Zombies & architecture : de la dystopie à l'utopie

Adrien Fouéré

▶ **To cite this version:**

Adrien Fouéré. Zombies & architecture : de la dystopie à l'utopie. Architecture, aménagement de l'espace. 2012. dumas-01837084

HAL Id: dumas-01837084

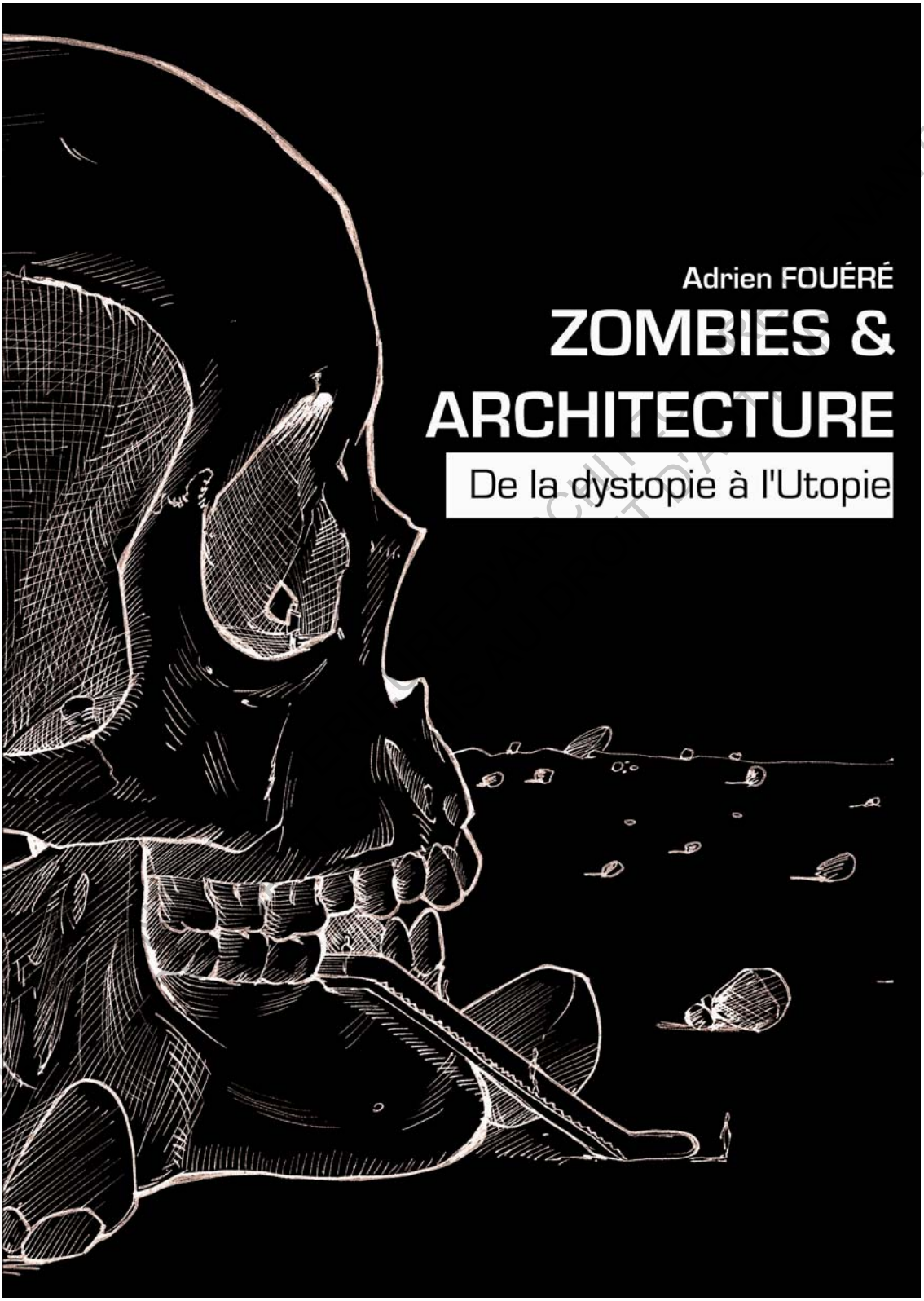
https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01837084

Submitted on 12 Jul 2018

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.

Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0 International License



Adrien FOUÉRÉ

ZOMBIES & ARCHITECTURE

De la dystopie à l'Utopie

ECOLE

ZOMBIES & ARCHITECTURE

De la Dystopie à l'Utopie.

Adrien FOUÉRÉ
Architecture en représentation.
Professeur : Laurent LESCOP
École Nationale Supérieure d'Architecture de Nantes - 2012

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

SOMMAIRE

INTRODUCTION p.4

De la Dystopie à l'Utopie, comment l'univers des Zombies interroge-t-il l'architecture ?

I – L'EPIPHÉNOMÈNE Z p.6

Comment la notion de zombie s'est-elle propagée entre réalité et fiction ?

p. 6 - ZOMBIES
p. 8 - CONSOMMATION
p. 10 - LE VAMPIRE HAS BEEN
p. 11 - CONTAMINATION
p. 12 - MEDIAS VECTEURS DE LA RAGE
p. 14 - RESTEZ INFORMÉS
p. 17 - CULTURE ZOMBIE
p. 18 - LE ZOMBIE CINÉPHILE
p. 18 - LES INDÉSIRABLES
p. 19 - LE SURVIVALISME
p. 21 - ZOMBIE & ÉTHÉROTOPIE
p. 25 - LUDOTOPIE
p. 29 - UN MONDE VIRTUEL
p. 31 - DANS L'ENFER DU RÉEL
p. 34 - PHÉNOMÈNE TANGENT
p. 34 - UBIQUITÉ
p. 37 - GÉNÉRATION INTERNET
p.38 - LE ZOMBIE COMME OUTIL

II – LECTURE TRANSVERSALE p.41

En parcourant la série de *comics "TheWalking Dead"*, comment s'établit la transformation de lieux réels à travers un monde peuplé de zombies ?

p. 41 - SYNOPSIS
p. 42 - PARCOURS RÉSIDENTIEL
p. 42 - L'HÔPITAL
p. 43 - LA MAISON INDIVDUELLE
p. 44 - LE POSTE DE POLICE
p. 47 - LA VILLE
p. 48 - ATLANTA
p. 49 - L'IMAGE DE LA VILLE
p. 53 - LE CAMPEMENT
p. 54 - NOMADISME
p. 54 - LA FERME
p. 56 - ISOLATION
p. 56 - LA PRISON
p. 59 - PANOPTICON
p. 60 - PEUR DE L'EXTÉRIEUR
p. 60 - PRISONNIERS VOLONTAIRES

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

p. 63 - WOODBURRY LA VILLE DU « GOUVERNEUR »
p. 64 - GATED COMMUNITY
p. 69 - PRÉ-ÉPILOGUE

III – L'IMAGE DE L'ABRI p.70

Comment peut-on reconsidérer l'image classique de l'abri à travers cet univers post-apocalyptique ?

p.70 - CONCOURS ZOMBIE SAFE HOUSE
p. 73 - PROGRAMMATION
p. 74 - LE FACTEUR H
p. 75 - L'HERMITE
p. 76 - LE GROUPE
p. 77 - NOURRITURE
p. 80 - LE DÉPLACEMENT
p. 81 -SPORT ET HYGIÈNE
p.84 - LE PARCOURS URBAIN
p.85 - PROTECTION
p.86 - LE ZOMBIE DANS L'ESPACE
p. 86 - L'IMAGE CLASSIQUE
p. 88 - LE NID
p. 92 - LA GROTTE
p. 92 - LE TERRIER
p. 94 - LE MUR

IV – ARCHITECTURE MISE À L'ÉPREUVE p.97

Comment les architectes se sont emparés des codes de l'espace sécuritaire ?

p. 97 - ARCHITECTURE DU BUNKER
p. 100 - NOUVELLE VIE DU BUNKER
p. 104 - MAISON FURTIVE
p. 109 -DEUX MAISONS À PONTE DE LIMA
p.110 - SAFE HOUSE
p.114 - MAISON À BORDEAUX
p. 118 -CONTAMINATION À GRANDE ÉCHELLE
p. 120 - HYBRIDATION
p. 123 -CITÉ RADIEUSE VILLE ARCHE
p. 124 - EAU
p. 126 - INCENDIE
p. 128 - MOBILITÉ

V – CONCLUSION p.131

Quelles projections sur la ville peut-on faire en considérant le zombie comme une manace parmis d'autres ?

MEDIAGRAPHIE p.146

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

INTRODUCTION

« Un bon architecte est un architecte mort.»

