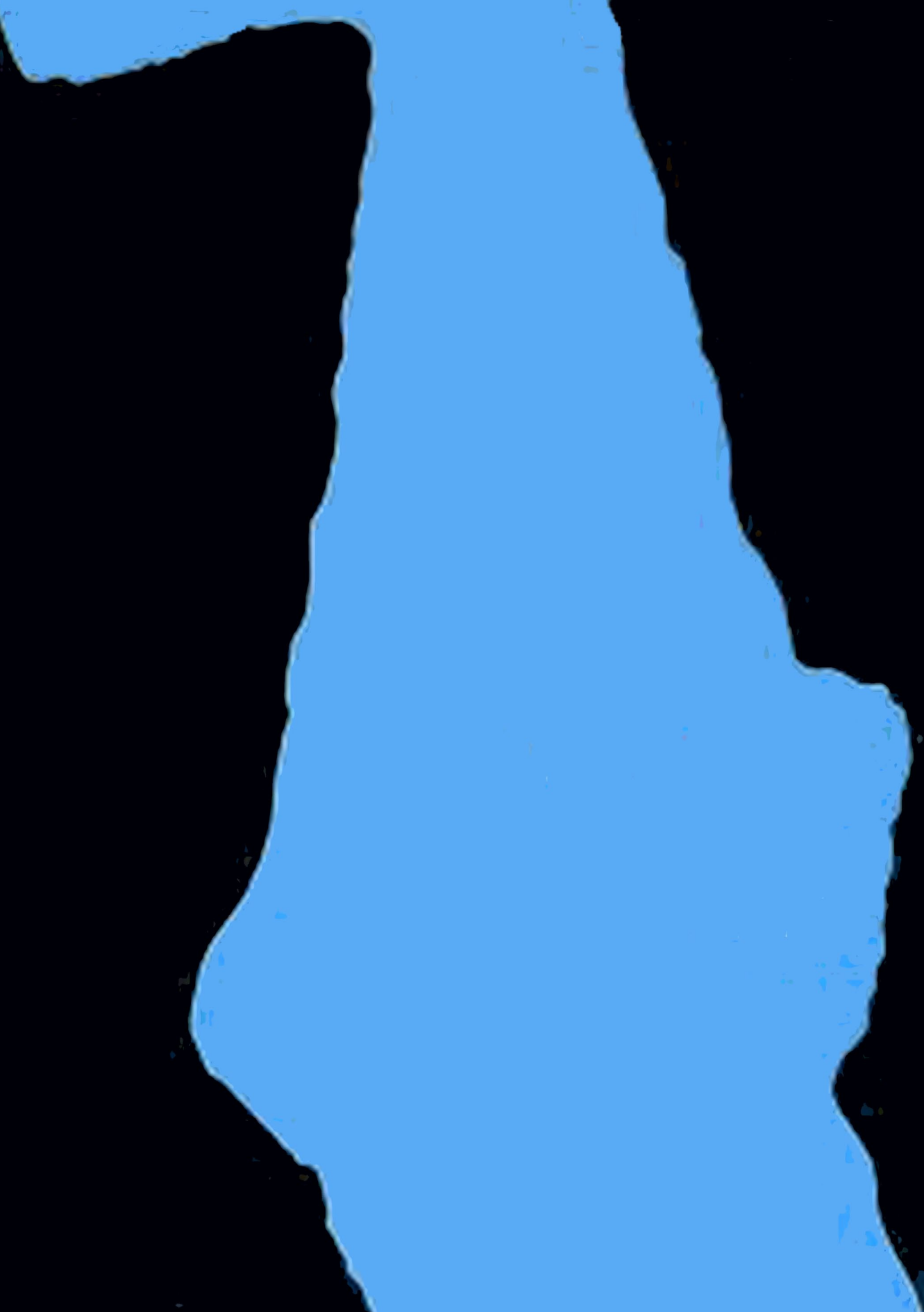
Bruce Bégout, né le 21 mai 1967 à Talence en Gironde, est un philosophe et écrivain, actuellement maître de conférences à l'Université de Bordeaux. Spécialiste de la phénoménologie et plus particulièrement du travail d'Edmund Husserl¹, il se consacre dans plusieurs de ses essais, à l'exploration du monde urbain et à l'analyse du quotidien.

Zéropolis, ouvrage publié aux Editions Allia en 2002, est un essai atypique qui se présente sous la forme de courts textes, où l'auteur expérimente et s'interroge sur la ville de Las Vegas. Il fait de cette ville américaine un véritable objet d'étude et décèle, *a posteriori*, des phénomènes qui pourraient avoir été engendrés consciemment et dans un but précis. La ville néon, la ville « zéro », la non-ville, celle qui semble avoir été construite sans réflexion et sans planification, serait peut-être le modèle parfait de la ville de demain : un espace sous contrôle total, où chaque émotion est calculée, chaque demande formulée.

Le ParK, ouvrage publié en avril 2010 (toujours aux Editions Allia) semble poursuivre le travail déjà entrepris avec *Zéropolis*, mais plonge davantage le lecteur dans la fiction. Le philosophe imagine un parc d'attractions expérimental d'un nouveau genre, synthèse de tous les parcs, de *Disneyland* aux centres commerciaux et aux camps de prisonniers. De la taille d'une mégalopole, le *ParK* est implanté sur une île d'Asie, recouverte en partie par la jungle.

Zéropolis, Ed. Allia, janvier 2002.

Le ParK, Ed. Allia, avril 2010.



JAMES GRAHAM BALLARD, *I.G.H*

James Graham Ballard est un écrivain de science-fiction né le 15 novembre 1930 à Shanghai et mort le 19 avril 2009. Auteur de plusieurs romans d'anticipation post-apocalyptiques, dont la trame est souvent une catastrophe naturelle qui ravage la planète (*Sécheresse, Le Monde Englouti*), J. G. Ballard devient peu à peu l'un des romanciers phares de la Nouvelle Vague de science-fiction britannique.

I.G.H, dernier volume de la *Trilogie de Béton* après *Crash* et *L'île de béton*, relate la vie des résidents d'un immeuble de 40 étages, contenant 1000 appartements et hébergeant 2000 habitants. Dans la tour, située à quelques mètres du centre londonien, les locataires immergés dans ce bloc de béton, fonctionnent en autonomie complète et finissent par se couper du monde extérieur. Les habitants, transformés en êtres aliénés, explorent peu à peu toutes les possibilités inédites que leur offre l'existence dans ces cellules capitonnées.

IGH (High Rise, 1975), traduction de Robert Louit, Ed. Calmann-Lévy, 1976.

Crash - L'île de béton - IGH, traduction de Georges Fradier et Robert Louit, Ed. Denoël, 2006.

REM KOOLHAAS, *Junskpace*

Journaliste, mais aussi scénariste, avant de devenir architecte et théoricien de l'architecture, Rem Koolhaas (né le 17 novembre 1944 à Rotterdam au Pays-Bas) étudia l'architecture à l'*Architectural Association* à Londres. Il fonde en 1975 l'*Office for Metropolitan Architecture (OMA)* avec Elia et Zoe Zenghelis et Madelon Vriesendorp, agence basée à Rotterdam, qui se fait connaître à travers la réalisation de projets architecturaux, l'élaboration de concepts urbains et de nombreuses recherches analytiques culturelles. En 1978, il se distingue par une œuvre théorique originale, devenue culte depuis, *New York Délire (Delirious New York)*. Le texte est structuré selon un échafaudage littéraire élaboré, emprunté à l'objet même de la narration : il reprend la disposition urbaine de Manhattan et divise son ouvrage en chapitres (ou blocs), successifs mais autonomes.

L'ouvrage de Rem Koolhaas, *Junskpace*, publié par les Editions Manuels Payot en 2011 et traduit de l'anglais par Daniel Agacinski, est une anthologie découpée en trois essais qui sont tous la suite idéale de *Delirious New York*. Les trois parties qui composent l'ouvrage, tentent de définir les fondements de l'architecture : *Bigness, La Ville générique* et *Junskpace*. L'auteur exprime sa pensée d'architecte sur l'urbain contemporain et nous invite à théoriser ce nouvel espace mondialisé.

Junskpace, traduit par Daniel Agacinski, Ed. Payot, 2011.

New-York délire : un manifeste rétroactif pour Manhattan, Ed. Parenthèses, 2002.

NARRATION

Les quatre ouvrages présentent de fortes similitudes sur le plan structurel. *Junskpace* est un ouvrage sans narration, mais doté d'une structure fragmentaire forte qui illustre les propos plus généraux de Rem Koolhaas. Divisé en trois parties, son discours se défait en un flux intermittent de constatations, et toute la structure de son ouvrage reflète la fragmentation et la stratification de nos villes contemporaines¹. L'ouvrage est désarticulé, l'ensemble surréaliste.

Zéropolis se traduit comme l'expérience de l'auteur lorsqu'il traverse la ville. La structure de l'ouvrage est, tout comme dans *Junskpace*, découpée en petits chapitres, comme autant de tableaux urbains que l'auteur dépeint. Structuré en chapitres descriptifs sans réelle narration, tel un compte-rendu ou un prospectus cynique, *Le ParK* est bien plus un document qu'un roman d'anticipation². L'auteur présente l'expérience du *ParK* de la même manière qu'il nous parle de Las Vegas – comme s'il s'y était rendu – mais il se distingue de *Zéropolis* en décrivant toutes sortes de personnages (certains font d'ailleurs l'objet de plusieurs chapitres précis). La structure, dépourvue de chronologie ou de hiérarchie, permet une fois encore, de rendre compte de l'aspect fragmentaire des lieux.

Enfin, J. G. Ballard s'empare dans *IGH*, d'un nouvel objet moderne et technologique incarné par la tour, et propose une narration essentiellement chronologique, mais où les points de vue entre divers protagonistes s'alternent. Du bas jusqu'au haut de la tour, le lecteur est invité à connaître les regards des habitants³. Progressivement, les scènes s'enchaînent, le lecteur se perd entre les différents personnages, qui eux-mêmes s'égarent dans les étages du labyrinthe de béton. Stratifiée, la narration illustre les caractéristiques de l'immeuble, tout en suggérant que l'ensemble va se liquéfier et se confondre.

1. Cf. chapitre *FRAGMENTS* p. 38.

2. Cette valeur documentaire est amplifiée par le fait que l'auteur inscrit le *ParK* dans notre réalité actuelle. Il présente, par exemple, une série d'articles qui auraient été extraits de la presse mondiale. Et le *ParK* acquiert une toute nouvelle réalité lorsqu'il se retrouve comparé à un « camp de réfugiés dessiné par Jean Nouvel » ou « aux maisons construites par Mies Van der Rohe » (Bruce Bégout, *op.cit.*, p.59). Le lieu suscite également l'engouement sur des interfaces bien connues de notre monde actuel (*Google, Google Earth*) et certains internautes ont même créé un site consacré au lieu, *image du ParK vu du ciel* (Bruce Bégout, *op.cit.*, p.19).

3. La hiérarchie des étages devient la hiérarchie des classes sociales. Les plus bas sont réservés à la petite bourgeoisie, les étages supérieurs à la haute et à la moyenne. On découvre ainsi en ascension, progressivement les étages et leurs habitants : de l'appartement de Richard Wilder, un ancien rugbyman, en passant par Robert Laing médecin, jusqu'au dernier appartement, celui d'Anthony Royal, architecte de l'édifice.

ILES

Les lieux décrits dans les quatre ouvrages, présentent une caractéristique fondamentale commune : l'insularité.

La ville de Las Vegas, située en plein cœur du désert du Nevada, se retrouve séparée physiquement de toute autre ville. Le *ParK* est lui-même situé sur une île privée où les accès sont limités.

La tour du roman *IGH* propose des services qui vont bien au-delà des services du simple logement (supermarché, école, piscine) et toute la structure de l'édifice permet aux habitants ne pas avoir à sortir du lieu (si ce n'est pour travailler, action que les habitants ne feront bientôt plus). Le contact avec l'extérieur devient donc extrêmement limité.

Lorsque Rem Koolhaas évoque la *Bigness*¹, il insiste sur sa capacité d'autonomie. La *Bigness* n'a pas besoin de la ville (ni de l'extérieur) pour exister², elle s'autorégule et devient en définitive « *sa propre raison d'être* »³.

Ainsi, séparés physiquement et temporellement de la civilisation, ces lieux possèdent les caractères propres d'une utopie⁴. Ils en deviennent même les cadres privilégiés, car délimités dans la surface et dans l'accès.

Cette insularité fait accéder l'espace à une réalité autonome. L'isolement permet les conditions propices à la pure exploration mentale et ce recours systématique à un lieu vierge et coupé du monde, a souvent donné lieu, dans notre société à de grands et ambitieux projets.

Rem Koolhaas théorise cet aspect, James Graham Ballard et Bruce Bégout les exacerbent, et les trois auteurs dénoncent d'une certaine manière, ce recours à l'isolation, au nouveau départ rendu possible, aux catastrophes éventuelles⁵. Ainsi si l'île ne fonctionne pas, si elle s'autodétruit, ou qu'elle ne coïncide pas avec le monde extérieur, elle conserve l'excuse de son autonomie. Et cette situation insulaire semble même absolument nécessaire au fonctionnement des lieux : elle « *lui permet de n'être redevable à personne d'autre qu'à elle-même de ses propres excentricités, fussent-elles immorales* »⁶.

1. La *Bigness* pourrait se traduire par ce que devient l'architecture lorsqu'elle atteint une certaine échelle : l'édifice aux différentes parties autonomes, équipé d'ascenseurs, et surtout indépendant de l'extérieur. On trouve une première formulation du théorème de la *Bigness* dans son précédent ouvrage *Delirious New York* au chapitre "Automonument" : « *Passé un certain volume critique, toute structure devient un monument (...) son expression la plus pure est le gratte-ciel* » (Rem Koolhaas, *New York délire*, Ed. Parenthèses, Marseille, 2002, p.100). J.G. Ballard narre la vie et la dégradation de la tour, tandis que Rem Koolhaas cherche à la théoriser.

2. « *Le gratte-ciel sera, semble-t-il, le type ultime, définitif. Il a englouti tout le reste. Il peut se trouver n'importe où : dans une rizière, ou en centre-ville, cela n'a plus d'importance* », Rem Koolhaas, *Junkspace*, op.cit., p.56.

3. *Ibid.*, p.42.

4. Bruce Bégout le souligne même dans *Zéropolis*, en évoquant les projets utopiques de More, Campanella ou Cabet (Bruce Bégout, *Zéropolis*, op. cit., pp.46, 47).

5. « *L'île figure une sorte de cerveau objectivé (...) l'insularité aiguise l'imagination* » (Bruce Bégout, *Le ParK*, op. cit., p.29).

6. *Ibid.*, p.101.

FRAGMENTS

Comme il a été souligné plus haut, la fragmentation est une caractéristique commune aux quatre ouvrages. Si elle apparaît de manière formelle (construction des récits), c'est parce qu'elle permet également de définir les lieux décrits par les auteurs.

Dans la tour de béton d'*IGH*, les habitants n'aspirent qu'à une seule chose, atteindre les étages supérieurs de l'immeuble et déloger les plus riches. Au fur et à mesure du récit, l'enchaînement des points de vue reflète la structure même des lieux - des étages reliés par les ascenseurs et par les escaliers - une véritable stratification de l'édifice. L'auteur s'applique ici à alterner les récits des différents protagonistes, et à les confondre. La population initialement homogène de ces logements coûteux ne tarde pas à se scinder en clans et les querelles entre voisins dégénèrent en guerres tribales. Mais à la fin du récit, les survivants se mélangent, les classes sociales et les groupes se dissolvent.

Le ParK est quant à lui, un véritable ensemble fractionné d'une multitude de parcelles, seulement reliées par des réseaux de monorail¹. Il semble impossible d'avoir une vue d'ensemble de l'île, excepté de la Tour d'Ivoire où vit l'équipe d'architectes². En réalité, le *ParK* se traduit par une succession de couches dissemblables d' « une inquiétante étrangeté »³.

L'espace est complètement désordonné et le chaos règne en maître. Il ne s'agit que de « bribes incohérentes, morceaux éparpillés d'un puzzle »⁴. La structure utilisée par l'auteur permet de mettre en valeur le parpage, système privilégié du *ParK*. Véritable *zoning* du terrain⁵, la division de l'espace en de nombreuses parcelles est omniprésente dans le récit. Le recours au parpage permet même de pousser à l'extrême le système d'insularité, en créant des zones délimitées et autonomes à l'intérieur de l'île⁶. D'autre part, si comme l'aspect insulaire, le parpage a l'avantage de l'autonomie, il présente également un caractère rassurant pour les habitants : « *le parpage est la*

1. Les quatre ouvrages accordent une importance toute particulière à la logique des réseaux, des flux et des connexions : le monorail du *ParK*, les ascenseurs, les escaliers et les issues de secours de la tour, ainsi que les réseaux routiers des villes actuelles accentués dans *Zéropolis* et *Junkspace*. Cf. le chapitre *DÉCOR* p. 42.

2. Cf. chapitre *ARCHITECTE* p. 45.

3. Bruce Bégout, *Le ParK*, *op. cit.*, p.16.

4. *Ibid.*, p.66.

5. L'utilisation du terme *zoning* me paraît ici pertinente, car les liens entre *Le ParK* et la ville américaine de Las Vegas, dont la seule planification préalable a été l'éternel quadrillage du sol, sont éloquentes.

6. Bruce Bégout évoque un « *paysage surréaliste* » (Bruce Bégout, *op. cit.*, p.32), qui n'est pas sans rappeler le cadavre-exquis revendiqué par Colin Rowe dans son ouvrage *Collage City*. Publié pour la première fois en 1978 aux Etats-Unis, *Collage City* est un ouvrage écrit en collaboration avec Fred Koetter (architecte américain, cofondateur de l'agence d'architecture Koetter, Kim & associates), et aujourd'hui une référence majeure dans la théorie urbaine (Cf. chapitre *RECHERCHES ET PROJET / Cadavre-exquis* p. 83).

solution pratique à la crainte paralysante de l'illimité »¹. Ce sentiment de sécurité est renforcé lorsque Bruce Bégout évoque à plusieurs reprises des prisonniers volontaires, qui même s'ils en avaient l'occasion, ne s'enfuiraient pas du *ParK*. Dès qu'ils envisagent leur sortie, ils sont submergés par l'angoisse et ne supportent pas cette soudaine absence de limites : « *pure et simple autoconservation derrière un mur protecteur, quand bien même celui-ci appartiendrait à une prison* »², et même la vision du ciel, bleu et sans fin leur fait peur.

A Las Vegas, le système fragmentaire – qui devient même un système cellulaire – a déjà gagné les banlieues, où se sont formés de nombreux noyaux autonomes, les *gated communities*. Ces quartiers, repliés sur eux-mêmes, se retrouvent enfermés dans des murs. Pour Bruce Bégout, il s'agit là d'« *une incarcération volontaire derrière les barreaux des caméras vidéos dernier cri* »³. Enfin, Rem Koolhaas, emploie dans son discours la forme parcellaire, qui lui permet d'illustrer la juxtaposition d'édifices autistiques, comme autant de chapitres qui se succèdent sans jamais se rencontrer. Il évoque même dans le chapitre *La Ville générique*⁴, l'aspect fragmentaire de nos villes, qu'il définit comme une « *répétition infinie du même module structurel simple* »⁵, et qui détiendrait comme principal attrait son « *anomie* ».

Le paysage urbain de la ville générique n'est en réalité qu'une succession de parcelles « *excessivement ordonnées* ».

Sous l'aspect fragmentaire des lieux décrits et des structures narratives de ces ouvrages, se cache un chaos sous-jacent, mais un chaos organisé et contrôlé.

ANESTHÉSIE

Tous ces lieux plongent le visiteur, le spectateur ou l'habitant, dans un état sédatif constant. Coupés du monde extérieur et donc de toute référence au réel, leurs repères habituels ont disparu, pour laisser place à une réalité toute autre, qu'ils ne peuvent ni percevoir, ni contrôler. Sans repères dans ces lieux, le visiteur se livre à une sorte d'abandon passif.

Le *Junkspace* impose un face-à-face constant entre le redondant et l'inexorable, où « *plus le chemin est erratique, plus les virages sont excentriques, plus le plan*

1. Bruce Bégout, *Le ParK*, *op. cit.*, p.37.

2. Bruce Bégout, *Le ParK*, *op. cit.*, p.130.

3. Bruce Bégout, *Zéropolis*, *op. cit.*, p.39.

4. Deuxième chapitre de son ouvrage, *La Ville Générique* observe et analyse la métropole contemporaine, et en fait le lieu privilégié de la recherche. Le texte, divisé en 17 parties indépendantes, apparaît dans un premier temps comme une analyse clinique des villes actuelles. Mais dans un second temps, l'auteur s'oriente vers une forme plus libre et plus subjective, observant le chaos qui nous entoure. Cette déconstruction permet d'introduire le chapitre suivant, *Junkspace*, dans lequel il alterne les affirmations apocalyptiques et de longs compte-rendus sur des détails, et sous-entend par là que rien ne peut être isolé, et que tout y est essentiel. Le récit se retrouve finalement démantelé, déhiérarchisé et nous pousse à une réflexion sur l'abstraction de l'architecture contemporaine.

5. Rem Koolhaas, *Junkspace*, *op. cit.*, p.52.

est caché, et plus l'exposition sera efficace et la transaction inévitable »¹.

De même qu'il est très difficile d'avoir une vue d'ensemble du *ParK*, car tout y est mélangé : « *le ludique cohabite avec le technique, le commercial avec le résidentiel* »².