Comme dit l'adage.

*Et pourquoi pas un architecte mort-vivant ?

Dépoussiérez la connotation de film gore de série B, épongez un peu l'hémoglobine à base de purée de groseilles, ôtez la couche de latex et de maquillage qui recouvrent des acteurs bien vivants et vous pourrez alors commencer à étudier les zombies qui peuplent nos villes. Contaminant nos écrans de cinéma, de télévision, les lignes de livres bannis au rayon horreur ou dans la peau d'un personnage de jeu vidéo, le zombie s'est fait une place dans la culture populaire ces dernières années. On pourra voir que ces créatures infernales, que l'on juge très vite comme un danger pour la société des bienpensants (non-contaminés par la culture populaire de masse), ont envahi notre monde et ne sont en fait pas si différentes de nous.

On aura très vite fait de comparer les événements de ces récits aux dernières pandémies historiques ou au prochain virus apocalyptique que l'on voit revenir chaque année avec nos grippes saisonnières. Un super marché ravagé par une horde de stupides cadavres n'a rien à envier à un jour de soldes. Et une prison peut aussi se révéler être le meilleur refuge du monde quand on est assailli par une horde de morts vivants. À l'appui d'exemples, on découvrira petit à petit que ces morts grotesques ne sont pas attirés que par des cerveaux ou de la chair fraîche mais plutôt par des problèmes de société bien concrets dont on préfère mieux ne pas entendre parler. Le théâtre macabre de

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

leurs exactions est d'autant plus inquiétant puisqu'il s'agit de nos villes, de nos campagnes, de nos maisons. Le zombie dérange, au même titre que l'étranger, l'aliéné, le mendiant, le malade, le drogué, le banni ou ce cadavre que l'on cache dans nos placards. Ici les morts posent trop de questions qui parfois mettent mal à l'aise. Monsieur le zombie est avant tout critique, un peu rustre soit, mais critique tout de même.

En tant qu'architecte, il est difficile de concevoir tous les aspects d'un bâtiment et notamment de parer à toutes les éventualités en cas de sinistre ou de catastrophe. L'architecture doit remplir toutes sortes de critères pour résister au feu, aux tremblements de terre, aux inondations ainsi qu'à une panoplie de critères qui ne la rendent pas moins vulnérable au temps et à toutes les éventualités non envisagées qui pourraient nuire à sa pérennité ; ou du moins aux personnes vivantes pour qui on construit les bâtiments. Que se passe-t-il lorsque justement le temps s'arrête après un cataclysme transformant la ville en terrain de chasse, de jeu, en un catalogue d'abris divers, ou en tombe géante à ciel ouvert. Le sujet est basé sur l'univers des « marcheurs », « non-morts » et autres morts-vivants, popularisés par George A. Romero et ranimé dernièrement par R. KIRKMAN et la série The Walking Dead [1]. L'architecture moderne et contemporaine est mise à l'épreuve et la dystopie de l'univers Z soulève de nombreuses problématiques, dont la question principale de ce mémoire :

De la dystopie à l'utopie, comment l'univers des Zombies interroge-t-il l'architecture?

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

1 - THE WALKING DEAD - F. DARBONT R. KIRKMAN - AMC - 2010

I – L'EPIPHÉNOMÈNE Z

Il s'agit là de décortiquer les différents aspects d'un phénomène, jadis isolé, qui a désormais pris place dans la culture populaire occidentale et internationale en l'espace de quelques années. On peut parler d'épiphénomène quand un évènement mineur prend des proportions telles que son écho se propage dans de nombreux domaines et plus particulièrement, ce faisant objet de ce mémoire, dans l'architecture, la sociologie et l'urbanisme, entre la donnée factuelle et la légende urbaine. Comment peut-on parler d'architecture zombie ?

ZOMBIES

Qui sont-ils ? Une idée reçue placée comme un postulat est que ces personnages n'existent pas (tout comme les spectres, les revenants ou autres chimères fantastiques). Mais pourquoi donc écrire un mémoire entier sur une architecture réagissant à un personnage en carton pâte teinté de sauce ketchup ?

On peut distinguer deux grandes classes de zombies : le **zombie fictif** et le **zombie réel**. Le zombie fictionnel est présent dans diverses cultures populaires de nombreuses civilisations autour du monde. C'est l'image du mort-vivant fantastique que l'on peut retrouver dans les poèmes de E.Poe[1], le mort ressuscité. Il ressemble d'avantage à la goule ou au revenant du Moyen-âge qui terrifie les villageois en sortant du cimetière, image réemployée par Romero dans *la Nuit des Morts Vivants*[2]. Le zombie réel lui est un personnage physique, issu d'un fait divers,

[1] The Fall of the House of Usher (La chûte de la maison d'Usher) Edgard A. POE - 1839

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

auquel on a attribué le nom de zombie par association d'idées (cf. le zombie de Miami). Il représente ce dont la société a peur ou à l'inverse, c'est le nom que l'on utilise pour désigner un ennemi commun à combattre.

Le **zombie moderne** est un reflet, une image, la satyre d'un groupe dans l'incapacité de s'abstraire d'une condition primaire. Il mange à outrance, déambule ou courre selon les versions[3], dort peu et ne se pose pas de questions ni ne sent la douleur. C'est ce zombie moderne qui nous intéresse donc dans ce mémoire car avec l'évolution des techniques de cinéma, les scénarii deviennent de plus en plus proches de la réalité ou les faits divers sont détournés pour coller à des scénarii de fiction. Le zombie moderne est un personnage ayant la capacité de faire un parallèle entre notre monde et celui de la fiction.

En architecture se projeter dans l'espace revient à imaginer les choses avant qu'elles ne soient réelles, à anticiper des usages qui pour la plupart ne seront pas respectés ou détournés, et donc, par ce fait, de représenter un espace fictionnel dont la probabilité qu'il puisse exister varie entre zéro et cent pour cent. De la **réalité** construite à l'**utopie** rêvée, le fossé peut-être immense, mais se projeter dans un univers **dystopique** pourrait-il créer l'effet inverse ? Imaginer le pire des cas pour finalement se retrouver à habiter le meilleur. C'est donc là l'essence même de la réflexion de ce mémoire, l'exploration de l'impossible ou de l'inimaginable, en parallèle du fait réel ou de son application. Les zombies sont un facteur externe à l'architecture, ils ne créent pas de bâtiments mais les mettent à l'épreuve. Ce sont des personnages **ultra spatiaux** qui sont soumis aux mêmes règles physiques que les êtres humains avec la particularité de se déplacer sans but jusqu'à ce qu'ils soient trop faibles ou qu'une proie passe à leur portée.

[2] - The Night of the living Dead - George A. ROMERO - 1968
[3] - Dawn of the Dead (L'armée des Morts) - Zack SNYDER - 2004

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

CONSOMMATION

Si les zombies mangent de la chair humaine c'est d'avantage pour provoquer la **peur** et l'**angoisse** chez le spectateur, face à une scène morbide, mis en face de l'architecture de son propre corps et de la vision d'une funeste destinée. De nombreuses hypothèses sont établies sur leurs besoins alimentaires. La logique animale veut qu'ils se nourrissent de chair humaine pour maintenir un taux de matières organiques fraiches, que leur corps ne produirait plus, afin de les réanimer. Mais de manière plus analytique, ce simulacre de cannibalisme est une **métonymie** de la lutte du pouvoir, celle de la société **capitaliste**. On montre une société capable de s'entre dévorer pour sa survie par la domination. Cette fois, le procédé est inverse, l'argent qui représentait le fruit du labeur disparait au profit de la compétence individuelle et perd toute forme de valeur. Dans une seconde version plus basique du personnage, il chercherait à se nourrir de cerveaux. Reposant sur des croyances de peuples anthropophages, le fait de dévorer des parties du corps de sa victime, permettrait de s'approprier les propriétés physiques de l'être mangé. Cette consommation touchant directement la boite crânienne de chaque contaminé est encore là une image de ce que peux représenter l'atteinte à la matière grise, de l'endoctrinement et de la non réflexion d'une population subissant un système d'organisation commune. Pour d'autres, comme Max Brooks, ils ne digèrent pas leur nourriture car ils n'en ont plus les moyens physiologiques. Ils se nourrissent donc sans aucune raison, ils sont empreints d'une faim insatiable qui n'aura de cesse qu'à leur mort. Cette autre version les rapproche d'avantage d'un comportement **grégaire** que l'on retrouve dans notre société de consommation, en faisant donc une **arme subversive** de pointe en matière de critique sociale.