Tout le texte de *Zéropolis* est quant à lui, traversé par une même idée : le sentiment d'irréalité dans lequel sont plongés les visiteurs³.

Si la ville rend improbable toute vision d'ensemble cohérente, c'est parce qu'elle met en défaut toute prise de conscience claire et distincte de la réalité. Tous les dispositifs mis en place à Las Vegas, sont simultanés, dé-réalisants et asservissants. Bruce Bégout souligne la puissance hallucinogène des lieux qui contribue à en faire un monde de pure fiction. Le visiteur, désensibilisé, privé de tout contact avec le monde réel, est livré à « *une expérience brutale, sauvage et instantanée* »⁴. La ville procède à un effacement des contours de la réalité et provoque une anesthésie visuelle et sensorielle. Les éléments architecturaux engendrent inévitablement une perte de repères spatio-temporels et un dérèglement des sens.

Dans *IGH*, les habitants de la tour semblent satisfaits, malgré l'anarchie ambiante. Ils vont même jusqu'à « en redemander » et attendent le moment fatidique où la nuit, le chaos va s'installer. Certains d'entre eux résistent d'abord à participer, puis finissent par suivre le mouvement général, et prisonniers des lieux, n'ont d'autre choix que de se plier aux nouvelles règles du chaos.

Las Vegas, le *ParK*, la tour et le *Junkspace* se réduisent à de gigantesques pièges de fiction uniformisants et désindividualisants, qui dévaluent et amoindrissent l'expérience.

1. Rem Koolhaas, *Junkspace*, *op. cit.*, p.98.

2. Bruce Bégout, *Le ParK*, *op. cit.*, p.19.

3. Il est intéressant d'observer les méthodes d'analyse employées par l'auteur dans ses différents ouvrages. Si dans *Zéropolis* Bruce Bégout souhaite se détacher au maximum de l'expérimentation pure de la ville, afin de pouvoir conserver tout esprit critique vis à vis d'elle (Il ne souhaite pas participer à la fête, ne fera d'ailleurs que traverser, et conclura son ouvrage par « *quitter Las Vegas* », chapitre qui démontre bien qu'il est temps pour lui de partir), il privilégie dans *Lieu commun* et *L'Eblouissement des bords de route* (Bruce Bégout, *Lieu commun*, Ed. Allia, 2003, et *L'Eblouissement des bords de route*, Ed. Verticales, 2004), l'arrêt et l'immersion dans les lieux qu'il visite pour mieux pouvoir les analyser. Les deux méthodes sont donc très différentes : la première consiste à tenir à distance le phénomène saturé de la ville, pour en décomposer l'évidence aveuglante. La seconde méthode, quant à elle, consiste à explorer de fond en comble le lieu (par exemple, le motel), afin de faire émerger la richesse insoupçonnée qu'il possède. La puissance hallucinogène et la profusion architecturale de Las Vegas masquent un véritable appauvrissement de l'expérience, que l'auteur se doit de distancer, pour comprendre pleinement de quoi il s'agit.

4. A l'inverse d'un environnement réel, le visiteur n'a plus besoin d'analyser les informations. Tout est dans Las Vegas, immédiatement compréhensif et attractif. L'intensité des sensations y est maximale, l'expérience immédiate, le spectateur passif.

DROGUES

Rem Koolhaas l'affirme, l'architecture de la *Ville Générique* agit comme une drogue dure et « *induit une hallucination du normal* »¹. Les variations de couleurs des néons et de la signalisation, les pertes de repères provoquées par des juxtapositions improbables, présentent autant d'éléments susceptibles de provoquer un état de transe chez le visiteur.

Bruce Bégout explique ce phénomène par d'une part, un choc désiré (par un pouvoir invisible) qui oblige à abandonner le contrôle de soi, et d'autre part par une volonté de vivre dans un espace et dans un temps limités, une expérience sans suite qui nie la réalité (une volonté des visiteurs). Plus de responsabilité, plus d'engagement, pas de conséquence : autant de désirs communs à la prise de stupéfiants.

La drogue majeure de Las Vegas est électrochimique. L'électricité est partout, non seulement dans l'espace mais également dans les objets et les hommes. Elle apparaît comme la sève, la substance indispensable à notre accomplissement. Le visiteur est saisi par l'impression d'une saturation perceptive, provoquée par les clignotements lumineux des néons qui couvrent tous les bâtiments et ne laissent aucun répit au regard.

Plus rien n'a de densité ni de consistance et chaque chose qui émerge de la toile du fond nocturne, flotte comme un spectre qui ne renvoie à rien d'autre que soi². Et la société américaine a donné une nouvelle valeur à ce désir de dérèglement des sens : le divertissement a remplacé la critique, « *l'utopique s'est dégradé en virtuel* »³.

Toutes ces observations sont intensifiées dans *Le Park*, et Bruce Bégout va même jusqu'à évoquer la « *neuroarchitecture* », que l'architecte du *Park*, Licht, a commencé à théoriser. L'architecture doit être capable d'induire des comportements, d'entraîner des émotions, et donc à plus grande échelle, de contrôler les individus⁴. Ainsi, l'architecture ne doit plus avoir pour objectif de constituer un abri, mais d'exposer l'homme à une stimulation perpétuelle. Si à Las Vegas, le divertissement est la drogue majeure, *Le Park* va plus loin et se pose comme un produit d'élite, une œuvre d'avant-garde qui préfigure le futur de l'architecture, des distractions qui n'ont pas encore reçu l'approbation générale. En ayant dépassé le stade du simple divertissement, le *Park* a atteint celui de la déviance, « *l'ultime possibilité de résister à la routinisation* »⁵.

1. Rem Koolhaas, *Junkspace*, op. cit., p.51.

2. L'auteur insiste sur ce phénomène en citant Hunter S.Thompson, auteur de *Las Vegas Parano* : « *ce n'est pas une bonne ville pour les drogues psychédéliques. La réalité elle-même y est trop déformée* », et plus loin « *là où les absorptions de substances hallucinogènes exprimaient un déni de la réalité ambiante et donc possédaient (...) une potentialité critique, l'expérience de Las Vegas réduit la déformation du réel à un simple jeu (...) qui en révèle la capacité de produire à une échelle industrielle rêve, fantasmes et vie imaginaire* », Bruce Bégout, *Zéropolis*, op.cit., pp.62-63.

3. *Ibid.*, p.63.

4. « *La fonction première d'un bâtiment est de modifier les systèmes neurophysiologiques des résidents* », Bruce Bégout, *Le Park*, op. cit., p. 114.

5. *Ibid.*, p.101.

James Graham Ballard scénarise cette architecture : ascenseur, climatisation, et même téléphone sont autant de drogues et d'éléments perturbateurs pour le déroulement de la vie des habitants de la tour. Technologies dernier cri et arguments vendeurs de l'immeuble neuf, ils déclenchent la première émeute¹. Les éléments provoquent des crises de manque lorsqu'ils cessent de fonctionner correctement. Les résidents, dans cette anarchie perpétuelle, cherchent à combler ce manque, par une forme de divertissement malsain. Pas d'argent, pas de machine à sous, pas de marionnette ou de spectacle, mais une déroute de la bourgeoisie, un besoin d'hostilité et d'inquiétude pour remédier à l'ennui.

DECOR

> JEU

Les lieux décrits suggèrent explicitement qu'il ne s'agit plus réellement d'architecture mais de décor. Rem Koolhaas évoque le *Junkspace* comme une sorte de doublure de l'espace existant qui induirait une réduction du sérieux. Si comme nous l'avons évoqué plus haut, nos villes anesthésient les visiteurs et les plongent dans une toute autre réalité, c'est parce qu'elles figurent quelque part, l'environnement propre au jeu².

L'ambiance de Las Vegas ne fait d'ailleurs que reconduire à l'identique l'univers obsessionnel du jeu : elle procède d'une répétition du "même", dépourvue de toute perturbation et de tout imprévu. Tout semble se dérouler de la même manière, à l'image d'un spectacle permanent n'ayant ni début ni fin, sans intrigue et sans histoire. Les visiteurs ne se projettent pas dans l'avenir car leurs actes n'ont aucune conséquence en dehors de Las Vegas, ils n'ont donc plus de responsabilité. Tout est fait pour les sécuriser, leur permettre de « se lâcher » et les ramener au stade infantile.

L'univers de la tour d'*IGH*, se présente comme un véritable labyrinthe dont l'unique issue à trouver est la terrasse du toit. Les habitants qui se prêtent au jeu, sont capables de tout pour y parvenir, même à adopter un état infantile et primitif.

1. Le premier élément perturbateur intervient lors d'une coupure de courant. Quand la lumière revient, le cadavre d'un lévrier afghan flotte au milieu de la piscine, vraisemblablement noyé volontairement. De cet événement vont fleurir des suspicions entre voisins, des reproches de tapage nocturne et autres désagréments de la vie en collectivité. Rapidement l'air conditionné va tomber en panne et se congestionner de poussière et de débris, rendant l'atmosphère de la tour nauséabond. Les WC se bouchent, l'eau de la piscine croupit, les chiens deviennent des proies pour se nourrir, et des barricades de meubles et d'électroménager s'accumulent. L'ascenseur va devenir un lieu stratégique – avant de tomber en panne à son tour – car il permet l'accès à tous les étages. Beaucoup d'habitants s'y retrouvent piégés, pris d'assaut par d'autres résidents qui les attendent à l'ouverture.

2. Le *Junkspace* est d'ailleurs, selon R. Koolhaas « un méta terrain-de-jeux », Rem Koolhaas, *Junkspace*, op.cit., p. 94.

> DOUBLURE ET FAUX-SEMBLANT

Le *Junkspace* utilise des éléments architecturaux déjà existants et en modifie le sens. On peut ainsi retrouver l'arche, la voûte, le dôme, l'atrium¹ et les piazzas. L'espace joue de l'héritage de l'architecture, il habite le passé et le contemporain en même temps. Il y a toujours, par ailleurs, dans la *Ville Générique* un espace appelé « faux-semblant », sorte de caricature du centre historique « classique », condensé de la totalité du passé en un seul complexe. Tout y est artificiel jusqu'aux commerçants (déguisés) qui vendent des « cadeaux-souvenirs » universels².

Las Vegas se présente comme la ville-témoin d'une urbanisation de l'assimilation : une ville qui absorbe tous les courants de pensée et tous les symboles, une ville « fourre-tout » et « dévore-tout » qui recrache et reconstitue l'identité de chaque grande ville en papier mâché. Ainsi, les bâtiments s'inspirent d'images existantes ou ayant déjà existé.

Le Park fait l'objet de gigantesques reproductions de lieux réels (par exemple, de fausses banlieues sinistrées, ou des prisons de l'armée américaine reproduites à l'identique) et peut se définir comme « un paysage synthétique qui mixe fête foraine et dystopie urbaine, un terrain d'essai pour l'hybridation architecturale et sociale »³.

> MOBILITE

Mais plus généralement, cette architecture du faux-semblant prend forme dans des lieux précis et communs dans ces ouvrages : les aéroports et les hôtels. « *Les villes contemporaines sont-elles, comme les aéroports contemporains, toutes les mêmes ?* »⁴. Rem Koolhaas consacre un des chapitres de son ouvrage à ces lieux, les considérant comme les éléments les plus singuliers et les plus caractéristiques de nos villes actuelles. Ils donnent à sentir un extrait condensé de l'identité locale.

A l'image des îles que nous avons décrites précédemment, les aéroports constituent de véritables systèmes hermétiques autonomes. Les hôtels quant à eux, font presque office de centres commerciaux, et même s'ils sont tous semblables, ils rendent tous les autres bâtiments redondants.

1. « *L'atrium est un dispositif diabolique, par sa faculté à substantialiser l'insubstantiel. Son nom romain est une garantie de l'éternelle de standing architectural – ses origines historiques en font un motif inépuisable* », Rem Koolhaas, *Junkspace*, op.cit., p.71.

2. Le caractère théâtral ou fictif du décor de la ville est explicitement illustré dans *Le Park*, par une sorte d'objet souvenir disponible à la boutique de l'île : « *Le Coffret d'espérance* ». Le visiteur peut lorsqu'il l'ouvre, apercevoir une copie de lui-même, miniaturisée, sorte de petit personnage hologrammique à l'échelle 1/20^{ème}. La petite figurine s'adresse au visiteur et lui montre « *ici et maintenant* » l'événement qu'il désire le plus au monde (scène érotique, remise de prix...). Cette scène résume en réalité l'ensemble de la visite du *ParK*, où le visiteur a participé, passivement, au spectacle, allant jusqu'à avoir l'illusion que tout ceci est réel et que ses rêves les plus fous ont pris forme (Bruce Bégout, *Le Park*, op. cit., pp. 143, 144).

3. *Ibid.*, p.31.

4. Rem Koolhaas, *Junkspace*, op. cit., p.45.

Les hôtels de Las Vegas sont thématiques et donc identifiables, seule caractéristique qui permet de les différencier du reste de la ville. Ils se présentent comme des images, des représentations de référence, servant de cohérence à l'ensemble. Tout comme dans le *ParK*, où les seuls véritables repères identifiables sont les aéroports, les hôtels, les restaurants et les boutiques.

Cette organisation commune aux espaces, révèle la naissance d'un nouvel habitant : l'habitant mobile, « la condition de passager devient universelle »¹. De la même manière que les hommes traversent Las Vegas, mais ne l'habitent réellement jamais (il y a peu de résidents dans la ville), que les visiteurs du *ParK* ne se rendent sur l'île que pour une durée déterminée, que les habitants de la tour fuient ou meurent, les hommes sont sans cesse en mouvement, prêts à repartir. C'est peut-être ce qui explique, selon R. Koolhaas, le manque de substance des fondations de nos villes actuelles. Les attractions du *ParK* bougent inévitablement, ferment, ouvrent ou sont remplacées. Tout évolue et se renouvelle en permanence. L'espace se reconfigure selon la mobilité des résidents².

Le système des flux, des connexions et des accès développé dans la tour par J. G. Ballard, reflète des phénomènes identiques : les habitants sont contraints à une mobilité incessante s'ils veulent survivre. En occupant un lieu plus d'un court instant, ils se livrent à une mort certaine. De même les visiteurs qui n'ont pas quitté le *ParK* pour profiter un peu plus des lieux, se retrouvent obligés de se cacher, vivant comme des bêtes sauvages à l'abri des gens mobiles.

CONTRÔLE

Tous ces espaces soulèvent un plus large questionnement concernant les dispositifs utilisés.

La *neuroarchitecture* prônée par Litch, architecte du *ParK*, permet un véritable contrôle sur les individus. Tous les visiteurs sont surveillés, la multitude est prise en charge. Tout semble fait et construit pour que l'architecture s'efface au maximum, que le dispositif se fonde avec le corps.

A Las Vegas, derrière l'atmosphère festive des rues et des casinos, se cache une maîtrise totale de l'espace ne laissant place à aucune improvisation ou spontanéité. Rien n'y est laissé au hasard et dans cette mise en scène trompeuse, chaque événement est soigneusement programmé et contrôlé. Car en réalité, l'imaginaire et les désirs du visiteur sont maîtrisés par un chef d'orchestre invisible. Le « *fun* » incarne le masque de l'argent et le visiteur oublie qu'il n'est qu'un consommateur, un client. L'aliénation provoquée est d'autant plus forte qu'elle prend la forme d'une auto-aliénation,

1. Rem Koolhaas, *Junkspace*, op. cit., p.53.

2. « Le *ParK* est comme une ville en perpétuel chantier qui ne cesse de se transformer frénétiquement, un espace fractal, une géographie errante qui se défait et se reconstruit aussitôt », Bruce Bégout, *Le ParK*, op.cit., p.94

d'une servitude volontaire. C'est le visiteur qui rend le lieu réel et existant, en venant contribuer au spectacle pour entrevoir la concrétisation de ses rêves. Il achète de l'imaginaire, des visions et des songes.

Les visiteurs du *ParK* sont tous surveillés (présence de tireurs d'élites, d'appareils d'enregistrement, de drones), mais leur participation au spectacle, rend tous ces dispositifs de contrôle invisibles. Les visiteurs et les acteurs se confondent et il devient impossible de les distinguer¹.

D'autre part, dans la ville toute entière de Las Vegas, la surveillance est omniprésente. Chaque casino-hôtel s'ouvre à la fois sur la rue pour attirer les visiteurs au-dedans, et vit dans la clôture d'un espace strictement auto-référent où règne le contrôle permanent des faits et des gestes.

Rem Koolhaas théorise tous ces phénomènes : « *Le junkspace connaît toutes vos émotions, tous vos désirs. Il est l'intérieur du ventre de Big Brother. Il préempte les sensations des gens* »².

« *[Les villes] comme de vieilles mères qui nourrissent toujours leurs embryons titanesques (...) sont construites sur des infrastructures coloniales dont les plans ont été conservés par les anciens oppresseurs rentrés chez eux (...) un processus continu, organique, d'ajustement des normes et des comportements (...) Dans cette apothéose du choix multiple, il ne sera plus jamais possible de reconstituer la cause et l'effet* »³.

ARCHITECTE

Mais qui se cache derrière ces dispositifs ?

Litch, l'architecte du *ParK*, règne du haut de sa Tour d'Ivoire, qu'il ne quitte jamais. Personnage totalement associable qui n'écoute que très peu ce que les autres ont à lui dire, il n'apparaît d'ailleurs que très rarement en public. De là où il est, il peut contempler toute son entreprise et il est le seul à être capable d'obtenir une vue d'ensemble du *ParK*, et de distinguer l'ordre et les relations des lieux. Ceux qui accompagnent Litch, une équipe de techniciens, poste légèrement inférieur, sont présentés comme un groupe de « *blouses blanches qui travaillent sans relâche à la confection de nouveaux prodiges* ». Ils vivent à l'écart du public, aiment sentir peser sur leurs épaules « *la domination du génie, la dictature charismatique de l'être exceptionnel* »⁴, et utilisent un langage qui n'appartient qu'à eux.

Anthony Royal, architecte de la tour d'*IGH*, occupe le dernier appartement, situé au quarantième étage, dont la terrasse surplombe le complexe de logements. Le déroulement de l'histoire proposé par J. G. Ballard, nous montre que même l'architecte n'avait pas pris la mesure de ses actes lorsqu'il a construit la tour, et qu'il finit par se retrouver pris à son propre piège. Si au début du récit, Anthony Royal apparaît comme le prince des lieux, l'homme qu'il faut

1. Cf. Chapitre *Ouverture : la question du dispositif*, p.75.

2. Rem Koolhaas, *Junkspace*, op. cit., p.103.

3. *Ibid.*, p.61.

4. Bruce Bégout, *Le ParK*, op. cit., p.86.

saluer pour le travail accompli, il devient rapidement l'homme qu'il faut dépasser, puis abattre. Du haut de la tour, il ne peut avoir conscience de ce qui se passe aux étages inférieurs, et lorsqu'il s'en aperçoit, il est déjà trop tard. Litch, est quant à lui, davantage distant avec ses constructions, qu'il ne visite ou n'habite jamais.

Les deux personnages, Litch et Royal, sont semblables dans leur manière d'observer les lieux et dans la distance qui les sépare avec le reste de la population. On comprend rapidement, que ce sont eux qui contrôlent les édifices. Cependant, le récit employé par Ballard diffère de celui de Bruce Bégout : il existe un début et une fin de l'histoire, une progression qui sera tragique pour Anthony Royal. Dans *Le Park*, Litch n'est jamais atteint, mais les visiteurs sont contraints à partir. *Le Park* et son inquiétante issue ne sont jamais résolus.

Dans *Zéropolis*, l'architecte est absent, mais ceux qui contrôlent les foules, surveillent et orchestrent le spectacle permanent de la ville sont bien là : propriétaires des casinos, promoteurs immobiliers et marchands, se cachent derrière les appareils de surveillance et les décors du gigantesque théâtre. Enfin Rem Koolhaas, par l'analyse qu'il propose, nous invite à reconsidérer plus généralement le métier d'architecte. Celui-ci ne peut plus être star, mais doit s'entourer d'une équipe d'ingénieurs, d'entrepreneurs et de fabricants. Seul ce changement permettra de redonner du sens et de la cohérence à nos villes futures.

FUTUR

James Graham Ballard laisse au lecteur le soin de tirer les conclusions morales et psychologiques de ce système. En proposant une hypothèse extrême, l'auteur nous invite à nous interroger sur le devenir de nos villes actuelles. La tour, cet *Immeuble de Grande Hauteur*, une ville dans la ville, un environnement isolé, permet d'analyser la façon dont un lieu ultramoderne, peut transformer les comportements. Initialement prévu pour répondre à tous les besoins physiques de ses occupants, l'immeuble semble avoir absorbé tous les besoins psychologiques. Plus de 35 ans après sa publication, le roman *IGH* reste toujours d'actualité.

L'extrapolation opérée par Bruce Bégout dans *Zéropolis*, révèle un phénomène plus général concernant l'orientation de nos civilisations actuelles : l'utopie des loisirs et du *fun* permanent : « *Là encore, la prétendue folie de Las Vegas confirme notre réalité, plus qu'elle ne la modifie ou la corrige* »¹.

« *Il ne faut pas considérer Las Vegas comme une anomalie (...) elle est un formidable chantier public des futures tendances urbaines* »². Car la ville a répondu aux mêmes problèmes structurels que connaissent les villes aujourd'hui : présence massive de l'automobile, architecture de l'attrait, publicité envahissante. Et si Las Vegas n'était que la préfiguration poussée

1. Bruce Bégout, *Zéropolis*, *op. cit.*, p.14.

2. *Ibid.*, p.105.

à son extrême du devenir de la ville périphérique ? Une ville qui accepte et construit avec ce que nous méprisons et refusons de voir. Las Vegas semble utiliser les messages publicitaires le long de grands axes routiers bordés de boîtes-entrepôts commerciaux comme éléments de son architecture : écrans sur façades, enseignes... Après l'approche analytique de Robert Venturi¹, Bruce Bégout apporte un regard sensible sur cette ville sans nuance². Une ville pourtant dont on n'a pas fini de tirer un enseignement et sur laquelle il est encore intéressant de se pencher. Récit philosophique et géographique, constat à la fois effrayé et fasciné, *Zéropolis* est une lecture passionnante de la ville américaine, dans la continuité de ses prédécesseurs³.

Le Park, même s'il s'agit d'une œuvre fictionnelle, s'applique à laisser s'installer le doute quant à son éventuelle réalité⁴. Certaines analogies (comme nous l'avons démontré plus haut) avec le monde actuel, perturbent le lecteur et l'incitent à s'interroger sur l'architecture de demain et ses conséquences sur les comportements. Serons-nous à mêmes de distinguer les manipulations et les dispositifs,

1. Robert Venturi, Denise Scott Brown et Steven Izenour, proposent en 1971 *Learning from Las Vegas* (Robert Venturi, Denise Scott Brown et Steven Izenour, *Learning from Las Vegas*, Ed. MIT Press, 1977). Cet ouvrage, très controversé et critiqué dans les années 60-70, semble dresser l'apologie du paysage du capitalisme américain. En réévaluant l'architecture de Las Vegas, les auteurs découvrent une architecture vivante, foisonnante, et alors que le style international est en train de devenir très formaliste et répété, l'architecture du bord de route offrirait une sorte d'alternative, un lieu où les architectes pourraient piocher. Ils décrivent par exemple, une rue commerçante de la cité américaine, le *Strip*, composée essentiellement d'éléments commerciaux. Ils développent à partir de cette description une vision plus globale de l'architecture et s'intéressent à la ville telle qu'elle est et non telle qu'elle devrait être. Pour la première fois, l'espace d'une ville ne serait plus dominé par l'architecture, mais par le signe. Souvent jugés avec sévérité, les trois auteurs ont toujours su remettre en question ce discours, affirmant que cette analyse devait permettre un nouveau dialogue, et que l'ouvrage n'atteindrait son objectif qu'à cette unique condition. Leur réflexion s'est ainsi construite progressivement sur les échanges qui ont suivi la publication.

2. Contrairement aux propos de Robert Venturi, Bruce Bégout considère que Las Vegas est une ville totalement banale, dont la seule originalité n'est en fait que de concentrer sur quelques hectares toutes les recettes du développement urbain. Aujourd'hui, le *fun shopping* et l'*entertainment* sont devenus les principaux producteurs de l'espace urbain dans de nombreuses villes.

3. On pense particulièrement à l'ouvrage de Mike Davis, *City of Quartz*, où l'auteur dresse un portrait effrayant de la ville de Los Angeles. Hébergeant plusieurs millions d'individus, la mégapole est paradoxalement représentée comme une ville symbole de l'enfer du capitalisme moderne (Mike Davis, *City of Quartz, Los Angeles, capitale du futur*, Ed. La découverte, 2006).

4. Lorsqu'un des personnages, Leer (présent pour un entretien d'embauche au sein de l'équipe d'architectes) s'égaré dans le *ParK*, il aperçoit plusieurs buildings modernes « dans le style dépouillé du Bauhaus : blancs, sobres, géométriques » (Bruce Bégout, *Le Park*, op. cit., p.71) et n'en croit pas ses yeux. Les bâtiments décrits sont vides et inhabités, Leer est paralysé par ce qu'il voit. « Encore plus maléfiques que les projets de Litch », ces édifices apparaissent comme les vestiges d'une civilisation perdue, abandonnés par ceux qui construisent les nouveaux parcs à thèmes et destinés à devenir de « futures attractions en attente de validation ». Le narrateur s'inquiète même de constater à la fin de sa visite, qu'il existe dans le *ParK* des bâtiments tout à fait modestes et ordinaires (kiosques à journaux, toilettes publiques, cuisines collectives, containers à ordures, terrains en friche). Ces « catalyseurs d'impression étrange », sont pour le protagoniste, autant d'éléments qui le poussent à s'interroger sur le caractère fictionnel des lieux. Ces similitudes avec le monde réel ne démontreraient-elles pas que le système du *ParK* est déjà installé dans nos sociétés ?

ou ferons-nous, à notre insu, partie intégrante des projets ? Dans *Zéropolis*, le philosophe nous prouve, par l'expérience qu'il expose, que la réalité du *Park* est déjà là.

Contrairement aux deux autres auteurs, le discours de l'architecte Rem Koolhaas n'est ni fataliste, ni impuissant. L'auteur revendique même une approbation de ces phénomènes et analyse les propriétés esthétiques de ces faits urbains inéluctables. Rem Koolhaas, affirme dans *Junkspace*, qu'il est illusoire de prétendre changer la société par l'architecture et que le destin de la société capitaliste doit être directement intégré dans le système de pensée.

Le monde est tel qu'il est, il est impossible de le modifier dans ses structures. Autrement dit, l'auteur accepte, de manière cynique, la réalité¹.

Persuadé que tel le scénariste, l'architecte doit fonder son projet sur le montage, et sur « *l'art d'enchaîner ses ouvrages littéraires en séquences programmatiques, cinématographiques ou spatiales* »², il structure l'ensemble de ses ouvrages en séries (tels que les étages successifs d'un gratte-ciel), qu'elles soient prévues (*Bigness*) ou aléatoires (*Junkspace*). Non seulement une démonstration, *Junkspace* est d'abord une œuvre d'écrivain, « *une théorie non théorique* »³, un ouvrage « *polyphonique divers et bigarré* »⁴.

1. Les théories de Rem Koolhaas sont issues de thèses et d'idées de différentes courants d'architecture de différentes époques : Mies Van Der Rohe, le *Pop Art* et surtout les utopies négatives des architectes italiens des années 70 dont il est le digne successeur. L'un de ses premiers projets, réalisé avec Elia Zenghelis, se retrouve d'ailleurs sous l'influence directe des projets de *Superstudio* et *Archizoom*. Les similitudes entre le *Monument Continu* (*Superstudio*, 1969. Cf. chapitre *DYSTOPIES*, p. 23) et *Exodus* (Rem Koolhaas, Elia Zenghelis, 1972) sont frappantes. Et plusieurs de ses affirmations théoriques sont teintées des enseignements de ses prédécesseurs : il déclare que l'aménagement doit prévoir l'imprévisible, et vingt années auparavant, Alison et Peter Smithson employaient déjà le terme de *looseness* (relâchement) pour décrire ce qui était nécessaire à la planification urbaine.

2. "*Face à la rupture, une conversation avec Rem Koolhaas*", catalogue *Mutations*, Ed. Actar, 2000.

3. Rem Koolhaas, *Junkspace*, *op. cit.*, p. 25.

4. Propos extraits d'une émission, « *l'essai du jour* », présentée par Alexis Lacroix sur France culture (www.franceculture.fr).



Projection et représentation :

4 œuvres

ALAIN BUBLEX, *Glooscap* et *Plug-in City*

Après avoir étudié à l'Ecole des Beaux-Arts de Mâcon, puis à l'Ecole Supérieure de Design Industriel à Paris, Alain Bublex entre à la régie Renault en tant que designer industriel. Il quitte cet emploi quelques années plus tard afin de se consacrer à l'art. Il vit et travaille actuellement à Lyon.

Plug-in city est un ensemble de montages photographiques réalisés en 2000. L'artiste mêle ici habilement des photographies de villes réalistes (Paris, Houston) et des images artificielles (dessins numériques). Dans les images présentées, des éléments de chantiers (style module *Algeco*) viennent se greffer sur les immeubles en pierre de taille haussmannien, la Tour Eiffel, le Centre Pompidou, ou encore sur de simples habitations. L'image que donne Bublex de la ville s'apparente à un chantier ludique et coloré. Elle déborde d'activité, le trafic routier y est intense, et les divers éléments aux couleurs saturées, greffés sur les pylônes et intégrés dans l'espace urbain, donnent à cette ville un aspect quelque peu artificiel, sans qu'on puisse aisément faire la part de l'aspect réel de la ville et les ajouts numériques opérés par l'artiste. Cette œuvre est directement inspirée par le projet de Peter Cook et d'Archigram, *Plug-in city*, réalisé en 1964.

Dès 1985, Alain Bublex entreprend d'imaginer une ville de toutes pièces : *Glooscap*. Il commence alors à créer et accumuler de nombreux documents d'archives, de relevés météorologiques, de statistiques... Le projet s'est depuis étoffé, et toutes les pièces viennent attester de la véracité de *Glooscap*.



BERTRAND LAMARCHE, *The Fog Factory*

Bertrand Lamarche est un artiste français né en 1966 à Paris. Diplômé de l'Ecole Supérieure de la Villa Arson, il enseigne actuellement à l'Ecole Nationale Supérieure d'Architecture à Paris-Malaquais. Ses œuvres sont présentes dans plusieurs collections privées et publiques parmi lesquelles, le Centre Pompidou, le MAC/VAL, le FRAC Centre...

J'ai choisi d'analyser *The Fog Factory*, œuvre présentée lors de l'exposition au Frac Centre¹.

The Fog Factory se donne comme la maquette - modèle de la gare de Nancy. La ville y apparaît précise, détachée. Tous les bâtiments et structures jaillissent de manière claire et concise. Aucune présence humaine n'y est suggérée et les éléments ne se relient que par la nappe de brouillard qui les entoure. Du dessous de la maquette, une installation météorologique répand continuellement de la brume. « *Le vide orchestre le site* »².

Celui-ci se limite par un pont devant lequel le réseau ferroviaire se resserre avant de s'engouffrer dessous. A gauche, une tour. Devant, la rambarde du pont. Et en face, au fond, 4 tours semblables alignées parallèlement, dont l'une d'entre elles (celle de gauche) est cachée par une plus grande tour bleue. Entre bricolage amateur (les éléments sont schématisés, les matériaux sont bruts) et dispositif hypnotique (la brume ralentit le temps), Bertrand Lamarche propose ici une nouvelle représentation de la ville.

JORDI COLOMER, *Anarchitekton*

Jordi Colomer est un artiste catalan né à Barcelone en 1962. Il commence sa formation artistique au début des années 80, à l'Ecole d'Art et de Design de Barcelone, poursuit ses études à la Faculté d'histoire de l'art de Barcelone, avant d'entrer à l'Ecole d'Architecture. Parallèlement à l'urbanisme, son intérêt pour le théâtre moderne et contemporain se développe.

Entre 2002 et 2004, Jordi Colomer réalise une série de vidéos dans les villes de Barcelone, Bucarest, Brasilia et Osaka, où il met en scène un acteur, qui porte le nom d'Idroj Sanicne. Le personnage parcourt la ville en brandissant des immeubles en carton. Ce qui intéresse l'artiste, et particulièrement lorsqu'il réalise ce travail, sont les frontières entre décor et habitat, fiction et réalité, mais également jeu et action, mouvement et immobilité.

1. Exposition monographique de l'artiste, Frac Centre, 2 mars au 29 avril 2012.

2. Dossier de presse, *Archistorm, Bertrand Lamarche au Musée des Beaux-Arts de Nancy*, www.archistorm.fr.

REALITE

L'une des particularités communes à ces quatre œuvres réside dans la manière dont ces trois artistes se sont approprié l'existant.

Chacun d'eux, a en effet, utilisé ou détourné des éléments du réel, afin d'envisager des solutions, critiquer les systèmes établis ou soulever leur absurdité latente.

Lorsqu'Alain Bublex, réalise ses montages pour la série *Plug-in City*, il concrétise le projet de Peter Cook, envisagé quelques décennies plus tôt. L'intention de l'architecte membre du groupe Archigram, était d'envisager une solution aux problèmes de logement, par l'implantation d'unités mobiles sur une structure fixe et continue. Alain Bublex va ici plus loin et transpose le projet sur des environnements réels : Paris ou Houston se retrouvent envahies par ces modules et divers éléments de construction (grues, échafaudages). A première vue, *Glooscap* rappelle les villes du nord des Etats-Unis ou du Canada. Cette ville, bien qu'imaginaire, condense certaines images du stéréotype américain. Afin de constituer un ensemble d'archives plausibles, Alain Bublex est allé en 1991, réaliser un relevé cartographique de la baie américaine et a effectué en 1994, un séjour de quatre mois en Amérique du Nord pour y faire un inventaire de formes urbaines. L'artiste récupère ainsi des éléments réels, qu'il répertorie, synthétise et transforme pour constituer *Glooscap*.

Bertrand Lamarche réalise la maquette-modèle de la gare de Nancy. Situé en plein centre-ville, ce site a été choisi par l'artiste pour son atmosphère banale et pourtant très théâtrale, un endroit sauvage et non contrôlé, et difficile à appréhender dans son ensemble. Bertrand Lamarche se sert ici de la maquette comme une sorte de langage urbain pour déchiffrer ce que l'on ne peut percevoir dans le réel. Contrairement à un architecte qui viendrait proposer un projet, l'artiste réalise *a posteriori* une projection mentale d'un espace déjà existant.

Enfin lorsque Jordi Colomer demande à son personnage de déambuler dans les villes, et de brandir les maquettes des immeubles devant lesquels il défile, l'artiste s'intéresse à l'état actuel de l'architecture. Il porte une attention toute particulière aux limites de ces villes, ce territoire intermédiaire où les bâtiments ne sont plus pris dans un tissu urbain dense, mais demeurent des lieux d'habitat collectif : des espaces où l'architecture est à la fois la plus massive, la plus « réelle », la plus artificielle également, comme un décor de cinéma construit en plein air. Il filme et met ainsi en scène des quartiers, situés aux limites de la ville (comme à Barcelone) ou des quartiers entiers, construits pour accueillir tous les symboles officiels comme à Brasilia – sorte de vitrine, ou visage moderne du pays – ou encore des bâtiments inachevés, comme à Bucarest. Les références au réel sont également fortement représentées dans la manière dont le personnage se déplace et agit dans le film, qui peut rappeler des situations existantes : processions religieuses, manifestations, défilés, parades...

Le recours à l'existant utilisé par ces artistes, leur permet d'une part d'inscrire une certaine forme de critique et de remise en question des villes réelles, et d'autre part, il sert de référence pour des projets et des mondes fictionnels.

SCENARIO

Comme nous l'avons évoqué précédemment, l'œuvre d'Alain Bublex, *Plug-in City* prolonge l'intention architecturale de Peter Cook, d'une ville au développement modulaire. L'ensemble des projets d'Archigram ne dépassant pas l'étape de concept, aucune expérimentation réelle n'a véritablement été tentée. A travers ses photographies, Alain Bublex offre une seconde chance à ce rêve en faillite, et souligne les enjeux actuels de l'art et cette tendance des artistes à s'approprier des projets jugés utopiques ou irréalisables afin de repenser les modèles et d'en envisager d'autres.

Il choisit dans ses montages, comme structure modulaire de référence, le container. Selon lui, il s'agirait de figurer ce à quoi la ville ressemblerait si on utilisait ces modules, non plus seulement pour des besoins industriels, mais aussi pour des besoins privés et domestiques. Loin de proposer un projet architectural viable et sûr, l'artiste scénarise le projet de Peter Cook, lui ajoutant une dimension concrète (celui de la photographie), et interroge ce qu'il adviendrait de la ville et de l'architecture si chaque habitant pouvait greffer un module devant sa fenêtre, pour par exemple, obtenir une pièce supplémentaire.

Localisée dans l'est canadien, *Glooscap*, comme surgie de nulle part, prend une consistance bien réelle. L'artiste pense les plans de la ville, fournit des documents historiques, des archives, des photographies, depuis la fondation mythique de la cité jusqu'à ses développements les plus contemporains. Tout, dans le projet *Glooscap*, est référentiel, et pourtant rien n'est réel. L'artiste accumule un ensemble de pièces fictives témoignant de l'existence et de l'histoire de la ville : de la première carte sur parchemin aux photographies numériques de paysage urbain. Les différents plans de *Glooscap* frappent par leur cohérence et leur plausibilité, et l'articulation de ces éléments hétérogènes aboutit à une ville étonnamment vraisemblable. Aujourd'hui, Alain Bublex ne juge plus nécessaire de développer les preuves matérielles de l'existence de la ville. Ce qui lui importe, c'est de continuer de vivre dans l'idée que *Glooscap* existe réellement¹. Ce projet de ville imaginaire met en scène non seulement la conscience de l'espace et du temps urbain, mais également l'impression de pouvoir habiter le lieu. Il s'agit en effet pour l'artiste de donner au spectateur l'illusion d'un espace mesuré, calculé et contrôlé.

Lors de l'exposition, l'idée générale du projet reste d'ailleurs inexpliquée, et le regard des visiteurs n'est pas orienté. Ils peuvent croire se trouver face à des projets d'architecture ou dans une salle de musée municipal. En parcourant cette ville, le spectateur aura l'impression d'en être le touriste².

1. "Dès lors qu'il aboutit, un projet devient un objet, un produit. Dans la plupart des cas, seules les idées suffisent. Rien n'oblige à réaliser une idée. Que *Glooscap* existe ou pas, ce n'est pas important. Le fait est que pour moi, elle existe ou du moins autant que n'importe quelle ville dans laquelle je ne me suis pas rendu", "Alain Bublex, tenir à jour les paysages", interview de Jean-Yves Jouannais in *Art Press* n°244, pp.25-30, mars 1999.

2. L'artiste ira même plus loin, en publiant des cartes postales. Il cherchera à réaliser par ce biais, des livres qui du fait de leur contenu et de de leur forme, pourraient se perdre dans les rayons des librairies, retrouvés rangés dans les sections de tourisme, de géographie ou d'histoire.

L'un des questionnements majeurs de Jordi Colomer est de savoir s'il est possible d'habiter le décor. Et habiter un lieu, revient-il obligatoirement à habiter un appartement ou un espace public ? Dans *Anarchitekton*, le protagoniste Idroj Sanicne porte les maquettes de bâtiments existants, emblématiques de l'urbanisation moderne et contemporaine.

En jouant sur la différence d'échelle entre les modélisations et les édifices environnants (qui se confondent d'ailleurs à l'arrière plan), le dispositif offre un regard critique et déroutant sur ces franges urbaines où l'architecture s'est souvent développée de façon anarchique, sans véritable réflexion.

En créant une impressionnante mise en abîme (la ville modélisée dans les mains du personnage, le personnage dans la ville, la ville dans l'écran, l'écran regardé par le spectateur, lui-même dans un espace d'exposition, ce dernier également dans la ville), l'artiste scénarise l'architecture, mélangeant habilement le vrai et le faux, le décor et l'architecture. Et lorsqu'il évoque le décor, Jordi Colomer fait référence à un certain aspect de légèreté, un caractère précaire et portable, « *quelque chose qui peut être brûlé quand il a déjà été utilisé* »¹. Cette idée peut venir s'opposer au concept de monumentalité, comme quelque chose de fixe, de lourd, d'imposé et de massif, à l'image des bâtiments choisis pour les maquettes.

La ville apparaît ainsi comme une scène de théâtre de nos systèmes de symbolisation du monde. L'artiste cherche à déstabiliser le spectateur et le place entre ce qu'il sait et ce qu'il veut croire, au point qu'il semble parfois difficile de distinguer le simulacre du réel.

Enfin, lorsque Bertrand Lamarche propose *The Fog Factory*, il crée une œuvre qui existe à travers la fiction et le scénario. Véritable machine atmosphérique, ce dispositif narratif fantasmagorique véhicule une perte de repères spatiaux et temporels. La ville proposée par l'artiste serait capable de générer son propre climat, devenant ainsi un système absolument artificiel et autonome. A travers cette démarche, Bertrand Lamarche rejoint une certaine conscience de la vie urbaine, met en évidence son caractère, sa physionomie, son identité et suggère la vie « parallèle » de la ville.

TEMPS

Comme il s'agit d'œuvres de fiction, ces pièces acquièrent une temporalité qui leur est propre.

Le temps, dans le projet *Glooscap*, existe même en tant que phénomène majeur de l'œuvre, celui qu'il aurait fallu pour qu'une telle cité s'élabore entre le début du 17^{ème} siècle et aujourd'hui. Et c'est peut-être là que réside essentiellement la fiction : le cadre géographique, qui a fait l'objet de patients repérages par l'artiste, se retrouve « fictionnalisé » par l'accélération virtuelle à laquelle Dublex la soumet. *Glooscap*, n'est pas une solution mais une imitation, et ce qu'elle imite n'est autre qu'une durée historique. Ce n'est donc pas la ville elle-même qui constitue la mine métaphorique de l'œuvre,

1. *Une conversation avec Jordi Colomer*, propos recueillis sur www.timotheechaillou.com

mais le travail du temps. D'un lieu mental intemporel, Bublex fait de *Glooscap* un monde qui fonctionne au même rythme que le nôtre.

D'autre part, l'artiste accorde beaucoup d'importance à l'exposition qui rendra compte du projet. Lors de l'exposition à la fondation Louis Moret¹, *Glooscap* est ainsi présenté dans plusieurs salles, non pas comme un projet abouti, mais comme un tout, constitué d'essais en perpétuelles transformation et évolution. Tout comme une ville se transforme et s'adapte, le projet n'est donc jamais fixe ou défini. Il réserve même une partie de l'exposition à une sorte d'atelier où il peut venir travailler chaque jour. L'œuvre devient ainsi chantier, recherche, idée en cours. Il considère l'art comme le domaine où il peut explorer, tester et imaginer, hors des contraintes de la production industrielle.