Les zombies ne cherchent pas d'abri, ils les squattent dès que leurs accès sont franchissables, de même pour leurs

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Dawn of the Dead - G.A. Romero - 1978

Dead Rising - CAPCOM © - 2006

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
TOUS DROITS RÉSERVÉS

opposants à la recherche d'un espace fermable. Ils errent et se cachent malgré eux dans les vestiges de leurs vies passées, désormais décors de leur condition inhumaine. Le zombie occupe donc les constructions qui lui ont été imposées et non pas celles qu'il a choisi d'occuper. Il est dépendent de son contexte mais transforme sa perception par sa présence.

LE VAMPIRE HAS BEEN

On pourrait presque penser que, si le zombie a la cote, c'est que le vampire est dépassé. Ce n'est pas tout à fait vrai, mais ces deux personnages aux traits tangents sont des métaphores d'une lutte de classe. Si ROMERO est initiateur du genre c'est d'abord par dépit plutôt que par choix. Pour son scénario de *La Nuit des Morts vivants* il avait souhaité à l'origine adapter le roman de Richard MATHESON « Je suis une légende »[1], avec pour ennemi principal une horde de zombies. Le zombie représente la répulsion et la peur tandis que l'image classique du Vampire séduisant et romantique effraye d'ignorants villageois ou réclame l'admiration des gothiques en quête d'immortalité. On aurait d'avantage envie de devenir un vampire dans une fantaisie gothique qu'une goule servile et puante. L'effet d'inversion s'est produit une seconde fois avec une des adaptations cinématographiques du roman de MATHESON[1]. Les « infectés , mutants, victimes » ne sont jamais nommés comme tel mais sont plus proches du personnage du zombie que de celui du vampire conservé dans les précédentes adaptations [2]. Le Vampire créé une effroyable fascination chez les spectateurs. Il est aussi le « reflet » d'une société de dandys aristocrates qui vivent la nuit et se repaissent du sang (ou plutôt de l'argent) issue du labeur des prolétaires. Le zombie répugne, dégoute et vise un panel

[1] I AM LEGEND - Francis LAWRENCE – 2007 - Adaptation du roman de Richard MATHESON

[2] The Omega Man – 1971 / The last man on the Earth - 1964)

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

de contaminables bien plus large que pour le vampirisme. C'est d'ailleurs pour cela que personne ne voudrait être un zombie. La nature humaine étant prompte à l'expansion plutôt qu'à la régression, par opposition, l'univers Z propose une démographie plutôt décroissante en ce qui concerne les vivants. Deux catégories d'individus se distinguent alors pour la réguler : la proie et son prédateur. Le survivant peut devenir un zombie mais le zombie ne peut fatalement pas guérir ou retrouver sa condition initiale. Le vivant chasse en général le non-mort, mais peut à son tour être pris en chasse. En ce sens, l'univers renvoyé par un afflux de cadavres animés est proche d'un conflit guerrier, la situation de prédateur et de victime est interchangeable. Tour à tour ou au même moment, ils sont la victime et l'assassin.

CONTAMINATION

Des recherches ont d'ailleurs été effectuées sur les méthodes de propagation d'une pandémie zombie. Le mathématicien Robert Smith à l'université d'Ottawa a même mis en équation[3] le schéma d'une attaque de zombies. Si la menace est fictionnelle, les recherches n'en sont pas moins sérieuses étant donné que ce type de modèle peut par la suite être utilisé en cas de menace épidémique. Les modélisations sont plutôt pessimistes à l'égard de la population de contaminables bien que l'une des solutions permet d'endiguer le problème. D'autres simulations ont été proposées dans le cadre d'études scientifiques, le géographe E.GONZALEZ-TENANT a utilisé des ressources de données GIS (Géographic Information System) qu'il a croisé selon différents scénarios d'invasion zombie [4]. Les modèles de propa-

[3] When Zombies Attack ! 2009 - Philip MUNZ – Johan HUDEA – Joe IMAD– Robrt J. SMITH - www.mysite.science.uottawa.ca

[4] 19 Décembre 2011- E. GONZALEZ-TENANT –www.anthroyeti.blogspot.fr/2011/12 "Popular Culture and GIS : Using Geospatial Technologies to Model and Prepare for the Zombie Apocalypse."

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

gations obtenus et cartographiés à l'échelle d'une région sont curieusement similaires aux schémas d'extension des villes. Vus d'un satellite, les ensembles urbains se rapprochent de cultures bactériennes dans des boîtes de pétri.

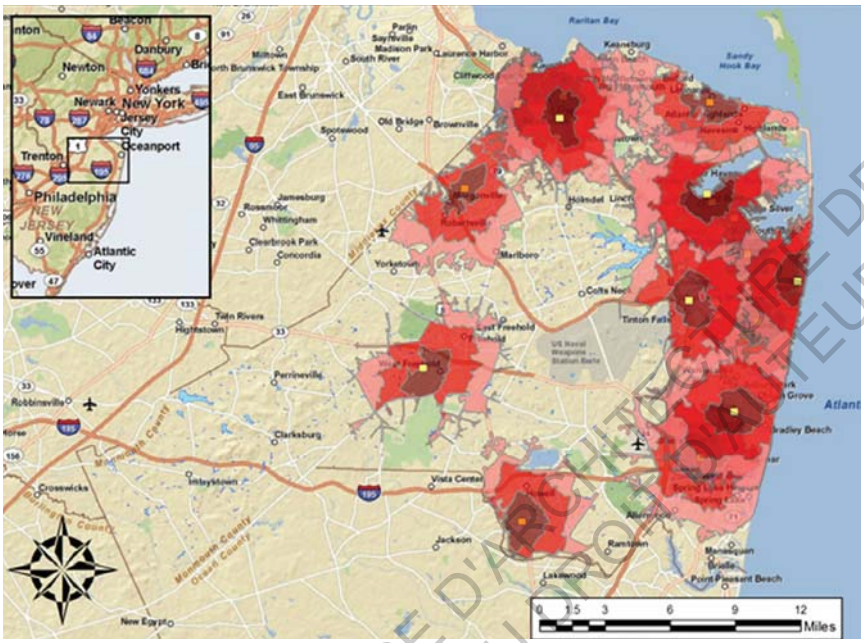
La contagion se fait par le contact physique par blessure ouverte, principalement par la morsure. Rien de nouveau si l'on regarde le mythe du vampire qui utilise le même procédé de transmission. En revanche, dans le monde réel, les seuls mordus par les zombies ont été contaminés par leur oreilles, leurs yeux et quant à leur bouche, elle n'aura servi qu'à divulguer l'**information**. Et si ce type de contamination pouvait être calqué sur l'architecture, pourrait-elle être bénéfique ?

MEDIAS VECTEURS DE LA RAGE

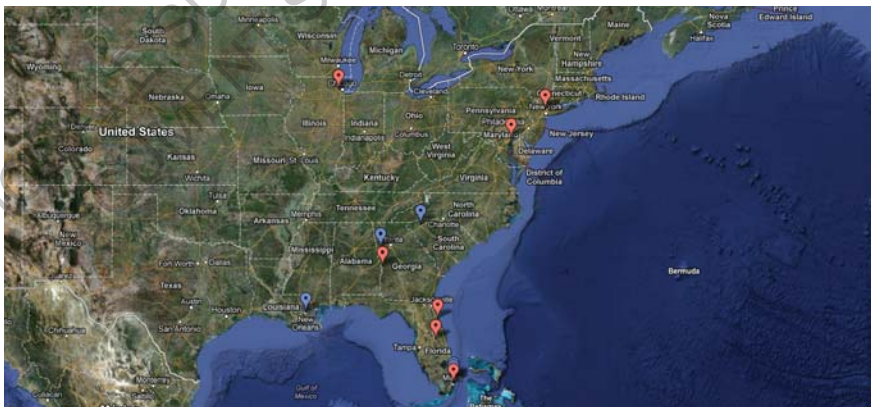
Comme le montrent divers films de zombie de « *Dawn of the Dead* » de Romero à « *REC* » ou « *World War Z* » encore en tournage, les médias alimentent l'extension du phénomène Z. Plus récemment, l'affaire du « Zombie de Miami »[1] a réveillé le spectre du cannibalisme un peu partout en Occident et en Asie. Certains journaux soupçonnaient même l'État de Floride d'être '' le canari dans la mine''[2] prêt à mourir en premier pour prévenir une imminente apocalypse zombie. Répertoriées sur une carte[3] similaire, des faits divers étranges répartis sur le mois de mai 2012 aux États-Unis ont été mis en relation avec une nouvelle drogue, des radiations anormales ou des animaux échappés d'un laboratoire. Outre le fait-divers peu banal, c'est la réaction ultra rapide des internautes face à ce phénomène qui est la plus

[1] Miami Herald - « L'affaire du zombie de Miami » - 26 Mai 2012
[2] Huffington Post – « Zombie Apocalypse : CDC Denies Existence Of Zombies Despite Cannibal Incidents » - 01 juin 2012
[3] www.maps.google.com/maps - Newsweek & Daily Beast - Zombies instances, May 2012

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR



Propagation d'une infection zombie autour des principaux centes médicaux du conté de Monmouth, New Jersey, USA - Edward Gonzalez Tenant ©



Newsweek & Daily Beast poposent de cartographier les évènements suspects de mai 2012 suite à l'incident de Miami - Image GoogleMap ©

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

surprenante. Ainsi que celle des journalistes qui n'hésitent pas à associer le terme « zombie » à leurs gros titres. C'est par la multiplication de la mention de ce terme récemment surexploité dans les informations qui créé l'émulsion et l'intérêt pour le genre dans le grand public. Ainsi le danger ici exposé n'est pas réel puisqu'il s'agit de faits divers isolés, mais, par une sur médiatisation, crée la psychose générale. On peut d'avantage parler d'un phénomène « transmédia »[1] issu d'une évolution du genre et du personnage qui s'adapte à son époque.