Lors de sa présentation physique, la maquette de Bertrand Lamarche, *The Fog Factory* existe en parallèle du déroulement du temps réel. Le procédé météorologique conçu par l'artiste, annonce quelque chose de l'ordre de l'événement et donne à voir du temps qui passe. Grâce à la nappe de brume qui se dégage de la maquette, la lecture se retrouve brouillée, les éléments modifiés. Nous assistons à une sorte d'arrêt sur image, ou plutôt à un ralenti de l'existence urbaine : le panorama proposé par Bertrand Lamarche, existe dans un temps qui lui est propre.

REGARD

Revendication, position critique ou geste gratuit ?

Les artistes ne se prononcent pas, mais interrogent constamment nos relations et nos usages dans ces espaces.

Les maquettes de bâtiments qui ont servi dans les différentes performances du projet *Anarchitekton*, exposées dans les galeries ou les musées, invitent au questionnement de la place que nous occupons dans la ville et de nos rapports avec l'architecture et le monument. Comment peut-on agir individuellement avec l'architecture, ou comment est-il possible de donner son avis ?

Pour Alain Bublex, il n'est plus possible de projeter aujourd'hui une utopie.

Le projet de ville imaginaire, *Glooscap* en est le reflet. Loin de la ville idéale, elle se présente comme une transposition de l'activité de la réalité sur une surface lisse et impalpable. L'ensemble des images et objets d'Alain Bublex, mettent au coude à coude réalité et fiction. Il conçoit le processus artistique comme un travail qui agit sur le réel et le transforme. Ces villes ne constituent pas tant un idéal urbanistique, qu'une base fictive pour une multitude d'inventions.

Malgré la complexité du site choisi par Bertrand Lamarche, tout, dans *The Fog Factory*, semble répondre à une ordonnance particulière, insaisissable dans la réalité. La maquette clarifie : une exécution en relief, dans une dimension

1. GLOOSCAP - KOLUSKAP, "the dawn town - La ville de l'aube", Fondation Louis Moret - Martigny, 26 juin au 22 août 1999.

fort réduite de l'édifice, permet de mieux en faire connaître l'effet¹. Science-fiction, urbanisme, cinéma... autant de thèmes à travers lesquels Bertrand Lamarche interroge les notions d'échelle, de temps et de modélisation, les relations entre mouvement, son et lumière et la manière dont ces phénomènes s'inscrivent dans la ville et dans le temps.

Il est intéressant de constater que des notions similaires caractérisent les œuvres littéraires précédemment citées, et ces œuvres d'artistes. Les principes d'insularité, de fragmentation² et de décor³ sont appliqués à l'échelle des œuvres d'art. Celles-ci fonctionnent dans un temps qui leur est propre, parfois même un climat.

A travers ces œuvres, le rôle de l'architecte est également remis en question : Jordi Colomer nous invite à interroger la position de l'habitant et son pouvoir face à l'environnement urbain qui l'entoure. La ville fictive d'Alain Bublex témoigne bien que l'architecture n'est peut-être plus nécessaire, et que seules les images de l'architecte peuvent suffire à la faire exister. Enfin, Bertrand Lamarche s'approprie le processus architectural et nous montre ce qui est déjà là. Il juge nécessaire de clarifier ces espaces, préciser le dessein d'origine, ou du moins le suggérer.

Ces représentations affichent une fois encore, une nouvelle image de l'architecture, un nouveau regard sur celle-ci, particulier et orienté. Tout comme les ouvrages de Rem Koolhaas, Bruce Bégout ou James Graham Ballard, ces œuvres interrogent l'état actuel des métropoles, leur devenir et le pouvoir qu'elles détiennent sur les habitants.

En attribuant à leurs pièces des dimensions fictionnelles, les artistes imitent la réalité, la déforment et l'interprètent. Les écrivains exacerbent le monde réel, les artistes le représentent physiquement et dans les deux cas, nous sommes invités à nous interroger tout à la fois sur notre place dans ces environnements et sur la manière dont nous pouvons agir dans ces espaces. Avons-nous seulement conscience de notre rôle dans l'architecture, ou sommes-nous tout simplement des spectateurs, passifs et impuissants ?

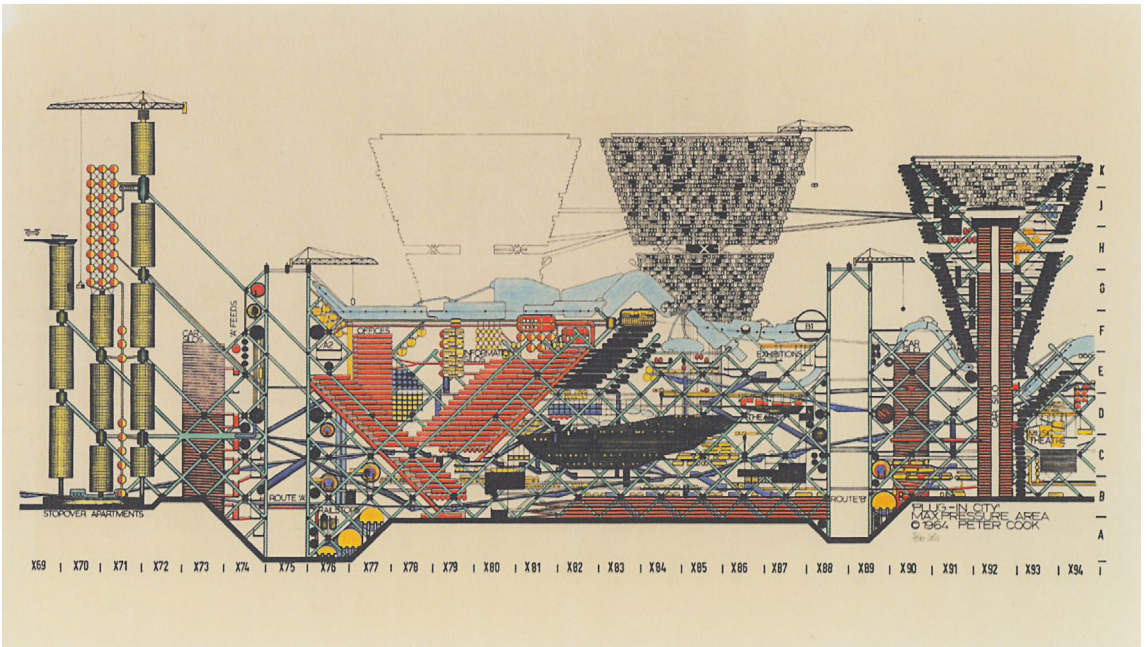
1. « *Je crois que dans les systèmes de changement d'échelle, on a les clés de la possibilité de la représentation (...) la représentation passe par des changements d'échelle la plupart du temps. C'est ce que les maquettes veulent aussi montrer* ». Texte publié par le magazine en ligne *dust.distiller.com*, 2012. La maquette des bâtiments vient relater la réalité des bâtiments à échelle réduite, nous permettant de comprendre (ou du moins d'appréhender) les intentions architecturales initiales.

2. La forme de *Glooscap* est essentiellement fragmentaire : accumulation de documents comme autant d'indices pour comprendre la ville.

3. Hallucination du réel, difficulté pour distinguer le vrai du faux, doublure de la réalité.



[Fig.25] *Plug-in City - Green Houston*, photographie, 180x230 cm, Alain Bublex, 2005.



[Fig.26] Peter Cook *Plug-in City*, 1964.

[Fig.27] *Plug-in City - Eiffel*, photographie, 180x180 cm, Alain Bublex, 2002.





[Fig.28 et 29] Alain Bublex, vue de l'exposition *Glooscap - Koluscap : the down town. La ville de l'aube*, Fondation Louis Moret-Martigny, 26 juin - 22 août 1999.



[Fig.30] *Glooscap, les quartiers 1995-1996*, installation d'épreuves chromogènes et encre sur papier, exposition "Dimanche matin", Frac Basse Normandie, 2001.



[Fig.31] Alain Bublex, *SMB-DLC/94 Co - 98089 (Second falls Glooscap)*, épreuve homogène laminée diasec sur aluminium, 160x233 cm, 1998.

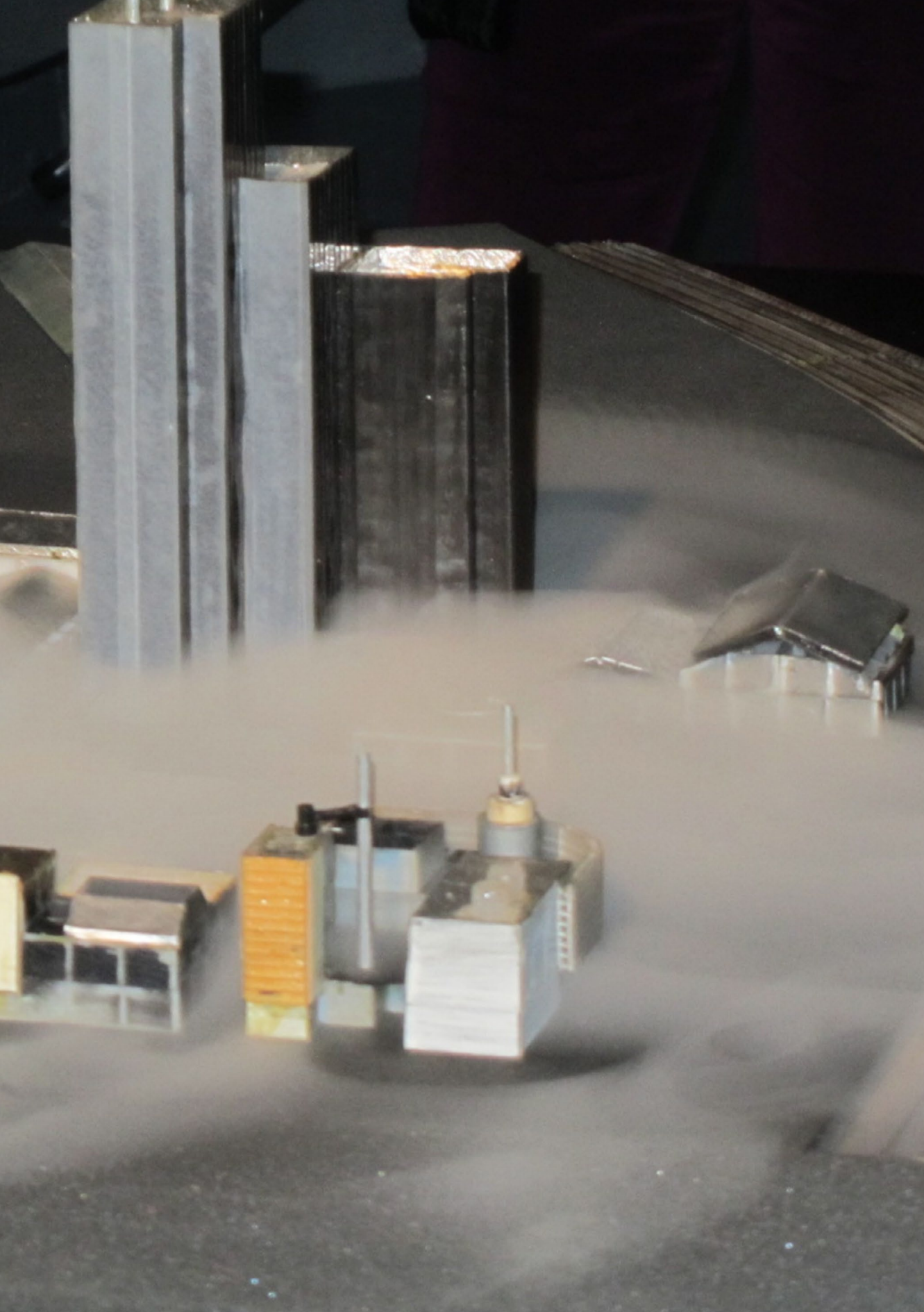


[Fig.32] Bertrand Lamarche, *The Fog Factory*, maquette techniques mixtes, machine à brouillard, version 2005.



[Fig.33] *The Fog Factory*, version 2011.

[Fig.34]





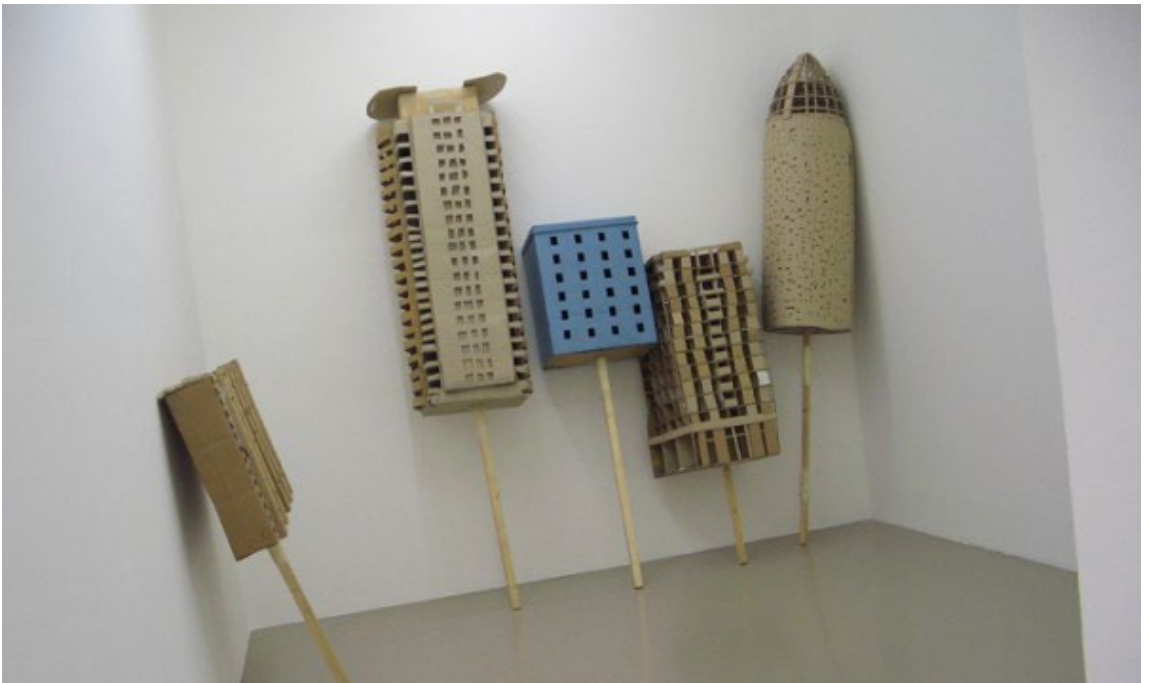
[Fig.35] Jordi Colomer, *Anarchitekton*, Bucarest, 2003.



[Fig.36] *Anarchitekton*, Brasilia, 2003.



[Fig.37] *Anarchitekton*, Barcelone, 2003.



[Fig.38] *Anarchitekton*, vue de l'exposition *Jordi Colomer*, 2004-2005, Institut d'art contemporain de Villeurbanne.



Expérimentation et disparition : 2 dispositifs

PHILIPPE RAHM, *L'Hormonorium*

Architecte né en Suisse en 1967, Philippe Rahm est diplômé de l'Ecole Polytechnique de Lausanne depuis 1993. Avant de créer sa propre agence, *Philippe Rahm Architectes* en 2008 à Paris, l'artiste a dirigé de 1995 à 2004, une agence avec Jean-Gilles Decosterd, *Decosterd et Rahm Associés*. Les deux architectes présentent en 2002, dans le pavillon suisse de la Biennale de Venise, une installation intitulée *L'Hormonorium* où ils reproduisent les conditions climatiques trouvées en altitude aux environs de 3000 mètres.

Dans une salle d'un blanc éblouissant – 5267 néons sont réglés de manière à reproduire une lumière blanche, proche de celle perçue en altitude – le visiteur découvre des conditions climatiques de haute montagne et respire de l'air raréfié – le taux d'oxygène de l'espace est abaissé à 14,5%.

Cette s'installation s'inscrit dans une démarche artistique plus globale où l'objectif pour Philippe Rahm, est d'établir une sorte de nouvelle typologie architecturale où les éléments traditionnels d'architecture glisseraient du statique au performatif, du tectonique vers le climatique.

Le climat pourrait-il constituer un nouveau langage architectural ? La vapeur, la chaleur ou la lumière pourraient-elles constituer les nouvelles briques de la construction contemporaine ? Autant de questionnements qui amènent l'artiste à classer ses projets architecturaux selon les phénomènes météorologiques qui construisent ses installations : pression, conduction, évaporation, etc.

Philippe Rahm travaille ainsi l'invisible, c'est à dire la température, les variations d'humidité, la lumière, l'air et les mouvements. Le faible taux d'oxygène produit chez l'individu un état euphorique. Le taux d'Erythropoïétine (EPO) du corps est par ailleurs augmenté, ce qui induit un taux plus élevé de globules rouges dans le sang et un apport supérieur d'oxygène aux muscles. Le fort rayonnement stimule la rétine puis la glande pinéale, entraînant une diminution du taux de mélatonine. La diminution de cette hormone, atténue le sentiment de fatigue. L'augmentation probable de la libido, la régulation de l'humeur, le bronzage de la peau, la synthèse de la vitamine D, la légère hypoxie, l'augmentation de l'hématocrite, du taux d'érythropoïétine, etc., comptent parmi les effets engendrés par ces nouvelles conditions environnementales. *L'Hormonorium* s'offre ainsi comme une sorte de représentation physique de la haute montagne, à expérimenter par la respiration, la rétine et le derme.

[Fig.39]
Hormonorium,
Biennale de Venise
2002, pavillon Suisse.

Pour Decosterd et Rahm, l'espace n'est plus à considérer comme un volume à remplir, agencer ou cloisonner¹. Il devient un matériau dont les composants sont invisibles. L'espace contient des éléments relatifs à la biologie, la météorologie, avec lesquels l'architecture peut et doit désormais compter, dans une écriture aux confins de l'art et de la science.

Sans prendre en compte d'autre média que l'énergie elle-même (ajout ou soustraction de chaleur, variation de l'intensité de la lumière, modification qualitative et quantitative de l'air, humidité, etc.) les projets de Philippe Rahm tendent à réduire au minimum la distance entre l'émetteur et le récepteur, sans l'intermédiaire du bâti.

En s'intéressant aux notions d'énergie, de molécules, de climats ou de champs électromagnétiques, Decosterd et Rahm configurent de nouveaux concepts architecturaux et ramènent leurs intentions directement au corps humain. En faisant un parallèle entre l'esthétique de l'architecture intérieure des magasins de luxe² et *l'Hormonorium*, en ayant compris que l'environnement dans lequel l'homme évolue est à même de créer des stimuli sensoriels préconstruits, les peurs que provoquent des projets comme *Hormonale City* (cf. partie suivante) se trouvent révélées et réalisées.

1. « Notre architecture procède par distorsions spatiales et temporelles. Nous travaillons sur la manière même de l'espace et du temps, par glissements, décalages, accélérations, contractions. Dépassant le cadre traditionnel métrique et volumétrique, il y a dans nos projets, une volonté d'étendre le champ de l'architecture à de nouvelles dimensions, travailler avec le spectre du vide et la densité des corps, dans les plis du temps, dans le gauchissement des distances et des climats. L'architecture procède par modification climatique et temporelle. Elle génère une multitude de ruptures localisées et momentanées, brèches géographiques, décalages astronomiques, contractions temporelles », Dossier de presse, « Philippe Rahm, Decosterd et Rahm Associés », Frac Centre, Orléans, 21 janvier – 30 avril 2005.
« L'architecture doit construire des échanges sensoriels entre le corps et l'espace et y inventer de nouvelles esthétiques capables de modifier durablement la forme et la manière d'habiter de demain », propos recueillis sur www.philipperahm.com.

2. Cette installation rappelle d'ailleurs fortement, l'expérience hallucinogène relatée dans *Zéropolis* de Bruce Bégout.

CHRISTOPHE BERDAGUER ET MARIE PÉJUS, *Hormonale City*

Christophe Berdaguer, né en 1968 et Marie Péjus, née en 1969, réalisent depuis le milieu des années 90, une œuvre plastique fortement liée à l'architecture, et centrée sur l'analyse de l'environnement, la production de projets d'habitat ou d'aménagement d'espaces.

En 1999, ils présentent en collaboration avec les architectes Decosterd et Rahm, *Hormonale City*. Ce projet de ville propose « *un contrôle total des individus. Le programme scientifique conduit ici à la mise en place d'un pouvoir totalitaire où l'individu est nié au profit du biologique* »¹.

Hormonale City est un environnement total, immatériel, dont la perception n'est déterminée que par des émanations chimiques et électromagnétiques captées directement par le système nerveux. L'architecture n'est plus visible mais perceptible par les sens². L'habitant devient plus attentif à ses sens, car ce sont eux qui constituent les nouveaux récepteurs de l'architecture. On repousse les limites à l'intérieur du corps. L'architecture devient alors la création de climat, lumière ou hormone favorisant le sommeil, la sexualité, le travail... Un changement d'échelle mais aussi la suppression de la liberté de choix. Alors que l'architecture crée des espaces pour y accomplir des besoins ou des envies, ici ce sont les envies (données par les hormones émises) qui délimitent les espaces.

Une animation accompagnée d'une bande sonore présente *Hormonale City*. La bande-son décrit les quartiers de la ville de A à L, chacun correspondant à un état physique ou à une activité. En parquant les humains par quartiers thématiques, à l'exemple de celui du repos, du sommeil ou des vacances, la ville outrepassa allègrement les divisions du *zoning* fonctionnaliste de l'urbanisme moderne et dédie ses zones aux fonctions du corps humain³.

1. Propos recueillis sur www.documentsdartistes.org.

2. « *L'idée d'une architecture invisible, comme une seconde peau, active et réactive, nous importe beaucoup plus que la forme extérieure de l'enveloppe ; ce sont les fonctions et les liens (physiques, psychiques et psychologiques) que l'on peut avoir avec l'environnement architectural qui nous intéressent* », Dossier de Presse de l'exposition DREAMTIME 2, FANTASMAGORIA, Exposition Grotte du Mas d'Azil du 5 juin au 28 novembre 2010, www.arize.fr/DreamTime-2-Fantasmagoria.html.

3. "(Q.A) Quartier A, Sport et agrément physique : Le quartier se présente comme un espace dans lequel le taux d'oxygène de l'air est réduit provoquant une hyperventilation, une diminution du CO₂ dans le sang ayant un effet tonifiant sur le corps. Au bout de quelques jours, il y a une augmentation de la présence de globules rouges dans le sang, par la production d'EPO améliorant l'oxygénation des muscles et les capacités physiques générales du corps.

(Q.B) Quartier B, Amour et activité sexuelle : Le quartier se présente comme un espace dans lequel des phéromones sexuelles sont diffusées. Ces hormones volatiles sont captées par l'organe voméronasal lequel transmet des stimulations sexuelles à l'organisme.

(Q.C) Quartier C, Travail : Le quartier se présente comme une surface sur laquelle des substances stimulantes sont dispersées et que l'on absorbe. Caféine, amphétamine sont absorbées agissant sur le système nerveux central et sur la sécrétion d'adrénaline provoquant

Hormonale City renouvelle les termes des paradigmes contre lesquels Hans Hollein et Superstudio avait déjà réagi à la fin des années 60 dans leurs projets *Architektur Pill*¹ ou *Continuous Monument*.

Si la dimension architecturale de leur travail s'inscrit d'emblée dans sa relation au corps et au neurologique, c'est toujours dans une visée critique, qui interroge les dérives parfois ravageuses d'une société du contrôle et de la surveillance généralisée. Berdaguer et Péjus, provoquent le débat avec Decosterd et Rahm en exacerbant les sciences exactes et en amplifiant les données chimiques et biologiques. Ce système ainsi poussé à l'extrême, ou mis en place à plus grande échelle deviendrait dangereux, et les pouvoirs politiques et idéologiques de la science, de l'architecture et des médias, sont désignés par cette œuvre de manière à la fois inquiétante et ironique.

L'utopie architecturale proposée par les deux artistes est une utopie critique, dystopique, visant à remettre en question le principe réversible de la maîtrise du psychisme par l'aliénation des corps. En croisant les domaines des neurosciences, de la psychiatrie et de l'architecture, les artistes questionnent ces biopouvoirs et invitent le spectateur à porter un regard désinhibé, critique et lucide sur le monde qui l'entoure².

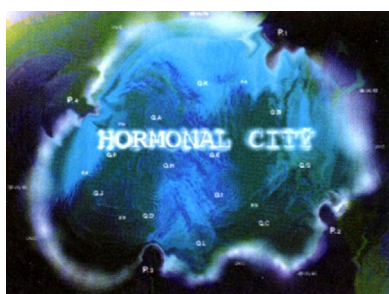
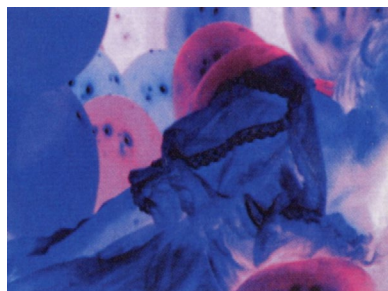
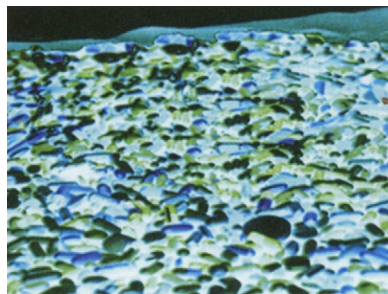
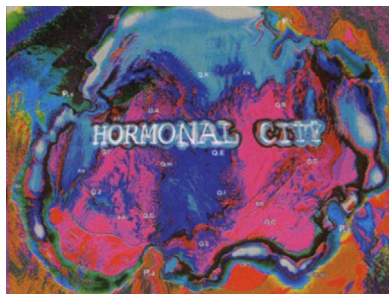
Les artistes iront encore plus loin avec *Amnesic Architecture* (2007), où l'espace et l'architecture se retrouvent réduits à la prise d'un comprimé qui, loin de nous faire halluciner un lieu et des formes, efface inexorablement tout souvenir, architecture comprise.

une réaction d'alerte.

*(Q.D) Quartier D, Repos : L'espace se présente comme un lieu déterminé par un rayonnement lumineux provoquant par l'intermédiaire de la rétine une sécrétion par la glande pinéale de la mélatonine laquelle donne à l'organisme des informations liées à la fatigue et au sommeil ... », traduction de la bande sonore de l'animation *Hormonale City*, extrait, t4deliriousnygroupe07.wordpress.com.*

1. *Architektur Pill* est une proposition d'Hans Hollein de 1967. L'architecte suggère, grâce à la prise d'un comprimé, la naissance d'une architecture sans bâti, mais qui serait tout de même capable de procurer tous les bienfaits psychologiques induits par l'architecture. "*La recherche structurale ou technologique cède la place à la recherche pharmaceutique et chimique. La pilule d'H. Hollein est une architecture qui fonctionne par ses effets, son action, et non par sa présence, son impact visuel (...). Il ne sera donc plus nécessaire de dépenser tant d'argent à construire des maisons : un antidépresseur architectural suffit*" (Dominique Rouillard, *op. cit.*, p.266). Cette hypothèse serait une solution à tous les problèmes, et l'architecture ne serait même plus nécessaire. Il s'agit évidemment là plus une réflexion que d'une fin en soi.

2. « *Notre volonté, en créant ces situations, ce n'est pas que les sujets prennent le produit, mais qu'ils identifient le problème qui est sous-jacent* », Propos des artistes cités dans l'article de Sébastien Pluot, 29 septembre 2009, « *Berdaguer et Péjus* », www.documentsdartistes.com.



[Fig.40] Extraits de la vidéo,
Hormonale City, vidéo de 15 min, 2000.

Ouverture : La question du dispositif

La partie suivante, se présente comme une ouverture sur les différentes problématiques évoquées dans l'étude, propose de prolonger la réflexion sur les mécanismes utilisés par les architectes, les écrivains et les artistes et enfin, dresse une synthèse des caractéristiques communes à leurs travaux.

Dans les œuvres étudiées dans les chapitres précédents, la question du dispositif architectural mis en place, est fondamentale. Quelles sont les caractéristiques des mécanismes employés par les artistes et quelles sont leurs problématiques sous-jacentes ?

Pour mieux comprendre leurs intentions, et déchiffrer les procédés utilisés dans ces installations, il semble intéressant d'évoquer ici des propos plus généraux sur la question même du dispositif.

Comme l'indique Giorgio Agamben le dispositif peut se définir par "*un ensemble résolument hétérogène comportant des discours, des institutions, des aménagements architecturaux, des décisions réglementaires, des lois, des mesures administratives, des énoncés scientifiques, des propositions philosophiques, morales, philanthropiques*"¹.

Dans son ouvrage, *Déjouer l'image, créations électroniques et numériques*², Anne-Marie Duguet considère que l'œuvre n'est plus l'image mais l'installation. Elle interroge les nouvelles conditions de l'expérience des œuvres, et détermine comment certaines pièces des années 70 se sont inspirées des préoccupations théâtrales, transformant le dispositif en œuvre.

Celle-ci ne se donnerait plus d'emblée mais s'explorerait physiquement. Ainsi, elle révèle que le corps doit être réintroduit dans le mécanisme et que ce ne sont plus des objets qui sont présentés, mais des événements, qui proposent de nouvelles relations avec le public.

Le dispositif permet de mettre en place des éléments fictionnels, de nouveaux concepts concernant l'espace et le temps, la perception des rapports intérieur/extérieur, privé/public. Le corps se retrouve directement confronté au dispositif, à un espace déterminé, grâce à des constructions spécifiques, des aménagements intérieurs créés à l'aide d'éléments architectoniques : « *L'enjeu consiste à produire certains effets sur le comportement du visiteur, à éveiller chez lui des sensations susceptibles d'avoir diverses interrogations* »³. Ainsi, l'architecture peut offrir résistance, rigidité, postures particulières,

1. Giorgio Agamben, *Qu'est-ce qu'un dispositif?*, Ed. Rivage poche, 2007, pp.8 et 9.

2. Anne-Marie Duguet, *Déjouer l'image, créations électroniques et numériques*, Ed. Jacqueline Chambon, 2002.

3. *Ibid.*, p.237

perte de repères et confronter le visiteur à des espaces exigus ou trop vastes. Le dispositif permet de définir un cadre de référence, un lieu de fiction.

Il est intéressant d'observer de quelle manière les propos tenus par Anne-Marie Duguet, appliqués essentiellement à l'installation vidéo, peuvent se retrouver dans des architectures existantes ou dans des œuvres d'artistes, qui souhaitent implicitement, révéler les conséquences de l'architecture sur le corps et le comportement humains.

Dans son ouvrage, Anne-Marie Duguet évoque le Panoptique de Bentham¹, qui préfigure l'un des premiers dispositifs de surveillance, mais également de transparence². De là, Anne-Marie Duguet souligne les rapports existants entre le dispositif de l'œuvre, et celui utilisé dans l'architecture : les caractéristiques sont les mêmes, les objectifs diffèrent. Et selon ses propos, le dispositif de surveillance est même « *constitutif de toute installation fonctionnant en circuit fermé* »³, et procède de principes élémentaires : omnivoyance, continuité, automatisme, invisibilité de l'observateur, circularité, dissociation du voir et du vu, et réversibilité des espaces.

1. Le Panoptique est un type d'architecture carcérale imaginée par Samuel et Jeremy Bentham à la fin du XVIII^{ème} siècle : à la périphérie un bâtiment circulaire, au centre une tour. Les détenus dans leurs cellules occupent la circonférence, les officiers et le personnel, le centre. L'objectif est de permettre aux gardiens d'observer tous les prisonniers enfermés dans des cellules individuelles. Chacune d'entre elles comprend deux fenêtres, une menant sur l'extérieur du bâtiment, l'autre vers l'intérieur, en direction de la tour centrale. Grâce à la lumière provenant de l'extérieur, par l'effet de contre-jour, se démarquent les silhouettes des prisonniers, bien visibles du centre. Cette architecture carcérale avait pour intention première de coordonner efficacité et surveillance.

2. Michel Foucault, interprète le projet benthamien dans son ouvrage *Surveiller et punir*, comme un archétype disciplinaire. Le panoptisme est un pouvoir qui n'a pas besoin de se manifester physiquement, de s'exercer réellement, pour être efficace. En effet, les prisonniers, censés être surveillés en permanence, ignorent en réalité à quel moment précis ils sont observés : « *De là, l'effet majeur du Panoptique : induire chez le détenu un état conscient et permanent de visibilité qui assure le fonctionnement automatique du pouvoir* » (Michel Foucault, *Surveiller et Punir : Naissance de la prison*, Ed. Gallimard, 1993, p.233). Le pouvoir panoptique tire son efficacité en jouant sur le calcul, et se définit comme un pouvoir à distance, qui permet de « conduire les conduites ». Le dispositif architectural panoptique est une certaine formulation de l'utopie du pouvoir qui « marche tout seul », il permettrait également de poursuivre les intérêts des individus tout en les gardant sous la surveillance d'un pouvoir anonyme, afin de conduire leurs actions vers des buts profitables à tous. Il s'agirait pour Michel Foucault, d'un espace social soumis au regard, de l'idéal d'une visibilité totale sur les comportements, d'une société transparente à elle-même. La proximité de Foucault et Bentham tient au fait que, chez l'un et chez l'autre, la relation du pouvoir ne se limite pas à une action directe d'un individu sur un autre (comme dans les prisons traditionnelles), mais qu'elle est pensée aussi comme une façon plus indirecte d'influencer autrui, par la mise en place d'un cadre fait d'incitation à l'intérieur duquel, l'individu doit calculer librement. Giorgio Agamben ira plus loin, en affirmant que le dispositif ne se limite pas seulement aux prisons "*dont l'articulation avec le pouvoir est en un sens évidente*", mais peut s'étendre également à la littérature, la philosophie "*et pourquoi pas le langage lui-même*", et plus loin "*Il ne serait sans doute pas erroné de définir la phase extrême du développement du capitalisme dans laquelle nous vivons comme une gigantesque accumulation et prolifération de dispositifs*" (Giorgio Agamben, *op. cit.*, pp. 31, 33 et 34).

3. Anne-Marie Duguet, *op. cit.*, p.230.

Les ouvrages et les œuvres évoqués dans cette étude, peuvent tout à la fois se rapprocher du dispositif panoptique et procéder d'un ou plusieurs principes propres à ce mécanisme, analysés par Anne-Marie Duguet :

- La transparence est l'un des thèmes majeurs évoqués par le Panoptique et par les propos d'Anne-Marie Duguet (notamment lorsqu'elle parle de « révéler la machine »), et reste inhérente à tous les projets et œuvres décrits dans cette recherche¹.

- Le principe d'immédiateté est également omniprésent : le visiteur, le joueur, le spectateur ou encore l'habitant sont directement confrontés à des espaces clos, sans issue. Qu'il s'agisse d'agir par le biais d'une immersion – sonore et visuelle – totale dans un environnement spécifique – architecture, lumière, climat – ils se retrouvent privés de choix, intégrés à l'architecture et indispensables à son fonctionnement.

- Le recours systématique à la fiction : tous ces dispositifs mettent en place des scénarios distincts². Alison et Peter Smithson introduisent les notions d'incertitude et d'inachèvement dans leurs projets, et mettent ainsi à mal la responsabilité totale de l'architecte. Celui-ci ne peut plus proposer de solution absolue, mais doit être capable d'imaginer le futur de son architecture, sa capacité d'adaptation, ou son échec éventuel. Ils préfigurent ainsi l'arrivée d'éléments fictionnels et spéculatifs en architecture et modifient les intentions et les objectifs traditionnels du "projet". Ce dernier ne se présente plus seulement comme un moyen de représentation d'une future structure, il devient un outil pour révéler l'existant et potentiellement, le critiquer. Ils sont ainsi suivis par les utopies italiennes, qui abolissent l'idée de l'architecte-sauveur - ou guérisseur des maux urbains. L'architecte devient tout au contraire, celui qui pourrait vouloir le mal de l'humanité, et projette une architecture despotique fictionnelle.

Cette caractéristique intrinsèque à tous ces travaux, leur permet d'exister dans une réalité et un règlement qui leur sont propres. Les écrivains et les artistes créent ainsi des espaces praticables, pénétrables, et surtout plausibles, dans lesquels peuvent se jouer de nouveaux rapports.

1. Les projets architecturaux des années 50-70 évoqués dans la première partie y font directement référence. Et lorsqu'Alison et Peter Smithson proposent de regarder l'individu, et d'analyser ses comportements, ils décident de mettre à nu le procédé architectural, en dévoilant la progression de leur réflexion, et en démocratisant leur profession. Les utopies italiennes dressent quant à elles, une vision plus critique et négative de cette prétendue volonté de transparence, qu'ils illustrent en reprenant la trame moderniste, comme une gigantesque et infinie paroi de verre. Ils suggèrent que lorsqu'elle atteint son point culminant de limpidité, l'architecture finit par s'effacer en une matière « sourde », impalpable et opaque.

2. Dans le panoptique de Bentham, les prisonniers ne sachant à quel moment ils sont surveillés, agissent comme s'ils l'étaient en permanence. Leur condition fonctionne donc sur des spéculations, sur une fiction, uniquement suggérée par le dispositif lui-même.

- Le principe de surveillance, qui apparaît implicitement sous différentes formes, se développe davantage dans les œuvres, par le contrôle – et plus tacitement, le contrôle incarné par l'architecte – et la configuration des lieux décrits. Le pensionnaire du Panoptique, se présente en réalité comme tout individu dont la société ressent la nécessité de contrôler les actions. L'usager de la mégastucture, dans laquelle il devient maître de ses choix, est en réalité sous l'emprise d'une architecture soigneusement calculée. L'habitant du *Monument Continu* (l'architecture est désormais capable de répondre à toutes ses envies et ses besoins, et même à les anticiper). Le joueur et l'habitant de Las Vegas (le premier croit pouvoir réaliser tous ses fantasmes, le second se replie dans des banlieues sécurisées et surveillées), le visiteur du *Park* (qui potentiellement peut devenir un "prisonnier volontaire"), le locataire de la tour dans *IGH*, et plus généralement chacun d'entre nous (comme le suggère Rem Koolhaas dans *Junkspace*) peuvent se retrouver, dans un dispositif architectural, sous l'emprise d'un quelconque contrôle. Et plus celui-ci s'exerce sur les individus, plus il devient insaisissable.

Pour G. Agamben, il est urgent de se libérer de ces dispositifs, et les œuvres et les ouvrages permettent de remettre en cause, de prendre conscience et de réagir face à ces pouvoirs sous-jacents. Ils interrogent ces principes en confrontant directement les corps à des espaces contrôlés, et en révélant parfois les mécanismes.

D'un domaine à l'autre, l'architecture est remise en cause dans ses fondements traditionnels, comme projet absolu, achevé et autonome.

Le dessin, la maquette, le roman ou le film constituent une certaine réalité architecturale, et acquièrent un impact similaire à celui de structures existantes. Il n'y a plus besoin de construire pour produire de l'architecture.

L'expérience de celle-ci peut désormais s'effectuer dans le temps, se construire progressivement, grâce à des allers-retours physiques et mentaux continus, à un travail de mémoire, à la suppression du point de vue unique et à l'exploration prospective de l'architecture.

Celle-ci devient un domaine ouvert, émancipé des contraintes traditionnelles, qui se prête à une infinité d'interprétations, et qui dès lors, ne peut plus se présenter comme un produit achevé.

Recherches et projet

AVANT-PROPOS

Au cours de mon cursus à l'Ecole Supérieure des Beaux-Arts d'Angers (2006-2010), j'ai été amenée à conduire une pratique plastique soutenue et stimulée par une analyse théorique menée en parallèle. Dès la troisième année de ce parcours, j'ai réalisé plusieurs projets graphiques respectant un protocole défini. Cette démarche venait questionner les problématiques liées aux images véhiculées sur Internet, et à l'usage qu'il est possible d'en faire. Mes premières expériences plastiques soulevèrent de nombreuses questions quant à la forme et à la pertinence des images extraites.

Au cours d'ateliers de recherche et de création effectués au sein de l'Ecole des Beaux-Arts, et à l'occasion de plusieurs expositions¹, mes expériences se sont orientées progressivement vers des modes de production et de monstration plus interactifs : films d'animation, systèmes conversationnels, *wall drawing*, et installations *in-situ* m'ont permis d'envisager le travail effectué comme un mode opératoire pour tenter de définir la ville. Grâce à toutes les investigations effectuées précédemment, mon projet et mes recherches se concentrent aujourd'hui sur les images mentales de l'espace urbain².

La caractéristique commune à tous mes projets, est la notion d'inachèvement. En effet, loin d'être des propositions viables, ils se présentent davantage comme le reflet de mes questionnements : ininterrompus, continus, ils n'acquièrent jamais de forme définitive (début d'inventaire, début d'atlas, début de ville). Toutes ces expérimentations sont quelque part vouées à l'échec, notamment car elles traitent de domaines et de champs inépuisables. Consciente de la difficulté de rendre compte de toutes ces « amorces », je n'ai donc choisi de présenter que deux des projets :

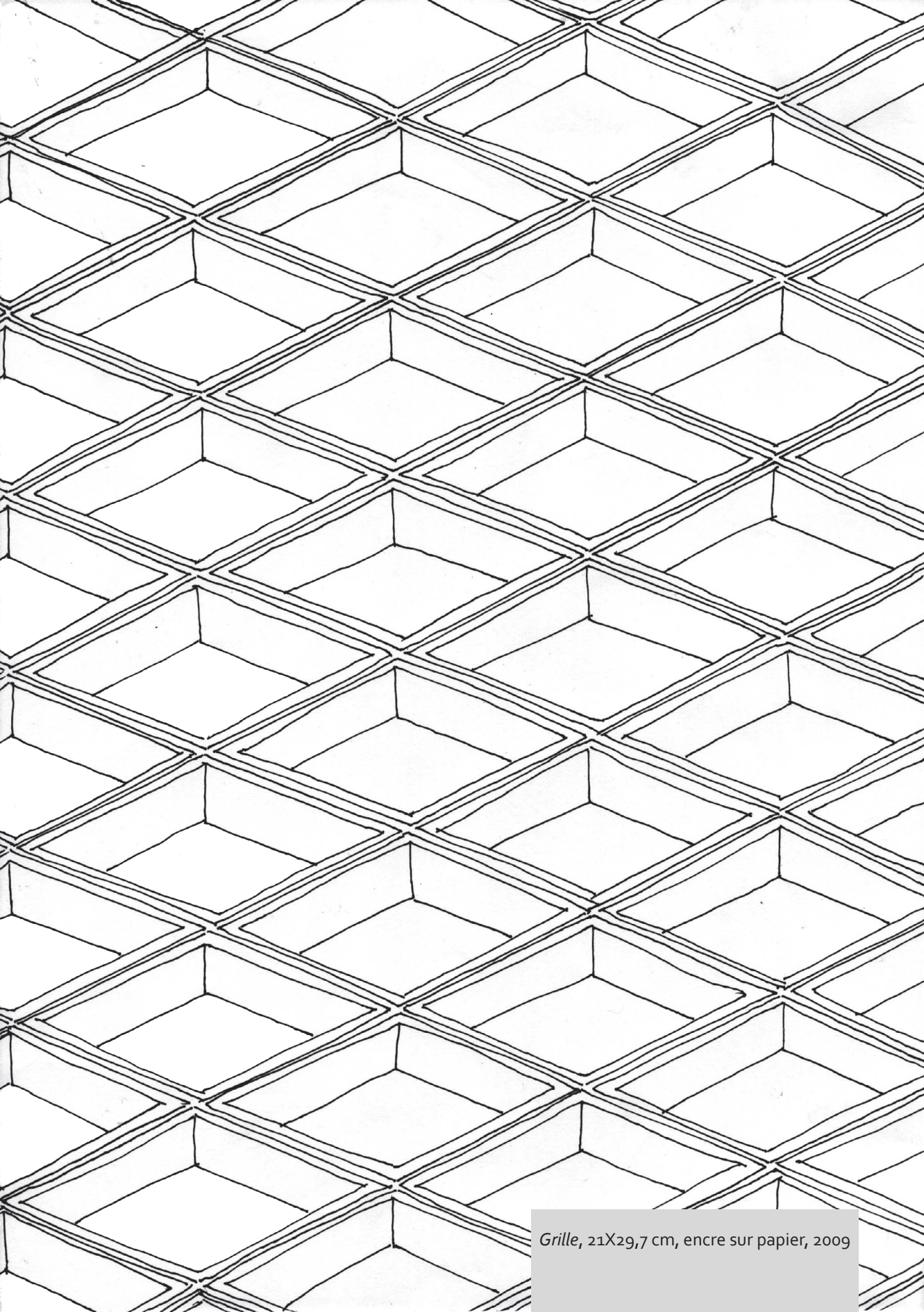
Cadavre-exquis se présente comme le point de départ aux recherches plastiques qui ont suivi, et pour cette raison, il m'a paru essentiel de l'évoquer ici.