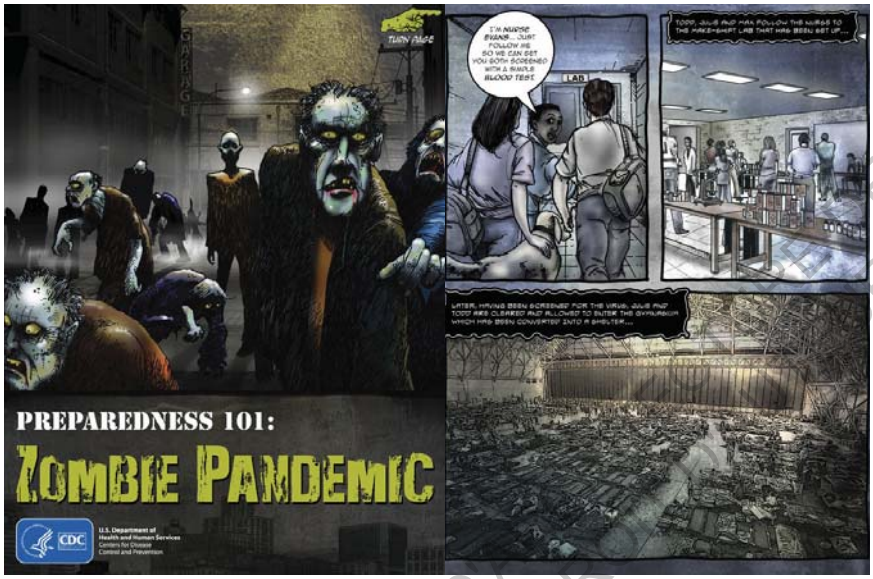
RESTEZ INFORMÉS

Le CDC[2] a récemment lancé une campagne de prévention sur comment agir dans les situations de crise utilisant comme support la bande dessinée. Le document met en scène les réactions d'un personnage qui réagit à un message télévisuel prévenant une attaque de zombie. L'organisme souhaite toucher un public plus large en utilisant une forme moins rigide qu'un plan d'urgence classique, voir ludique, pour répondre à d'éventuelles lacunes en matière de protection. Le centre a par la même occasion lancé un concours vidéo ayant pour thème de montrer comment les participants sont préparés aux catastrophes naturelles. Ils espèrent ainsi recueillir les témoignages d'internautes qui n'hésitent pas à donner leurs avis sur les sites de partage de vidéo sur comment se préparer en cas de catastrophe naturelle, terroriste ou zombie. Un moyen ludique de montrer au tout public quels sont les moyens de prévention avant de se retrouver en face d'un problème auquel personne n'a jamais été préparé afin d'éviter une situation chaotique. Leur argument : « Si vous

1 - www.playtime.blog.lemonde.fr – La figure du zombie a muté au fil des avancées technologiques du jeu video – 11 Juillet 2012

2 - Center for Disease Control, agence gouvernementale américaine ayant pour mission de parer à toutes les risques pandémiques www.cdc.gov - preparedness 101 : Zombie Pandemic - Publié le 15 Mars 2012

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR



Bande dessinée proposée par le département de la santé et du service à personne du CDC - 2011

Campagne de prévention anti-zombie du CDC - Mai 2011

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES

Zombie Walk - New Jersey, États Unis - 2010 - © Jason MEEHAN

Zombie Walk - Mexico - 2011 - © El Felix/Flickr

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
TOUS DROITS RÉSERVÉS

êtes préparés pour une attaque de zombie alors vous êtes préparé à tout ! ». Si l'on construit un habitat anti-zombie, est-on prémuni contre toute situation ?

CULTURE ZOMBIE

Cette étude est basée sur l'approfondissement du phénomène urbain et de l'effet de mode du « zombie dans la ville ». On peut parler aujourd'hui de véritable **culture zombie**, et l'engouement de millions de personnes à travers le monde pour la littérature, le cinéma, les jeux vidéos (et autres loisirs tournant autour du phénomène) mérite que l'on s'y attarde pour comprendre pourquoi cette attention leur est portée par le public. Je ne pense pas que ces événements ne soient qu'une perte de temps. Beaucoup d'argent est aujourd'hui investi dans la réalisation de films sur des thèmes apocalyptiques qui se veulent de plus en plus réalistes. Plus qu'une série d'histoires à sensations ou d'un banal phénomène passager, l'intérêt collectif donne presque vie à une **légende urbaine**. Dans de nombreuses villes du globe (Paris / Mexico / Prague ...)[1] des actions organisées par le biais d'internet ou « flash mobs », se sont déroulées sur le thème du zombie. Des hordes de citadins sont alors descendus dans les rues, déguisés en mort-vivants, offrant une manifestation peu commune. La première marche a eu lieu le 19 août 2001 à Sacramento aux États Unis[1] et a par la suite gagné de nombreux adeptes internationaux. D'abord organisée par des adeptes du genre, ces marches macabres sont reprises par la suite par des populations plus larges pour des opérations caritatives, comme l'action contre la faim par exemple. Le record[2] de participants a été enregistré en Novembre 2011,à Mexico, avec plus de 9800 personnes. Ce genre d'événement est la preuve d'une certaine perméabilité entre la fiction et la réalité, du tournage en

[1] source : wikipedia - zombie walk

[2] Zombie walk – Détroit dimanche 9 Octobre 2011 - www.zombiewalkdetroit.com

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

studio jusqu'à la pellicule projetée à l'écran, de l'écran du cinéma à la rue.

LE ZOMBIE CINÉPHILE

Les films de zombie dans l'histoire sont indissociables de la crise et du contexte socio-économique qui les voient naître. Le film Zombie de Romero répond directement à la première **crise** énergétique des années 70. D'autres cinéastes invitent les zombies dans leurs films et la plupart s'en servent comme toile de fond pour parler de problèmes divers. Ils maintiennent un public qui a peur ou joue à se faire peur. Le film de série Z réveille en ses spectateurs un instinct de survie primaire. Le malaise face à la violence et au morbide est souvent dérangeant. Les spectateurs, en sortant des salles obscures, se posent des questions, se demandent si l'improbable serait possible ou se rient du mauvais jeu des acteurs. Certains vont même plus loin et, une fois rentrés chez eux, analyser la situation dans laquelle ils se retrouveraient dans un tel scénario. Et s'ils étaient dans leurs maisons, seraient-ils protégés ? Et s'ils étaient dans la rue, sauraient-ils quoi faire à la place des héros ? Leur confort peut à tout moment être bouleversé pour un retour à une condition humaine primaire. L'abri qu'ils ont choisi n'est certainement pas ou peu adapté à la situation. Pour d'autres, ce monde post-apocalyptique a donné lieu à un mode de vie : le survivalisme. Comme un oiseau de mauvais augure, le film de zombie est-il annonciateur ? Quasi prophétique ou révélateur ?