Protocole de référence, il s'agit d'une démarche à laquelle j'ai systématiquement recours dans mon travail, qu'il s'agisse de réalisation de dessins, de maquettes ou de films d'animation.

Le second chapitre est consacré à un projet en cours de réalisation et d'expérimentation. *Archigame* propose d'établir des liens entre mon travail et son usage par des acteurs extérieurs : une sorte de jeu (sans règles préétablies, si ce n'est les pièces du puzzle existantes), où les joueurs peuvent interagir avec une base de données dessinée, et sans cesse mise à jour.

1. *J'ai l'âge du crédit de mes parents* (Instants Chavirés avril 2010), *Our house in the middle of our street* (Maison des Arts de Malakoff mai 2011), *Le Royaume et l'exil, L'urbanité des médiums* (Galerie Backslash, sept. 2011) et *Jeux sous influences* (Galerie A, Angers, avril-mai 2013).

2. De nombreux ouvrages tels que *l'Image de la Cité* de Kevin Lynch (dans cette analyse, l'auteur souhaite mettre en évidence la conscience d'habiter. Il étudie comment la ville, en tant qu'entité matérielle, est perçue par les consciences qui l'habitent.), *Collage City* de Colin Rowe et Fred Koetter, *S, M, L, XL*, et *New York Delire* de Rem Koolhaas furent le point de départ de mes expérimentations.



Grille, 21X29,7 cm, encre sur papier, 2009

Cadavre-exquis : l'inconscient de la ville

PROTOCOLE

Le protocole suivant a été établi en 2009. J'avais alors commencé à constituer une banque d'images numériques, récupérées sur le moteur de recherche *Google*. D'abord des objets hétéroclites, les recherches se sont rapidement axées sur l'architecture et l'urbanisme des XX^{ème} et XXI^{ème} siècles. Dans un premier temps, ces images devaient simplement me servir de références et de modèles pour alimenter des carnets de dessins. Mais progressivement, elles suscitèrent davantage d'intérêt quant à ce qu'elles donnaient réellement à voir de l'architecture.

Si ces investigations ont débuté de manière aléatoire, elles se sont graduellement précisées, m'obligeant à les classer et les répertorier. Les mots-clés utilisés sur le moteur de recherche restent néanmoins très variés : d' « *architecture* » jusqu'à « *lotissement* », de « *Tokyo* » jusqu'à « *New York* »¹. Il m'a paru intéressant de conserver le format de planche contact proposé par *Google*, car il permet de mettre à égalité toutes ces images, sans hiérarchie ni distinction.

Une fois les recherches enregistrées dans une banque d'images personnelles, j'ai décontextualisé et redessiné un à un chacun des édifices présents sur les photographies : chaque bâtiment a été reproduit sur un plan axonométrique. Ayant généralement très peu d'informations sur les images recueillies (photographies en contre-plongée, mauvaise qualité ou mauvais cadrage) une large part a donc été laissée à mon imagination pour profiler les 3 côtés visibles des constructions.

Par le dessin, chaque immeuble perd une fois de plus (car il s'agit d'une photographie et non de la réalité) certaines données qui le caractérisent. Cette inévitable interprétation montre déjà l'architecture sous un autre regard, une sorte d'inconscient de la ville. Afin d'approfondir ce procédé, j'ai choisi d'offrir une nouvelle condition à ces bâtiments. Très marquée par l'ouvrage de Colin Rowe et Fred Koetter, *Collage City*², et curieuse d'observer

1. Ce qui m'intéresse fortement dans cette pratique, est de découvrir ce que *Google* me propose de connaître de ces villes. L'utilisation des mots-clés, ces indices assez flous, me permet d'obtenir un aperçu – très subjectif et fantasmé – de lieux où je ne me suis jamais rendue, et offre d'autre part un répertoire de formes et de matières illimité.

Cette démarche peut être assimilée à *Une petite histoire de l'urbanisme*, travail réalisé par Bad Beuys Entertainment, en 2005. Il s'agit d'une vidéo, sorte de "mash-up" d'histoire architecturale en modèle réduit, où 900 images-documents collectées sur *Google* défilent les unes après les autres, le tout construit comme un outil pédagogique (<http://badbeuys.ent.free.fr/pièces/UPHDLU.html>).

2. Fred Koetter et Colin Rowe reprochent essentiellement à l'architecture moderne son caractère d'idéal. Selon eux, les aspirations à l'absolu de l'architecture moderne (un absolu qui s'exprime dans la prétention à constituer un commencement radical) menacent sans cesse d'étouffer toute liberté de créer. *Collage City* se présente comme la recherche d'une thérapie de la ville du mouvement moderne. L'objectif est de réconcilier différentes

de nouveaux métissages entre les éléments architecturaux a priori incompatibles, j'ai replacé un à un, de bas en haut et de gauche à droite, les bâtiments sur une grille orthogonale préétablie¹.

RÉALISATIONS

Les résultats divergent en fonction des images d'origine. Mais dans tous les cas, ces sortes de cadavre-exquis provoquent une nouvelle crise entre tous ces bâtiments, qui d'ordinaire ne cohabitent pas.

Dans ce processus, le bâtiment devient un motif, un simple élément de construction – une brique – dénué de sens et de cohérence avec son environnement. L'absence de hiérarchisation fait cohabiter des lieux communs (kiosques, hôtels, supermarchés) avec des architectures plus symboliques et signifiantes (symbole des villes, patrimoine).

formes de villes : ville « traditionnelle » et ville moderne. Il ne s'agit donc pas de rompre radicalement avec la ville moderne, mais de l'accommoder avec une sorte d'opposé (la ville « historique »). Les deux théoriciens prônent une architecture du coup par coup, par fragments, mettant ainsi fin à l'urbanisme moderne des CIAM, et en France, à celui des grands ensembles. Ils préconisent une construction de « la ville sur la ville », une inscription dans la continuité historique, l'édification par collage de multiples fragments.

Dans leur combat contre le totalitarisme et l'édification utopique, les auteurs répondent par un urbanisme sans dessein ni schéma directeur. Ils proposent une ville comme cadavre-exquis, qui permettrait de construire une culture collective : l'aménagement du territoire devrait avoir pour conséquence la constitution d'un gigantesque collage, à compléter par chaque architecte qui devra, dès lors, tenir compte de ses prédécesseurs, pour les prolonger et les intégrer dans une nouvelle figure.

Cette méthode offrirait l'avantage de faire lien entre les interventions des générations, obligées de se demander ce que les prédécesseurs ont tenté de construire (Il semble important ici d'évoquer l'ouvrage de Claude Lévi-Strauss *La Pensée sauvage*, dans lequel l'auteur décrit le bricoleur, personnage bien proche du concept d'architecte-bricoleur défendu par Colin Rowe : « *L'ensemble des moyens du bricoleur n'est donc pas définissable par un projet (...), il se définit seulement par son instrumentalité* » (C. Lévi-Strauss, *La Pensée sauvage*, Paris, Ed. Plon, 1960, p. 27). Tous les éléments sont conservés en vertu du principe qu'ils peuvent toujours servir. Ici, l'auteur met en évidence la pensée scientifique moderne et ce qu'il appelle la pensée mythique qui prédominait chez les populations dites primitives. Le bricoleur manipule des signes, l'ingénieur des concepts. Le bricoleur prend plaisir dans la simple combinaison nouvelle qu'il réalise, alors que l'ingénieur, qui a au préalable tout calculé pour que cela fonctionne, n'éprouve de plaisir qu'à cette condition). Colin Rowe et son équipe d'architectes expérimenteront à plusieurs reprises le cadavre-exquis urbain, juxtaposant aléatoirement diverses formes de différentes époques, sur des supports papier. Sans chemin directeur, ni objectif de construction, ils se réjouissent des résultats obtenus.

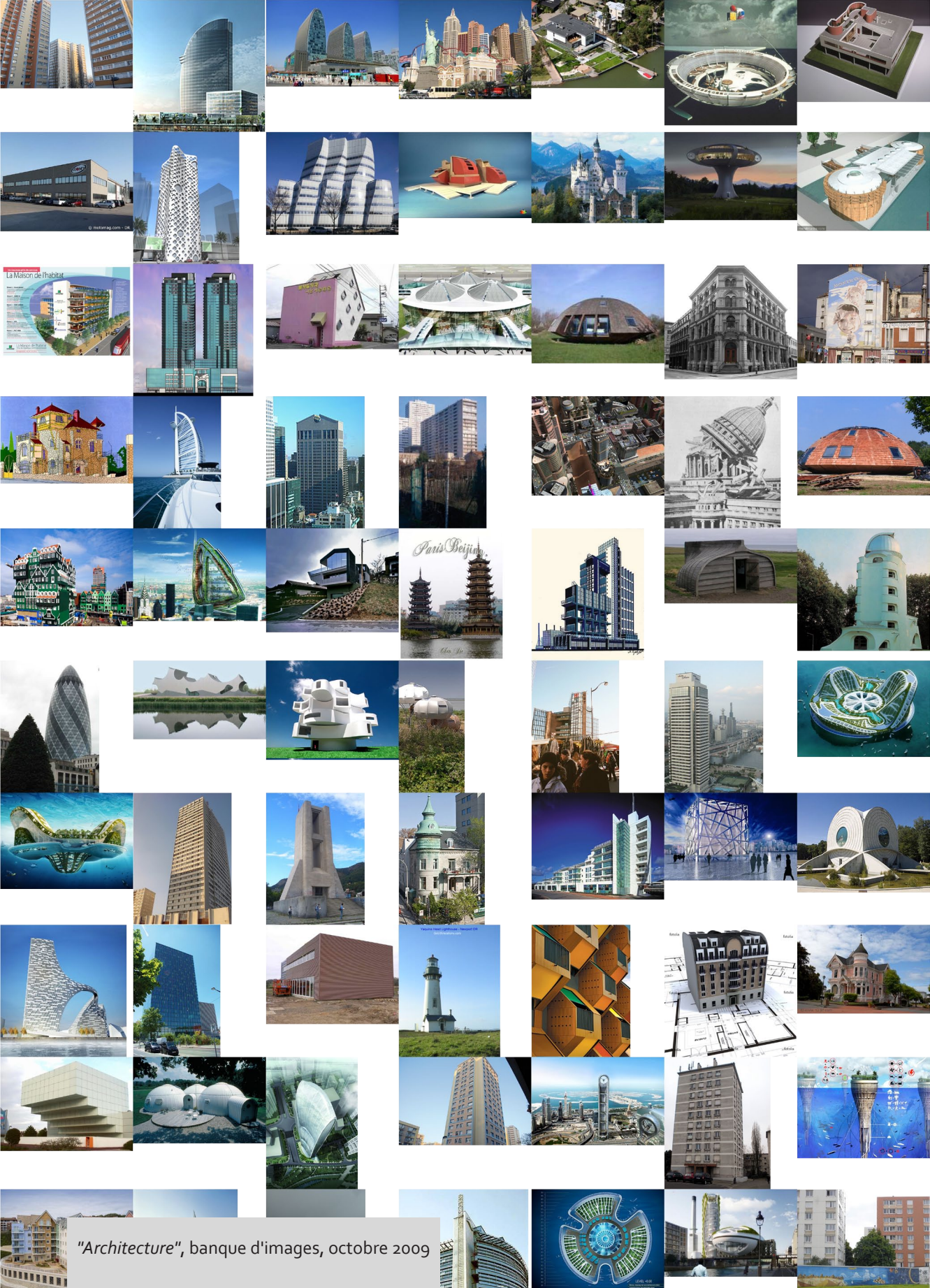
1. Le recours systématique à la grille me paraît intéressant. Depuis l'antiquité, le plan orthogonal est le modèle le plus souvent utilisé lors de la planification urbaine. De la reconstruction de la ville de Millet par l'architecte Hippodamos, jusqu'aux quadrillages américains, la grille a fait l'objet et notamment au XX^{ème} siècle de nombreuses critiques : absence réelle de planification, caractère figé du plan, perte de repères... Dans mon travail, elle sert de squelette sur lequel viennent se greffer les éléments, mais surtout d'instrument pour faire coexister les constructions. Il est par ailleurs, intéressant de constater que lors de la recherche « New York », le résultat (*Colors in New York*, p. 95), dont la disposition des édifices est erronée puisque totalement arbitraire, reste étonnamment proche de la réalité. L'effet de « crise » est moins important, comme s'il était déjà présent à l'origine.

Récupérées sur Internet, rien ne garantit la réalité de ces constructions (certaines d'entre elles sont d'ailleurs issues de bandes dessinées ou de films). Mais les images, la collection et les dessins, constituent selon moi un ensemble hypertextuel cohérent et autonome où chaque élément répond à un autre, une sorte de doublure de la ville existante.

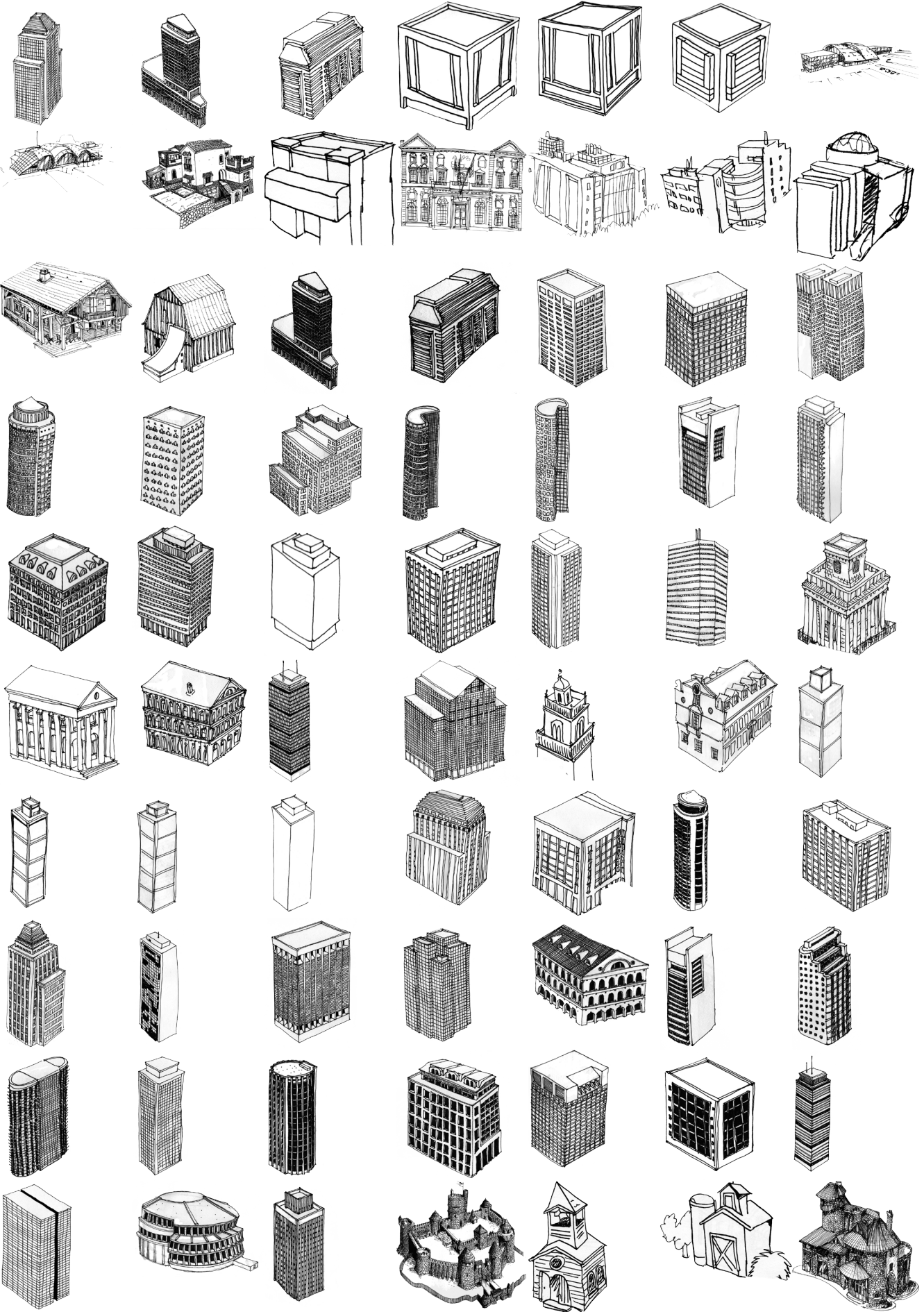
D'une simple occupation, le procédé est devenu obsessionnel. L'inventaire impossible de l'architecture, ainsi que l'instabilité et le changement permanent des données fournies par *Google*, me permettent, encore aujourd'hui de continuer inlassablement ce procédé.

Les recherches qui suivent alternent certains extraits de la banque d'images, un morceau de la collection de bâtiments dessinés, ainsi que quelques exemples de grilles, réalisées à la suite des recherches.