LES INDÉSIRABLES

Toute classe sociale confondue, citadin moyen, riche, pauvre ou lumpenprolétariat, le zombie « touche toutes les couches même celles de bébé » pour pa. Qui est vraiment à l'abri

[1] Dawn of the Dead - G.A. ROMERO - 1978

ECOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

de la zombification ? En passant au crible les personnages qui peuplent la horde de figurants des films de série Z, personne ne sera épargné par une apocalypse zombie. De l'homme d'affaire au balayeur, de la danseuse exotique au mannequin, de l'enfant candide au vétéran, tout le monde est susceptible d'être contaminé. Alors qui sont vraiment les zombies ? Les zombies rassemblent l'ensemble d'une humanité qui continue de vivre sans se poser de question, au jour le jour, ni heureux, ni malheureux, ils avancent dans une sorte de râle commun dans le seul but de se nourrir. Ils ne pensent pas, ne savent pas pourquoi ils sont là, ne posent pas de questions, ils sont l'acceptation servile d'un système qu'ils ne remettent pas en cause. Opposés aux survivants qui les considèrent comme « autres », ou qui se considèrent comme différents et refusent d'accepter la condition de zombie. Ils sont d'abord vivants et **sur**vivent car ils se projettent à la fois dans un espace temps **présent** et **futur** en tirant des leçons d'enseignements passés. Le zombie s'écrit en revanche au présent ou au futur proche, sans but ni raison, il ne se préoccupe pas du lendemain et ne se souvient pas de la veille, il est un adversaire redoutable ne connaissant pas la peur, et un souffre douleur, cible universelle dans un combat moderne. Mais pourquoi ne pas chercher à vivre avec ou à le soigner ? L'attitude du survivant n'est guère enviable à celle du zombie, elle peut-être rapprochée d'une attitude nationaliste conservatrice, très emprunte dans la culture de la propriété américaine où l'intrus peut être éliminé de manière létale sous prétexte d'être entré dans un espace privatisé. Mais se porter survivant dès à présent peut aussi créer une attitude positive dans la vie réelle.

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

LE SURVIVALISME

Le survivalisme est un néologisme désignant un mode de vie orienté vers un hypothétique futur catastrophique, pour ne pas dire apocalyptique, et de se porter conscient à chaque

instant pour se préparer au mieux pour le pire. Cette tendance serait née aux États-Unis, suite au crash boursier et au choc pétrolier des années 60, 70, et théorisé par Don STEPHENS, Ce style de vie ou ce loisir (selon les pratiques) possède même un courant plus contemporain.

« Le Neosurvivalisme est très différent de ça. On observe des citoyens ordinaires, prenant des initiatives futées, se diriger dans un sens intelligent afin de se préparer au pire. (...) Il s'agit donc d'un survivalisme de toutes les façons possibles : cultiver soi-même, être auto-suffisant, faire autant que possible pour se débrouiller aussi bien que possible par soi-même. Et cela peut se faire dans des zones urbaines, semi-urbaines ou à la campagne. Cela veut dire également : devenir de plus en plus solidement engagé avec ses voisins, son quartier. »
Gerald CLENTE[1]

Pourquoi choisir ou non un tel style de vie ? C'est un mode de vie humain ancien voire inhérent à chaque civilisation et encore pratiqué par la majorité des populations mondiales à l'exception des occidentaux qui, hormis leurs armées, oublient peu à peu leur condition de survivant pour simplement se contenter de vivre. Cette pratique poussée à l'extrême chez certains individus peut s'avérer gênante pour la vie au quotidien puisqu'elle inclut une certaine rigueur et un apprentissage assidu de compétences diverses dans de nombreux domaines.

Se préparer contre qui et contre quoi ? Cette pratique peut être dangereuse ou bénéfique selon les idéaux et les interprétations que l'on peut lui prêter. Trop souvent associée à des mouvements d'extrémistes de droite comme de gauche, la peur de « l'autre » est un stigmate que l'on retrouve généralement

[1] www.neosurvivalisme.com
[2] http://leplus.nouvelobs.com Le Plus, Eve Gratien - Doit-on suivre l'exemple des survivalistes et se préparer à la fin du monde fin 2012 **?**

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

dans l'univers des films de zombie, ainsi que dans les racines mêmes des conflits guerriers. D'un autre côté, ce courant rejoint aussi un idéal écologique, car cette attitude privilégie des usages raisonnés de son environnement et de son lieu de vie. C'est une réflexion au quotidien sur ses actes et les conséquences qu'ils peuvent avoir sur notre environnement, comme sur la vie de chacun. Cette attitude rejoint même la pensée architecturale contemporaine dans un souci de durabilité. La question du renouvelable et de la pérennité ainsi que de l'anticipation du lendemain est plus que jamais présente de nos jours. Répondre à **un style de vie** par des solutions construites, n'est-ce pas là l'essence même de l'architecture ?

ZOMBIE & HÉTÉROTOPIE

Se plonger dans un univers fantastique stimule l'imagination. Comme l'enfant vient se cacher dans sa cabane, le survivant va souvent essayer de se réfugier dans un espace plus petit, maîtrisable. Un syndrome de Peter Pan qui nous habite tous. L'habitat anti-zombie est une forme d' ***hétérotopie*** qui puise se sources dans la question fondamentale que pose le Post-modernisme : et Après ? Et après quoi ? Le modernisme ou la tabula rasa provoquée par un cataclysme, une guerre et pourquoi pas une apocalypse zombie ? L'hétérotopie commence là où une conscience collective va s'interroger sur l'espace qu'il lui paraît convenable d'habiter. Le projet d'architecture en soi correspond à une question conditionnelle sans fin (et si ...?) lui donnant une certaine richesse dans les champs de réflexion qu'elle explore. Selon les définitions que Michel FOUCAULT décrit dans ses considérations sur les espaces hétérotopiques, les lieux que suggère la **dystopie** ressemblent à ce qu'il désigne comme des « hétérotopies de crise » que l'on pourrait mettre en relation

[3] Des espaces autres. Hétérotopies - Michel FOUCAULT. - 1967

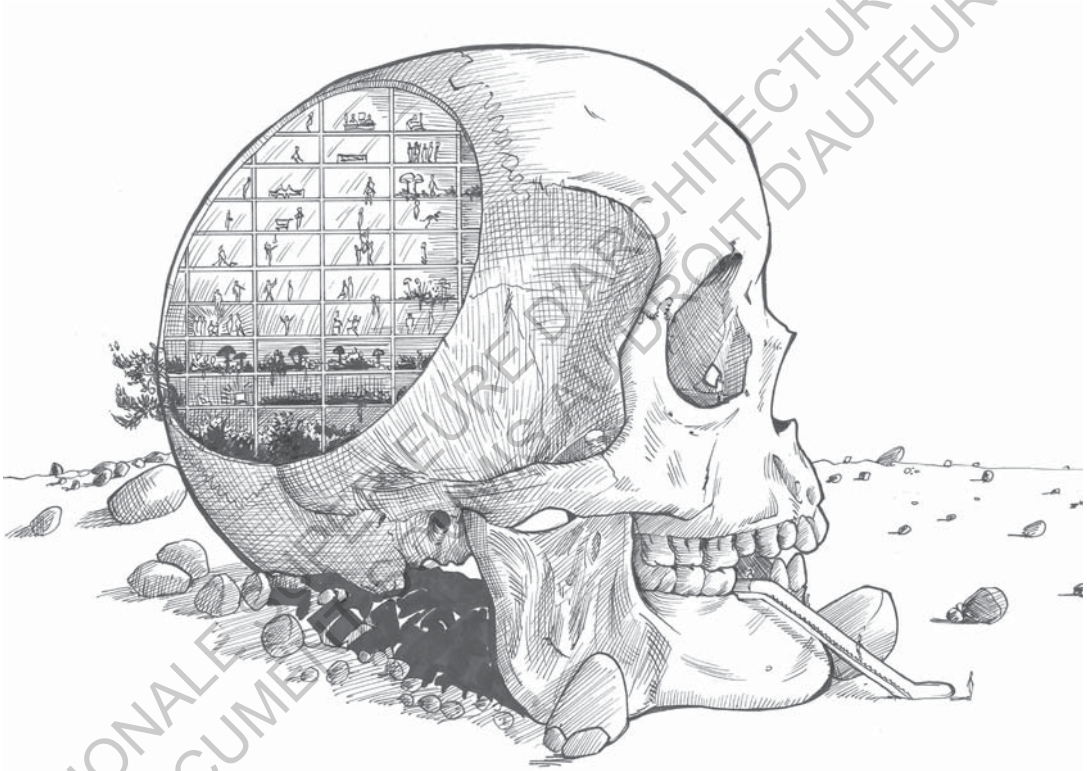
ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

avec une « hétérotopie chronique » puisque le phénomène Z est un écho à une conjoncture socio économique. Le cinquième principe énoncé par le philosophe résonne encore d'avantage avec l'architecture.

« Les hétérotopies supposent toujours un système d'ouverture et de fermeture qui, à la fois, les isole et les rend pénétrables. En général, on n'accède pas à un emplacement hétérotopique comme dans un moulin. Ou bien on y est contraint, c'est le cas de la caserne, de la prison, ou bien il faut se soumettre à des rites et à des purifications. »

Cette observation est très intéressante d'un point de vue de l'organisation spatiale d'un bâtiment puisqu'elle induit un dispositif spatial de transition, un sas, une antichambre, avant de pouvoir pénétrer le lieu de l'hétérotopie. Comme dans le bunker où il faudra actionner les mécanismes de fermetures et enclencher certaines procédures d'accès, ou pour une cabane dans un arbre, posée comme un nid d'oiseau, où les conditions d'accès passent par l'habilité à pouvoir escalader ou à voler. Il désigne enfin deux espaces ambigus dans leurs statuts que sont le train et le navire. Ces espaces constituent des réserves d'imagination et de projection vers un « ailleurs » car l'arrivée « d'envahisseurs Z » induit un choix : la fuite ou le siège, le déplacement d'un espace ou sa reconstruction. Ce n'est d'ailleurs pas sans lien de cause à effet que l'architecte le Corbusier s'est inspiré des formes et dispositifs de la construction navale pour sa cité radieuse, notamment en ce qui concerne les espaces intérieurs. Aussi ce n'est pas innocent si la charte d'Athènes à été établie à bord d'un navire en 1933, voguant sur la méditerranée entre Marseille et la capitale grecque, se détachant ainsi d'une Europe plongée dans un climat politique tendu. Et si les discussions pour le XXIe siècle se déroulaient au sein d'une caravelle postmoderne avec à son bord une cargaison des échecs et succès du XXe siècle ?

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR



ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Packard Jennings ©

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

« Le navire c'est l'hétérotopie par excellence. Dans les civilisations sans bateaux les rêves se tarissent, l'espionnage y remplace l'aventure, et la police les corsaires. » M.FOUCAULT

LUDOTOPIE

Un monde où règnent le chaos et la quasi absence d'humanité peut aussi être considéré à certains moments comme une « **ludotopie»**(ou utopie ludique). Tout est possible ! On peut tout faire ! La plupart des films de zombies matérialisent cet aspect en lieu et place du centre commercial. Dans le « *zombie* » de Romero, les héros se retrouvent seuls dans un magasin où la joie de pouvoir se saisir de tous les biens à leur portée sans payer devient plus forte que la peur du danger qui les entoure. Le même phénomène est à nouveau présent dans son *remake*[1] où les survivants se retrouvant littéralement isolés dans le *"mall"*, par une mer de cadavres ambulants, sont à un moment pris d'euphorie et profitent d'un moment de répit pour faire tout ce qui était interdit auparavant. L'ironie du sort voudra que le groupe décide de quitter cet îlot commercial au milieu d'un parking pour rejoindre une île au milieu des eaux, à la situation peu enviable. De même dans le film « 28 Jours plus tard »[1] les protagonistes se rendent dans un super marché pour piller des provisions. Cette scène est présentée comme un moment joyeux et ludique. Les personnages mettent de côté leur peur pour s'abandonner au plaisir de la liberté. Ils laissent même leurs cartes de crédit désormais inutiles mais avec peut-être quelques remords de s'être servi sans payer, derniers restes de la morale dans une société anarchique. Cette représentation de la frustration de toute une vie guidée par l'argent se cristallise donc dans ce lieu représentant la société de consommation. L'artiste américain Packard Jennings résume d'ailleurs cette attitude anarchique

[1] 28 Days Later - Danny BOYLE. - 2002

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

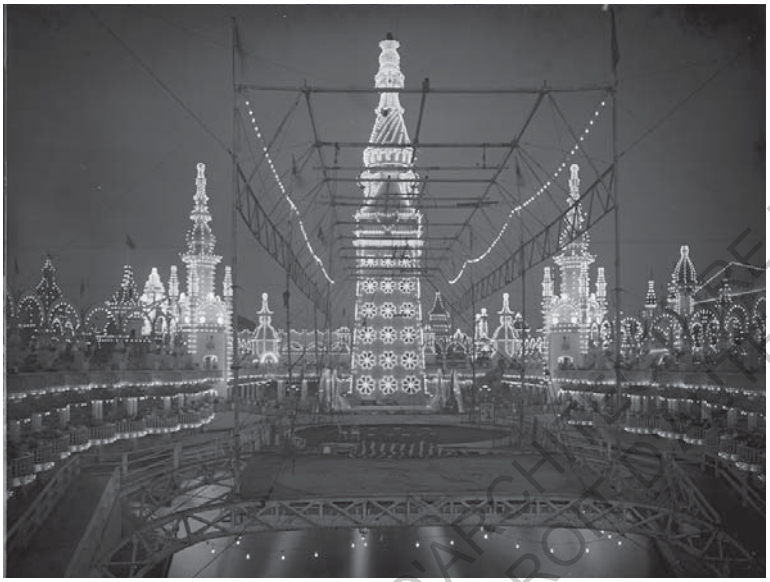
dans ses représentations suggérant une certaine forme d'utopie chaotique . Nombre de bulletins ont déjà émis des hypothèses sur cette dimension critique du film de zombie mais en comparant tous les supports, que ce soit du jeu vidéo en passant par le cinéma et la littérature, les espaces de la consommation sont mis au pilori face à une foule de zombies. Les survivants harcelés dans le temps du film ne produisent rien. Ils consomment en se servant de ce qui se présente sur leur chemin. Le monde devient alors un vaste jeu sans règles où la fin de la partie se traduit par la mort ou le sursis.

Cette attitude peut aussi être considérée comme un style de vie où les règles sont dictées par les joueurs, un jeu de rôle grandeur nature, adaptable à la vie réelle. Ainsi survivre de manière ludique en mettant une priorité sur le fait de se distraire à chaque instant serait adaptable à la vie réelle. Le travail n'est plus une corvée mais un défi à accomplir, les trajets sont des courses pour la vie, les récompenses sont les fruits de la récolte, l'expérience est l'apprentissage des échecs ou de ceux des autres permettant de progresser dans la partie. Cet univers du jeu a été une base de l'inspiration du jeu « Dead Rising »[2] dont l'action se passe aussi dans une Grande galerie commerciale aux États-Unis. Le personnage contrôlé évolue dans un environnement similaire à celui des films précédemment évoqués et a la possibilité de se saisir d'un grand nombre d'objets et peut explorer toutes les parties cachées du bâtiment habituellement fermées au public. Ces aléas dans les coulisses d'un temple de la consommation permettent de mettre en parallèle le décors factice mis en place comme dans un parc d'attraction pour le consommateur et la partie sécurisée du bunker des régisseurs.

En remettant en place le discours tenu par Rem KOOL-

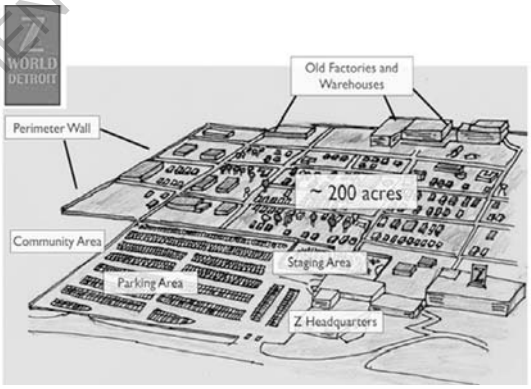
[1] Delirious New York – Rem Koolhaas – 1978
[2] Dead Rising – CAPCOM – Keiji Inafune – 2006
[3] Zombillénium – Arthur de Pins - Dupuis - 2010

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR



Night in Luna Park, Coney Island, NY - Detroit Publishing co. - 1905 ©

Arthur de Pins - Zombiellenium - 2010 ©



Z World Detroit - Projet Mark Sywak - 2012

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Émeutes à Tottenham - Lewis WHYLD © - 2011

Resident Evil 6 - CAPCOM © - 2012

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

HAAS sur le rapport entre l'île de Cooney Island et la ville phare Américaine, New York serait issue de l'extrapolation d'une expérimentation réalisée d'abord dans un univers utopique rêvé, projeté puis réalisé. Le développement du Luna Park serait la boîte de pétri de l'essor du modèle de la tour, catalysé à grande échelle sur l'île de Manhattan[2]. L'auteur de bande dessinée Arthur de Pins a d'ailleurs imaginé un parc à thème[3] tenu par de vrais morts vivants à proximité d'un village français moyen. Ses cases caricaturent les réactions des habitants pour une satyre sociale trouvant de nombreux parallèles avec notre actualité. Dans ce parc d'attraction, la coalition de parias morts-vivants tente de subsister en effrayant de manière passive les visiteurs du parc attirés par un certain réalisme, tandis que les résidents de la ville voisine essayent de les éliminer. La création d'un parc d'attraction basé sur l'univers dystopique zombie pourrait intéresser un public dans la vie réelle. Aux États-Unis, un entrepreneur, Mark Siwak, est en train d'étudier la possibilité de reconversion d'un quartier de la ville de Détroit pour créer « Z World »[1]. La ville connaissant actuellement le phénomène de « Shrinking city » (baisse de la population d'une ville et abandon de quartiers entiers) pourrait trouver un moyen de recycler son décor post apocalyptique pour les amateurs de ruines post-modernes. Ainsi, de la même manière, pourrait-on penser à une ville basée sur l'expérimentation du « Zombie-land »[2] et de la caricature de notre société occidentale ressemblant de plus en plus à un parc d'attraction ?