"Architecture", banque d'images, octobre 2009

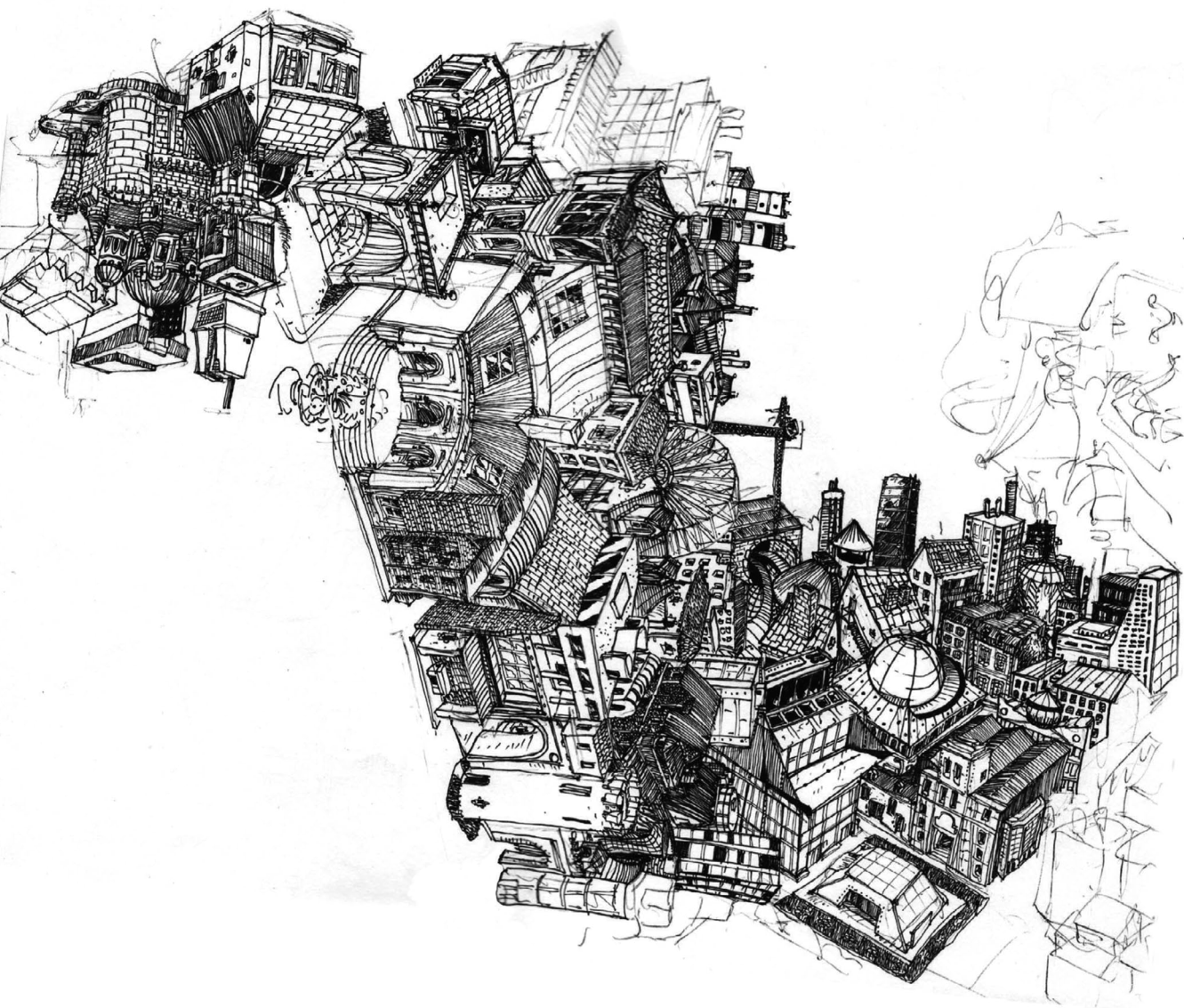




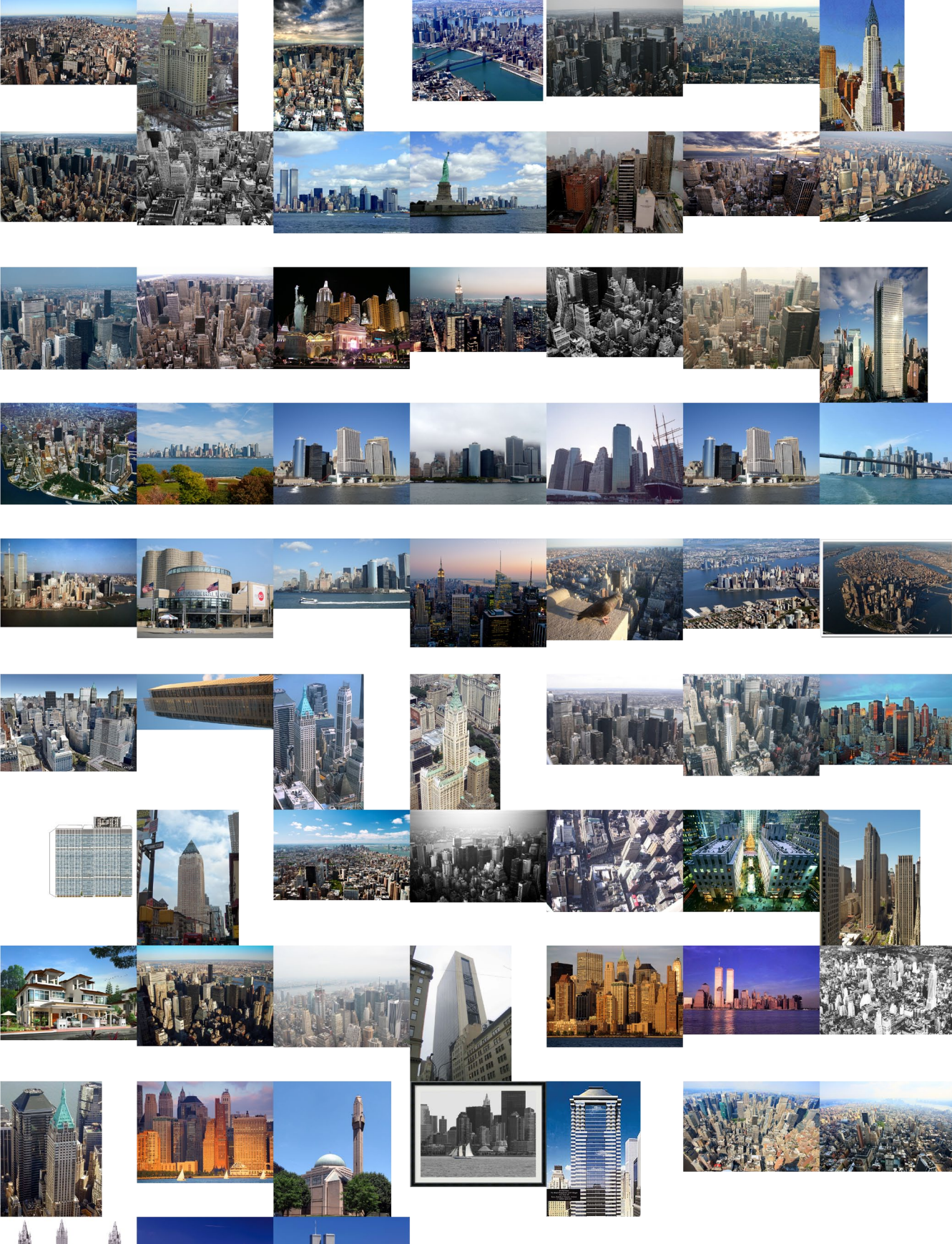
Collection, extrait, encre sur papier, 2009-2011



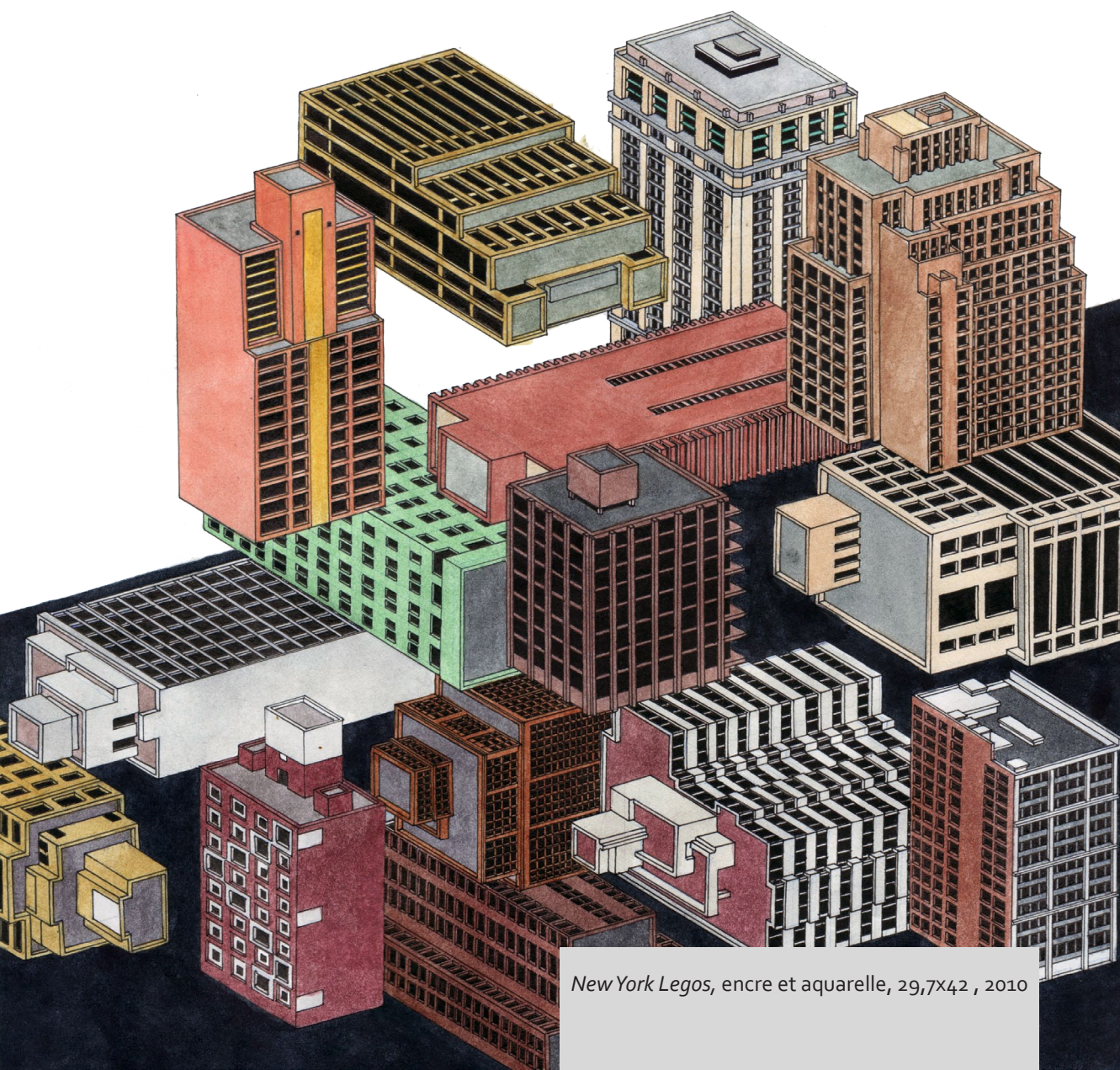
Organisation III, encre sur papier, 42x59,4 cm, 2010







"New York", banque d'images, septembre 2011



New York Legos, encre et aquarelle, 29,7x42 , 2010



Colors in New York, encre et aquarelle, 42x59,4 2011

ARCHIGAME : un wall-drawing participatif

PROJET

Depuis plusieurs années, l'ensemble de mes recherches, aussi bien théoriques que plastiques, s'est axé autour de la notion de « projet » architectural, comment celui-ci évolue à travers l'histoire moderne et comment il perdure dans notre société actuelle.

L'intention du travail *Archigame*, serait de redéfinir par une réappropriation, le projet, et plus précisément le processus architectural qui consiste à transcrire une idée en dessin, jusqu'à sa réalisation dans l'espace.

A la différence d'un professionnel de l'architecture, ma démarche consiste à partir uniquement d'éléments du réel : photographies (récupérées sur Internet, ou dans des ouvrages d'architecture), dessins (croquis d'architectes, représentations diverses, jeux vidéos) ou images de films.

De cette banque d'images, sans cesse grandissante, tous les éléments architecturaux quels qu'ils soient (de la porte d'entrée d'un immeuble jusqu'aux grands gratte-ciel new yorkais) sont décontextualisés, et redessinés dans une sorte de bibliothèque personnelle.

Archigame est un travail en cours de réalisation, en collaboration avec Benjamin Jaud, designer d'interaction. L'objectif du projet est de créer un jeu de construction à règles multiples, dont les pièces représentent et « portent » chacune des images que j'ai récupérées et dessinées.

APPLICATION

Les pièces du puzzle qui vont être réalisées, seront destinées à être manipulées et les joueurs ou les « architectes d'un jour », pourront construire l'édifice ou la ville de leur choix, ainsi que l'intérieur de celle-ci.

Hors du domaine du jeu (plateau, ordinateur, supports usuels de jeu), et de la construction pure (architecture, maquette, croquis, réalisations techniques), *Archigame* peut s'inscrire et évoluer dans toutes sortes d'espaces : dans un système d'exposition (galerie), dans un espace public (la rue), ou dans un espace privé, pas nécessairement lié au jeu (espace quotidien).

PARTICIPATION

Le wall-drawing et la pratique in-situ ont toujours fait partie intégrante de mon travail et de ma pratique.

Archigame se propose d'« étaler », et de faire proliférer les pièces du puzzle qui le constituent. Et plus qu'un *wall-drawing* réalisé par un seul et même artiste, le projet deviendrait progressivement une œuvre participative.

COLLABORATION ET ÉVOLUTION

Le projet ne peut exister qu'à la seule condition que le joueur et le créateur du jeu, travaillent ensemble, parallèlement, et cela de manière à faire évoluer le système.

Le projet a déjà donné lieu à une expérimentation, qui a permis de soulever quelques problématiques et d'envisager d'autres solutions de réalisation et d'utilisation. Lors de l'exposition « *Jeux sous influence* »¹, *Archigame* fut présenté pour la première fois, sous forme de petites vignettes, mises à disposition des visiteurs. Outre le cadre institutionnel du *bêta-test*, le projet s'est avéré difficile d'utilisation, et a d'ores et déjà évolué.

Ainsi le remaniement de la forme du jeu, mais également l'alimentation des stocks (vignettes et dessins) ainsi que la gestion de la base de données nécessitent un dialogue permanent entre les utilisateurs et les créateurs.

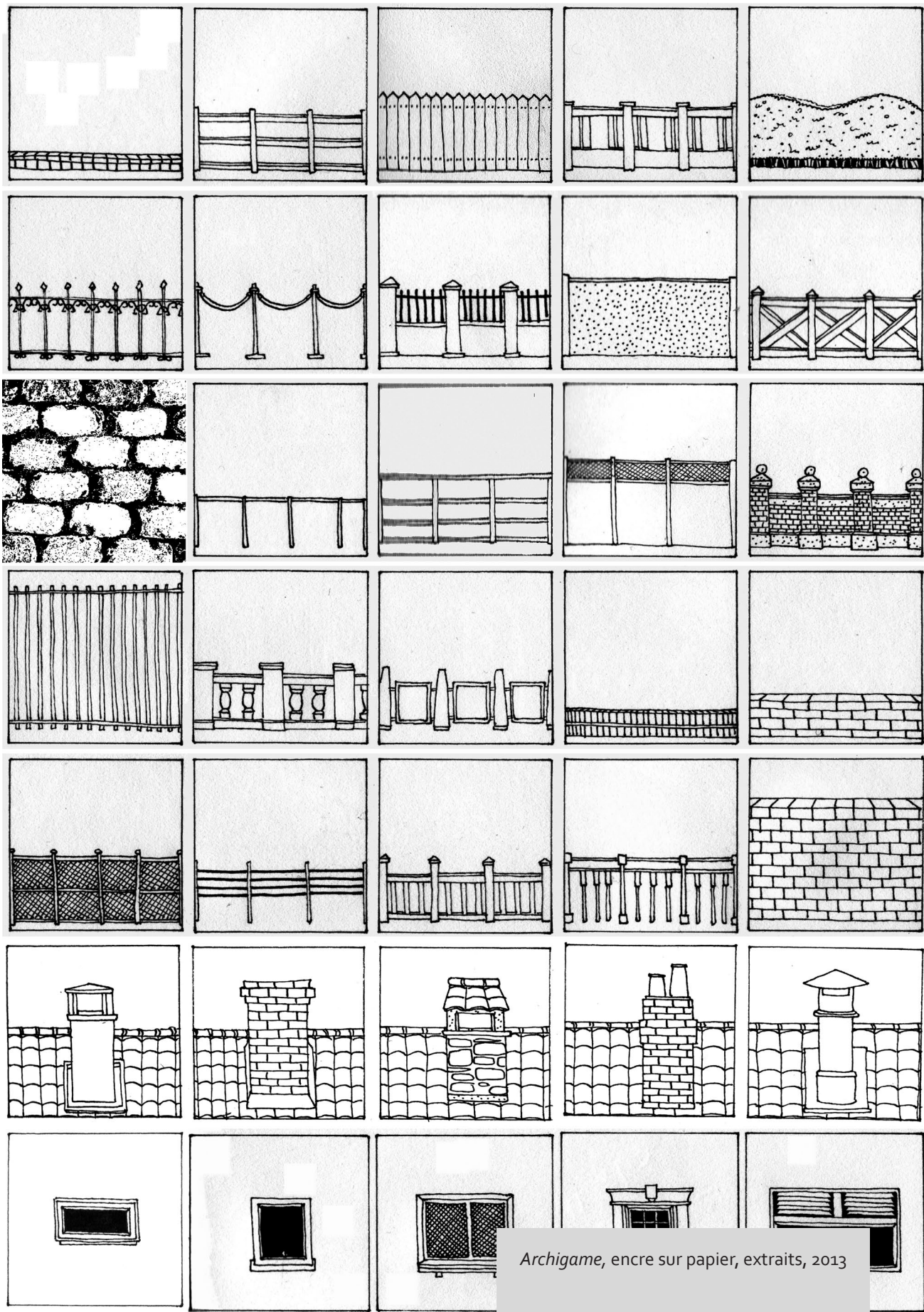
CONSTRUCTION ET ÉLÉMENTS DU JEU

L'idée serait de produire une quantité suffisante d'éléments architecturaux, une sorte de catalogue qui prendrait la forme d'une base de données, où chaque planche de dessins peut être téléchargée sur Internet, permettant une continuelle collaboration et un partage des informations.

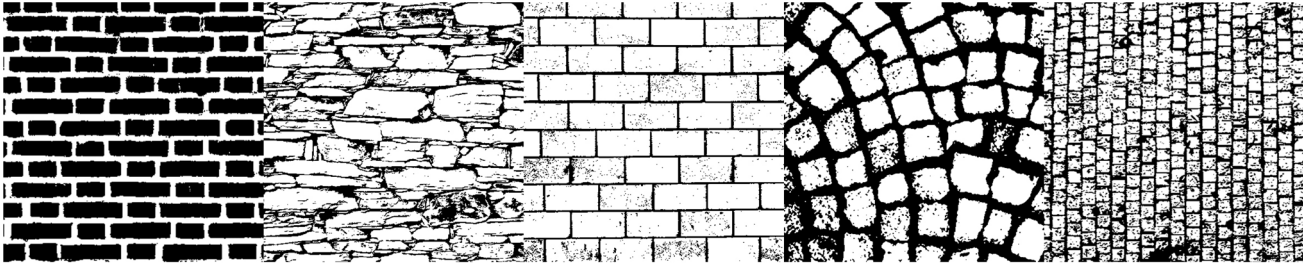
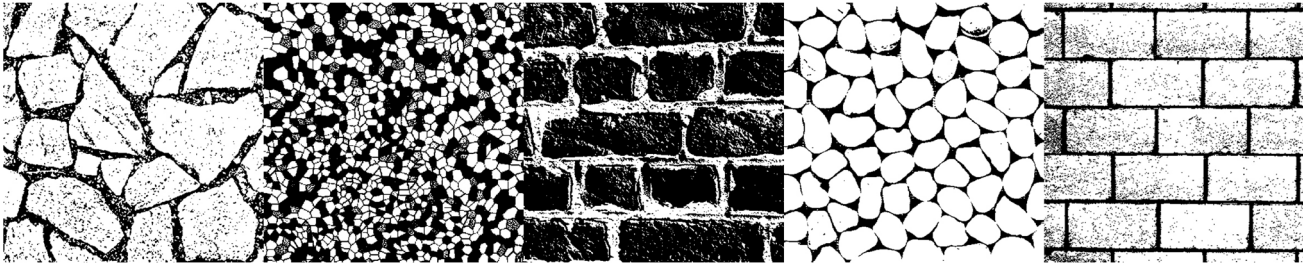
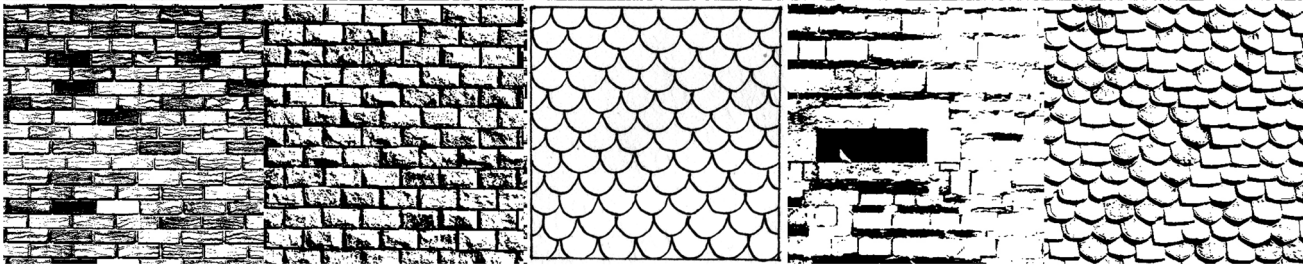
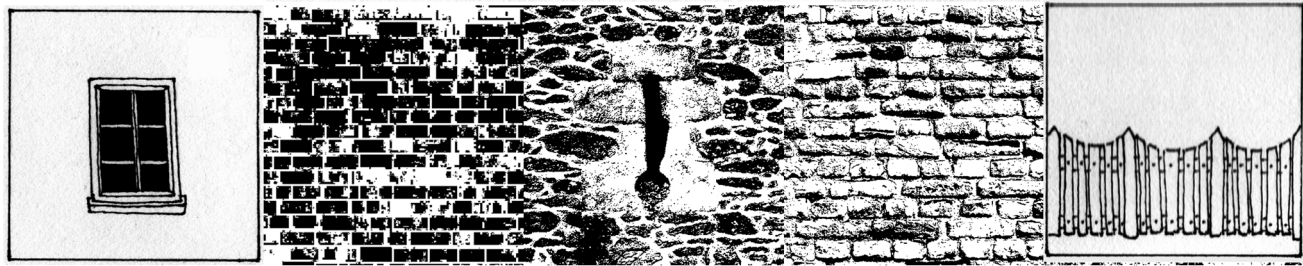
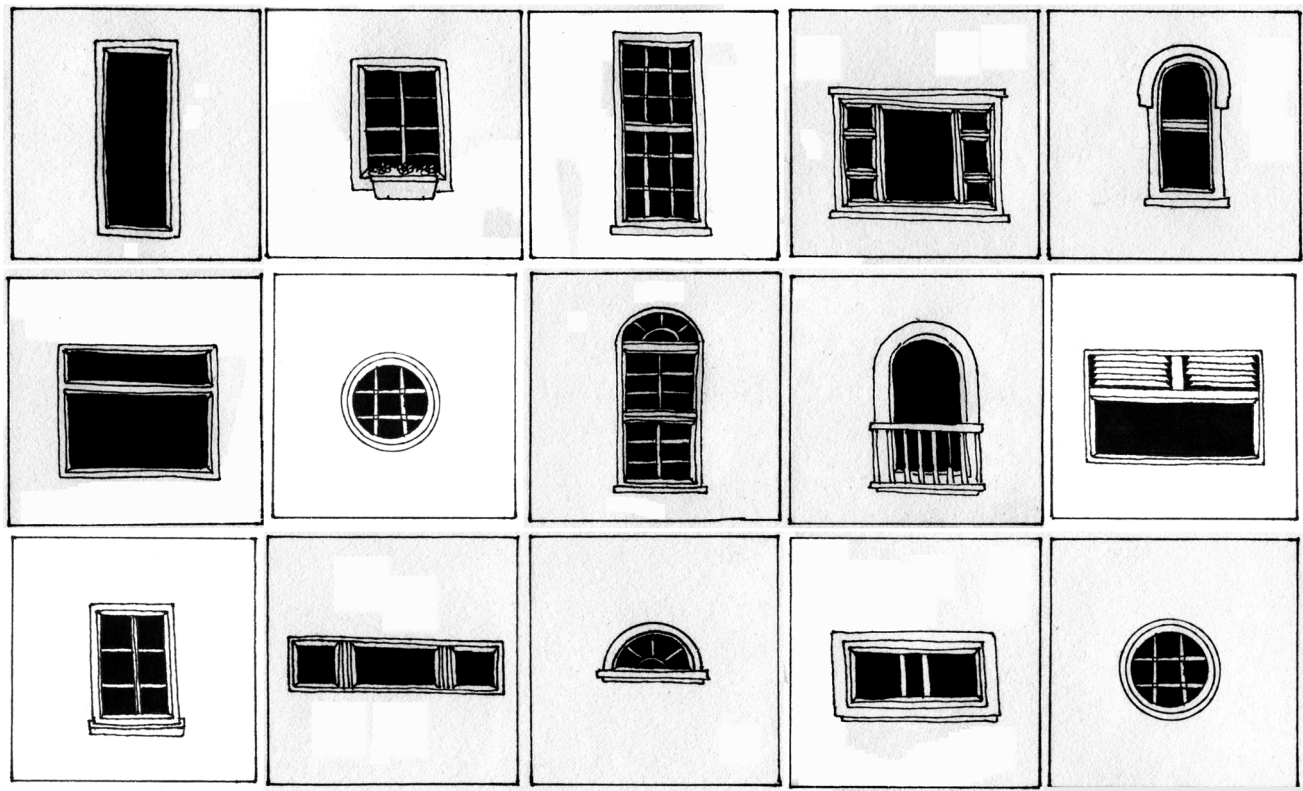
Les dessins ou les photographies retouchées, toujours inspirées d'éléments du réel, impliquent nécessairement une subjectivité et une interprétation de celui-ci. L'objectif reste de faire appel à ce que le joueur connaît, et à la manière dont il peut se réapproprier l'existant pour créer un monde imaginaire.