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

UN MONDE VIRTUEL

Depuis quelques années déjà les jeux vidéo peuplés de zombies prolifèrent dans les magasins et sur la toile. Ces jeux avec le développement des technologies actuelles tendent à de-

[1] Z World Detroit - www.indiegogo.com - Mark Sywak - 2012
[2] Zombie Land – Ruben Fleischer – 2009

venir de plus en plus réalistes voir à s'immiscer dans des décors qui nous sont familiers. Les précurseurs sont les Japonais de CAPCOM avec le Jeu **Resident Evil**[3], qui propose un scénario de propagation de zombies à travers les États Unis puis le monde entier. Les personnages évoluent à l'intérieur de longs couloirs sombres sous la terre dans un bunker tenu par une société secrète obscure et tentaculaire. Puis dans un second temps l'épidémie zombie se propage hors des murs des quartiers de haute sécurité pour gagner la ville voisine de Racoon City. Rapidement dépassée par les événements, la ville est détruite par une frappe nucléaire, apparemment inefficace puisque la série continue de gagner des adeptes et de produire des films à gros budget. Ces jeux vidéos catalysent toutes les peurs et craintes de son époque. La peur d'être contaminé par « l'autre », la peur d'une arme biologique, la peur du nucléaire, la peur du terrorisme ou la thanatophobie dans tous ses états.

Le jeu vidéo permet de rentrer en immersion dans cet univers improbable, peu commun mais aussi saisissant qu'effrayant. Les joueurs sont mis face à une peur morbide et vont ressasser après coup leur situation d'avatar pour la transposer dans la vie réelle, par le biais d'images mentales, projetées par les créateurs du jeu et transposées sur une toile de fond commune. Ces lieux, extraits du quotidien pour être travestis à l'aide d'un filtre cauchemardesque, renvoient les joueurs à l'image de leur propre mort (répétée à plusieurs reprises dans le jeu) ou à celle de leur existence. Palliatif à la violence physique, ce type de jeu peut être vu comme un exutoire. Mais certaines communautés comme celle des « **survivalistes[1]** », semblent tellement prises dans ces univers qu'ils font de l'art de survivre leur pain quotidien. Ces environnements vidéo-ludiques renvoient à une certaine forme de paranoïa ou de peur de la catastrophe pré-

[1] Bliohazard – CAPCOM - 6.3 millions d'exemplaires vendus dans le monde - sortie 1996

[2] c.f. : Le Survivalisme

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

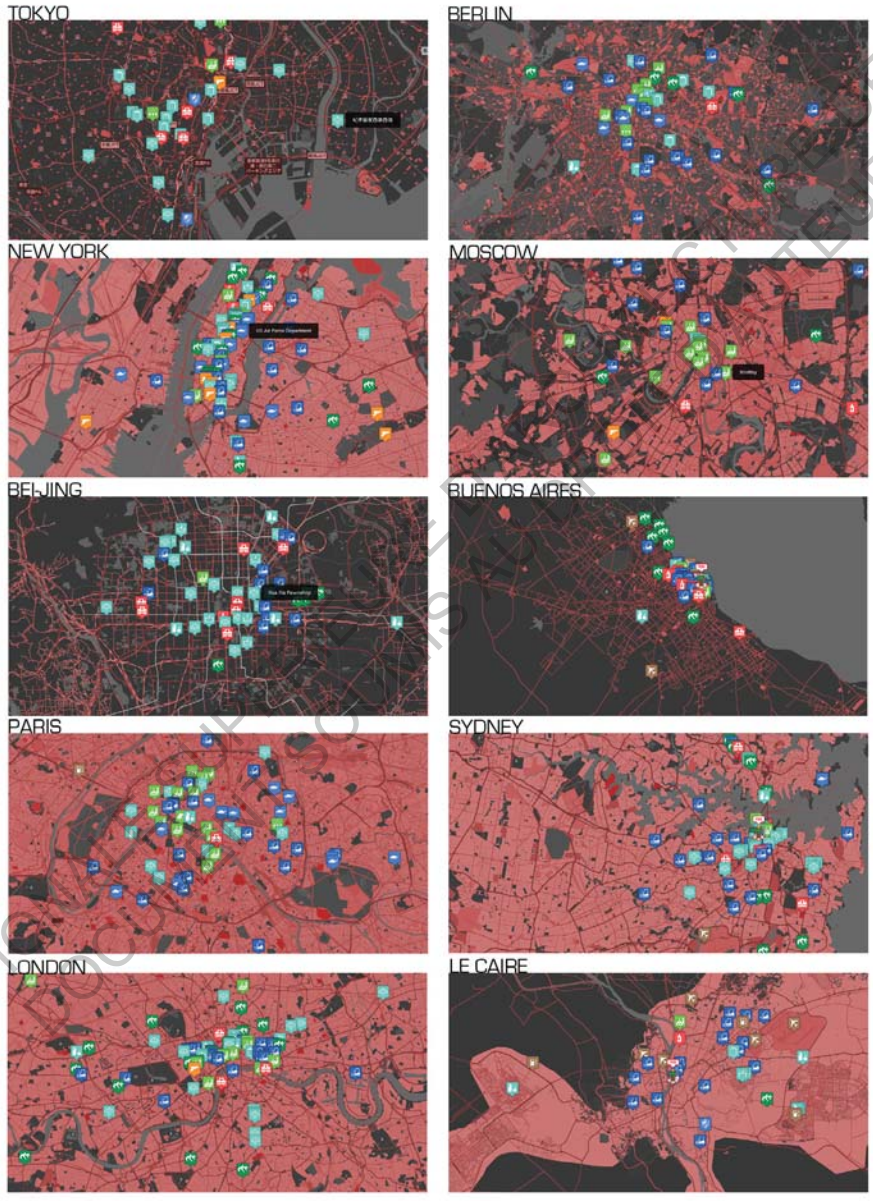
sente dans la tête de chaque individu influencé par l'information ou la désinformation. Mais ceci étant aussi en rapport avec le but même de chaque vivant, assurer sa propre survie. Ces mondes virtuels sont souvent basés sur des images tirées du réel appuyant leurs scénarios sur des faits historiques ou d'actualité récente. Les jeux vidéos permettent d'interagir avec ce monde parallèle de l'imaginaire développé par une communauté de créateurs et concepteurs, architectes d'espaces fictionnels.

DANS L'ENFER DU RÉEL

La création de supports de jeux vidéo interagissant avec le monde réel (réalité augmentée) peut être une piste d'exploration du comportement des joueurs face à une situation de crise. Une application ludique pour *I-Phone* va permettre à des joueurs d'expérimenter leur instinct de survie. Suite à un entretien avec Jeff MERRICK (annexe p152), développeur du jeu *« Map of the Dead »* (La Carte de la Mort p.32), nous savons désormais qu'il est possible d'utiliser son téléphone comme un radar à zombies. Le jeu s'avère être une transposition de l'univers post-apocalyptique zombie sur la vie réelle, par le biais d'un outil/gadget très populaire : le smart phone. Ce travestissement de *Google map* lui donne aussi un aspect ludique en lui prêtant de nouvelles fonctions inédites et interactives. Le GPS classique devient alors un jeu vidéo capable de filtrer les lieux importants dans votre environnement immédiat. Les fonctions primordiales à votre survie sont ainsi soulignées par des logos sur une carte permettant ainsi de cartographier les ressources disponibles à côté de votre position, comme les outils ou moyens de transport dont vous pourriez avoir besoin. Ce type de filtrage du quotidien pourraît permettre, par détournement, de sensibliser et de faire se questionner un plus large public à sa condition urbaine et à son parcours dans la ville ainsi qu'à son choix de lieu de vie.