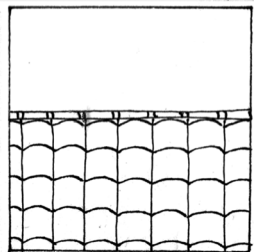
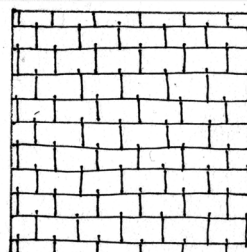
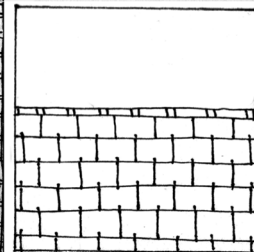
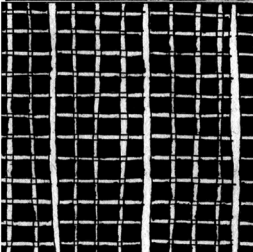
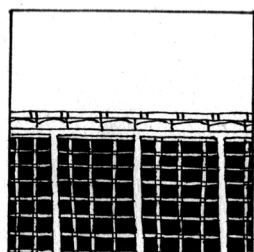
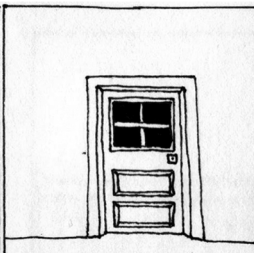
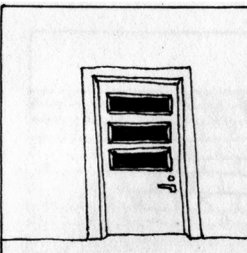
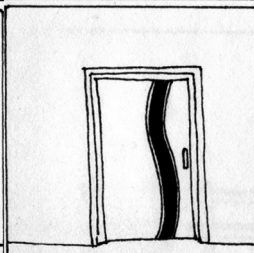
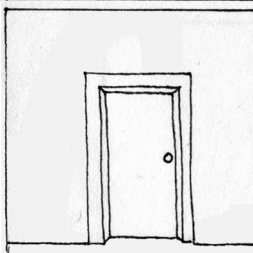
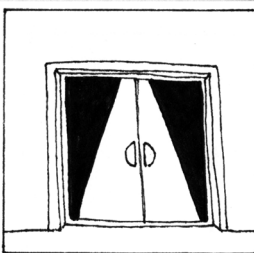
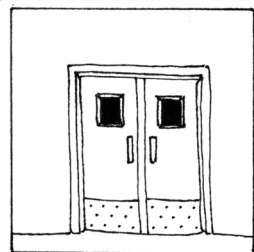
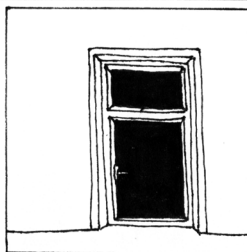
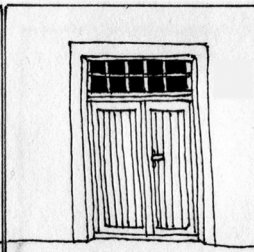
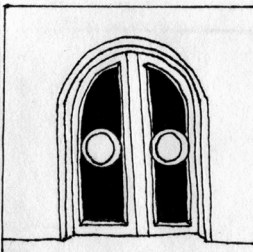
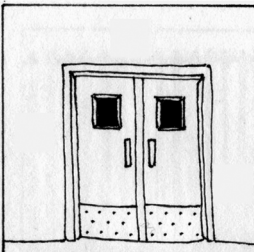
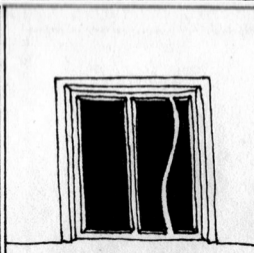
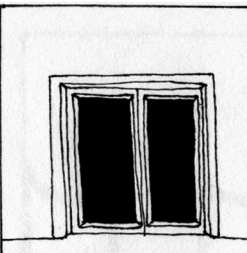
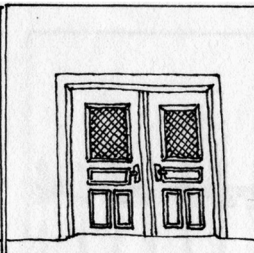
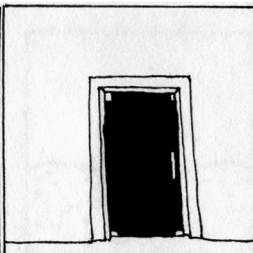
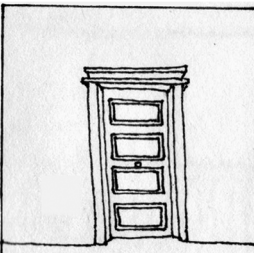
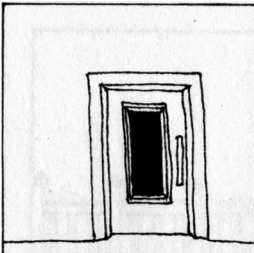
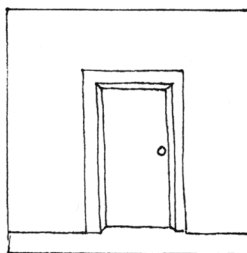
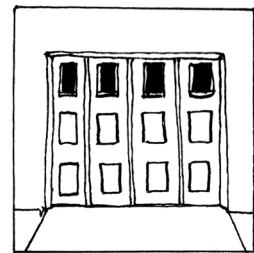
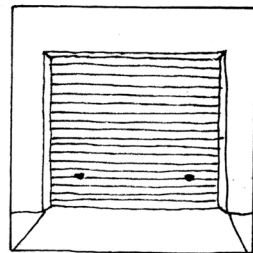
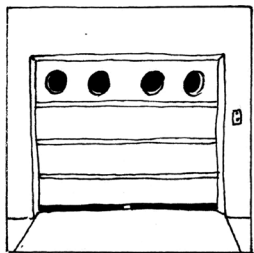
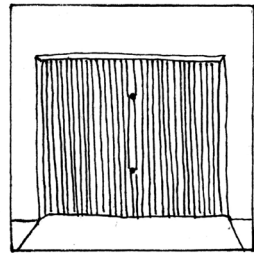
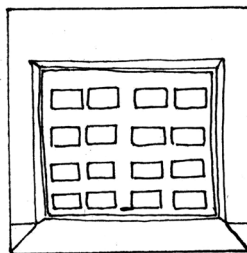
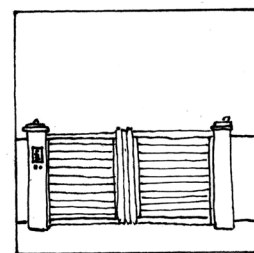
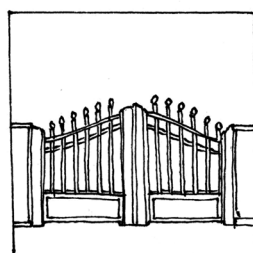
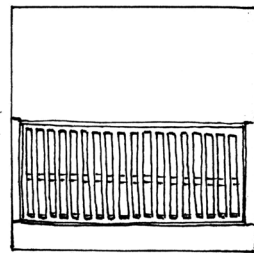
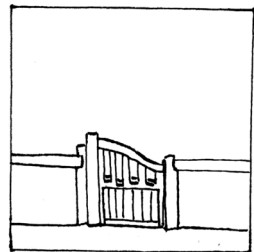
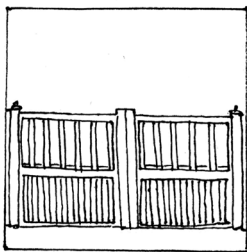
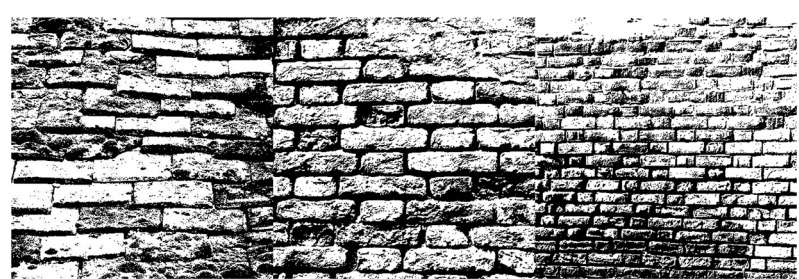
Dans un premier temps, les pièces ont été réalisées sur des planches de papier, prêtes à être découpées (4cm de coté). Mais après expérimentation, elles ont été agrandies (10cm), et classées par matières et éléments architecturaux. La question du multisupport n'a été envisagée que très récemment. Le support se choisirait au moment du téléchargement des planches : des vignettes autocollantes pour les petits éléments (planches avec des coupes partielles pour les prédécoupages), des pièces en carton balsa ou bois pour les fonds et les textures.

1. *Jeux sous influence* (Galerie A, Angers, avril-mai 2013).



Archigame, encre sur papier, extraits, 2013







Archigame, exposition Jeux sous influences, Galerie A, mars-juin 2013



Archigame, carton, balsa et feuilles adhésives, dernière version.





Archigame, jeu en cours, carton, balsa et feuilles adhésives, dernière version.

Bibliographie

Agamben Giorgio, *Qu'est-ce qu'un dispositif ?* Ed. Rivages poche, 2007

Archigram, ouvrage publié à l'occasion de l'exposition « Archigram » présentée du 29 juin au 29 août 1994 dans la Galerie Nord, Centre national d'art et de culture Georges Pompidou, collection Monographie, Ed. Centre Georges Pompidou-Ircam, 1993.

Augé Marc, *Non-lieux, Introduction à une anthropologie de la surmodernité*, Ed. du Seuil, 1992.

Bégout Bruce, *L'Eblouissement des bords de route*, Ed. Verticales, 2004.

Le Park, Editions Allia, 2010

Lieu commun, Ed. Allia, 2003

Zéropolis, Editions Allia, 2010.

Benjamin Walter, *Paris capitale du XIXème siècle*, Paris, Allia, 2003.

Branzi Andrea, *No-Stop City*, Archizoom Associati, Ed. HYX, 2006.

Buckminster Fuller Richard, *Manuel d'instruction pour le vaisseau spacial « Terre »*, Ed. Lars Müller Publishers 2010

Calvino Italo, *Les villes invisibles*, Ed. du Seuil, 1996.

Catteau Jacques, « Du palais de cristal à l'âge d'or ou les avatars de l'utopie », dans Dostoïevski, Ed. Cahiers de L'Herne, 1973.

Choay Françoise, *L'urbanisme, utopies et réalités, une anthologie*, Ed. du Seuil, 1965.

La règle et le modèle, Sur la théorie de l'architecture et de l'urbanisme, Ed. du Seuil, 1980.

Le sens de la ville, Editions du Seuil, 1972.

Cook Peter, *Action and plan*, Ed. Studio Vista, 1967.

Davis Mike, *City of Quartz*, Los Angeles, capitale du futur, Ed. La découverte, 2006.

De Certeau Michel, *L'invention du quotidien*, 1. Arts de faire, Gallimard Paris 1990.

Debord Guy, *La société du spectacle*, Ed. Gallimard, 1996.

Duguet Anne-Marie, *Déjouer l'image, créations électroniques et numériques*, Ed. Jacqueline Chambon, 2002.

Federico Nader, *Les maisons de Fuller La Dymaxion House de R. Buckminster Fuller et autres machines à habiter*, ed. Infolio Gollion 2008

Ferris Hugh, *La Métropole du Futur*, Ed. Centre Georges Pompidou-Ircam, 1995, collection monographie.

Foucault Michel, *Surveiller et punir, Naissance de la prison*, Ed. Gallimard, 1993.

- Frey Pierre, *Learning from vernacular*, Ed. Actes Sud, Arles, 2010.
- Gilles Clément, *Où en est l'herbe ? Reflexions sur le jardin planétaire*, Ed. Actes Sud, 2006
- Gracq Julien, *La forme d'une ville*, Ed. José Corti, 1985
- Gropius Walter, *Apollon dans la démocratie, la nouvelle architecture et le Bauhaus*, Ed. La Connaissance, 1969.
- James Graham Ballard, *Crash !, Ile de béton, IGH*, Ed. Denoël, 2006.
- Koolhaas Rem, *Junkspace*, Ed. Payot, 2011.
Mutations, Ed. Actar, 2001.
New York Délire, Ed. Parenthèses, 2002.
S, M, L, XL, R. Koolhaas et Bruce Mau, Ed. The Monacelli Press, 1997
- La Ville, Art Et Architecture En Europe – 1870-1993*, Exposition Présentée Du Février Au 9 Mai 1994 Dans La Grande Galerie Du Centre Georges Pompidou, Ed. Centre Georges Pompidou-Ircam.
- Le Corbusier, *La Charte d'Athènes*, Ed. du Seuil, 1971.
Urbanisme, Ed. Flammarion, 1994.
Vers une architecture, Ed. Flammarion, 1995.
- Lévi-Strauss Claude, *La pensée sauvage*, Ed. Plon, Paris, 1960.
- Lucan Jacques, *Composition, non-composition, Architecture et théories XIX-XXème siècle*, Ed. PPUR, 2009.
- Lynch Kevin, *L'image de la Cité*, Ed. Dunod, 1999.
- Ragon Michel, *L'homme et les villes*, Ed. Albin Michel.
- Rouillard Dominique, *Superarchitecture – Le futur de l'architecture 1950-1970*, Editions de la Villette, 2004.
- Rowe Colin, *Collage City*, traduit de l'américain par Kenneth Hylton, Ed. Infolio, 2002.
- Sitte Camillo, *L'art de bâtir les villes*, Ed. du Seuil, 1996.
- Sloterdijk Peter, *Le palais de cristal – A l'intérieur du capitalisme planétaire*, Ed. Libella Maren Sell, 2006 .
Bulles, ed. Fayard 2002
Ecumes, ed. Hachette Littératures 2005
- Superstudio : *Life without Objects, Peter Land et William Menking*, Ed. Skira, 2003
- Thompson Hunter Stockton, *Las Vegas parano*, Ed. 10x18, 1998.
- Venturi Robert, Denise Scott Brown et Steven Izenour, *Learning from Las Vegas*, Ed. MIT Press, 1977

Sitographie

Rem Koolhaas, Junkspace	www.france-culture.com
Alain Bublex	www.attitudes.ch www.collectionssocietegenerale.com
Bertrand Lamarche	bertrandlamarche.blogspot.fr
Jordi Colomer	www.jordicolomer.com
Philippe Rahm	www.philipperahm.com
C. Berdaguer et M. Péjus	www.cbmp.fr
Références plus générales	revues.mshparisnord.org etudes-benthamiennes.revues.org documentsdartistes.org t4deliriousnygroupeo7.wordpress.com www.artperformance.com traac.info.com www.france-culture.com laboratoireinsurrectionnel.blogspot.fr www.lesartistescontemporains.com media.artabsolument.com www.frac-centre.fr
Site personnel	www.mariedegeuser.com

Crédits photographiques

- [Fig.1] A. et P. Smithson, Grille pour le 9^{ème} CIAM : strates.revues.org
- [Fig.2] Photographie de Nigel Anderson : archivesofaffinities.com
- [Fig.3] A. et P. Smithson, *Golden Lane* : archiflux.files.wordpress.com
- [Fig.4] A. et P. Smithson, *Golden Lane Idea in Coventry* : Dominique Rouillard, *Superarchitecture Le futur de l'architecture 1950-1970*, Ed. de la Villette, 2004, p.46.
- [Fig.5] A. et P. Smithson, *Golden Lane Housing* : *Ibid.* p.49.
- [Fig.6] Y. Friedman, *La Ville Spatiale* : laboratoireurbanismeinserruccionnel.com
- [Fig.7] Y. Friedman, *La Ville Spatiale, vue aérienne* : mobiletest.moma.org
- [Fig.8] A. Isozaki, *Re-ruined Hiroshima* : biginjapan.com
- [Fig.9] Couverture de la revue *Amazing Archigram* n°4 : www.metalocus.es
- [Fig.10] Archigram, *Walking City in New York* : lagraphicdesign.wordpress.com
- [Fig.11] Archigram, exposition *Living City : Archigram*, ouvrage publié à l'occasion de l'exposition "Archigram", 29 juin-29 août 1994, Centre national Georges Pompidou, collection Monographie, Ed. Centre Georges Pompidou-Ircam, 1993.
- [Fig.12] Archizoom Associati, *No-Stop City* : Andrea Branzi, *No-Stop City*,
[Fig.13] *Archizoom Associati*, Ed.HYX, 2006.
[Fig.14]
- [Fig.15] Superstudio, *Monument Continu* : Dominique Rouillard, "Superstudio, Monument Continu, 1969", *AMC* n°115, avril 2001.
- [Fig.16] Superstudio, *Monument Continu, Nettoyage de Printemps* : *Ibid.*
- [Fig.17] Superstudio, *Monument Continu, "Canyon"* : *Ibid.*
- [Fig.18] Superstudio, *Istogrammi d'architettura* : reflect-and-pool.tumblr.com
- [Fig.19] Première de couverture, *Junkspace*, Ed. Payot, 2011.
- [Fig.20] Première de couverture, *Zéropolis*, Ed. Allia, 2010.
- [Fig.21] Première de couverture, *Le Park*, Ed. Allia, 2010.
- [Fig.22] Première de couverture, *IGH*, Ed. Calmann-Lévy, 1994.
- [Fig.23] A. Bublex, *Plug-in City* : artone-hk.com
- [Fig.24] Jordi Colomer, *Anarchitekton* : www.linsense.fr
- [Fig.25] A. Bublex, *Plug-in City* : www.collectionsocietegenerale.com
- [Fig.26] P. Cook, *Plug-in City* : essential-architecture.com
- [Fig.27] A. Bublex, *Plug-in City* : www.collectionsocietegenerale.com
- [Fig.28] A. Bublex, exposition "*Glooscap-Koluscap : the down town, la ville de l'aube*" :
[Fig.29] www.attitudes.ch
- [Fig.30] A. Bublex, *Glooscap, les quartiers 1995-1996* : www.boumbang.com

- [Fig.31] A. Bublex, *SMB-DLC/94 Co-98089 (Second Falls Glooscap)* :
www.boumbang.com
- [Fig.32] B. Lamarche, *The Fog Factory* : bertrandlamarche.blogspot.fr
- [Fig.33]
- [Fig.34]
- [Fig.35] Jordi Colomer, *Anarchitekton*, Bucarest : www.jordicolomer.com
- [Fig.36] Jordi Colomer, *Anarchitekton*, Brasilia : www.artnet.fr
- [Fig.37] Jordi Colomer, *Anarchitekton* : www.jordicolomer.com
- [Fig.38] Jordi Colomer, *Anarchitekton*, vue de l'exposition à l'Institut d'art
contemporain de Villeurbanne : i-ac.eu
- [Fig.39] P. Rahm, *Hormonorium* : www.philipperahm.com
- [Fig.40] C. Berdaguer et M. Péjus, extrait de la vidéo *Hormonal City* : www.cbmp.fr