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

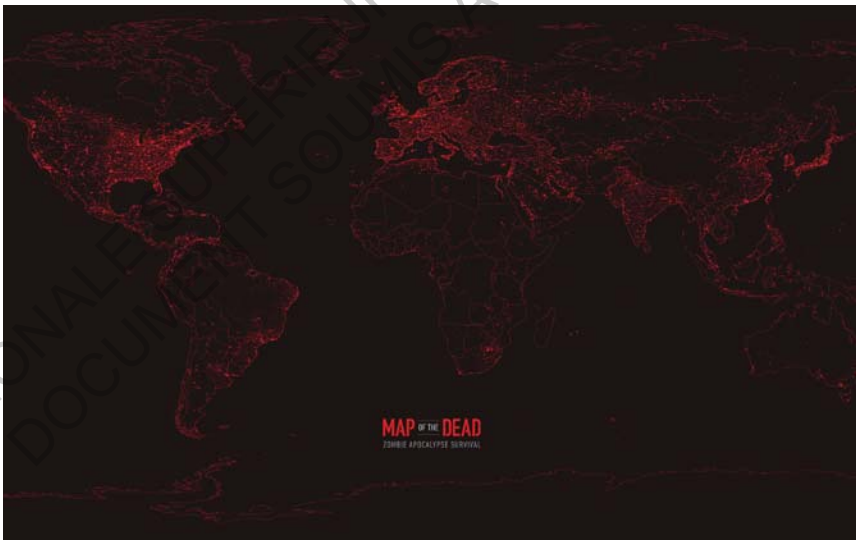
Couverture du réseau mondial de *Google Map* transformé par *Map of the Dead*. Les zones rouges représentent les zones les plus dangereuses car plus densément peuplées.



www.mapofthedead.com ©

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES

www.mapofthedead.com ©



www.mapofthedead.com ©

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

PHÉNOMÈNE TANGENT

Cette démarche de création de jeux vidéo est tangente à celle de la cartographie et peut devenir un vecteur de la propagation du phénomène. Ce que la « Carte de la Mort » laisse transparaître, ce sont les différentes **fonctions** urbaines basiques telles que **manger**, **boire**, **s'abriter**, se procurer des **outils** et donc survivre mais en communauté. Le fait que les usagers du jeu ne soient pas obligés de se préoccuper au quotidien de leur partie rend le jeu d'autant plus addictif puisqu'il s'inscrit dans une durée infinie. Où que l'on aille dans le monde, on peut donc choisir de se passer de la carte touristique classique pour visiter une ville, et se prendre à jouer à la découverte en tant que survivant et non plus comme un touriste lambda. En imaginant développer ce genre d'interface pour l'architecture ou l'urbanisme, cela permettrait d'avoir accès à la géolocalisation de nombreux lieux urbains et ainsi de synthétiser les lieux d'attrait ou d'intérêt par une série de cartes et de filtres. Le jeu permet aussi de voir la ville d'une autre manière, c'est à la fois un lieu dangereux mais aussi un espace riche en abris avec des vivres à portée immédiate.

UBIQUITÉ

Grâce à internet, la « mode » du zombie se propage aux quatre coins du globe et touche des populations de tous les âges. Dérivé d'une culture exotique pour les occidentaux (la religion vaudou), ce personnage de fiction semble faire couler beaucoup d'encre et de pixels lumineux à travers le monde. On peut aussi mieux se rendre compte de l'évolution de cette tendance en observant la progression des recherches Google effectuées à ce sujet ces dernières années.

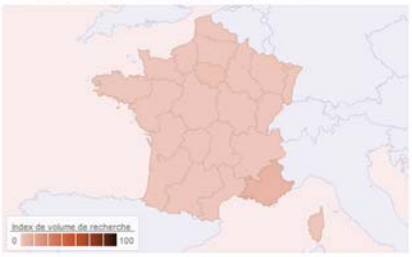
Ont peut ainsi observer une nette augmentation des recherches du mot « zombie » dans le monde ainsi qu'en France,

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

EN FRANCE

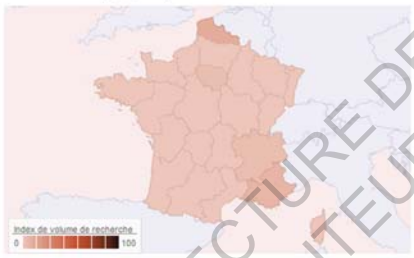
Propagation de la recherche du mot "Zombie" entre Septembre 2005 et Juin 2012

Septembre 2005 /// Janvier 2006



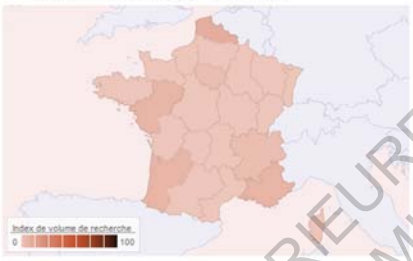
Indice constant en région Parisienne première touchée dès 2004 sur une base d'un indice de 9.
Indice passant de 0 à 11 en région PACA

Juillet /// Septembre 2006



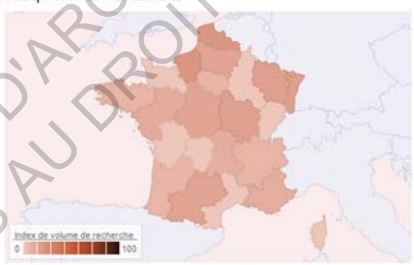
Contamination de la région limitrophe Rhône-Alpes avec un indice de 10. Contamination du Nord Pas-de-Calais.

Décembre 2006 /// Avril 2007



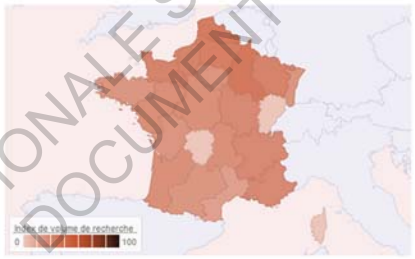
Les régions Pays de la Loire et Aquitaine sont à leur tour touchées avec un indice de 11 constant dans les autres régions touchées du pays.

Jusqu'en Février 2008



La majeure partie des régions Françaises est infectée par cet intéret de recherche.
Avec un indice moyen de 15.

En 2009



La quasi totalité des régions sont touchées. Avec un indice oscillant entre 16 et 26. Les régions Franche Compté,Limousin et Corse semblent épargnées.

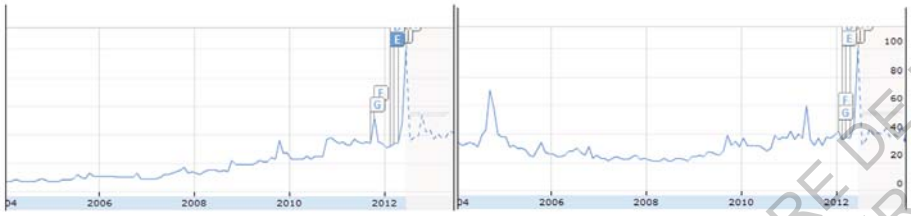
En 2011

Toutes les régions Françaises sont en proie à une frénésie de recherche sur les zombies. Avec des pics dépassant les 80 dans les régions les plus au Nord.
Excepté la corse qui semble maintenir un 0 au beau fixe de par son statut îlien.

Source Google Tendances

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Graphique de recherche google pour le mot : zombie. Graphique pour le mot : apocalypse.



Tendance mondiale par pays en recherche de zombies sur internet entre janvier et mai 2004

En 2011

En 2012

source : Google Tendances

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

avec une tendance nettement à la hausse depuis les années 2004/2005. Le pic ayant été atteint en 2011, très marqué dans les pays occidentaux. Cette montée de fièvre internationale est en majeure partie due à l'association que l'on pourrait faire de cet évènement avec la crise économique mondiale. En effet, le genre tend à se propager dans les périodes sombres de l'histoire. Les populations se renseignent, à tout hasard et sans vraiment y croire, sur une hypothétique apocalypse ou l'avènement d'une possible fin du monde. Le genre « **série Z** » qui jadis était réservé à une catégorie marginale de la population se popularise et les spectateurs finissent par se prendre au jeu. Le zombie a contaminé les esprits, et on l'associe très vite au premier fait divers sordide. On peut ici parler de légende globalisée et connue d'une communauté mondiale rendue omniprésente et véhiculée par la crise économique.

GENERATION INTERNET.

Dans le film «*Diaries of the Dead*»[1], un groupe de personnes parties pour tourner un film d'horreur dans une forêt se retrouve piégé par une horde de morts vivants. L'ensemble du film est tourné à l'aide de leur caméscope. Ses scènes sont découpées en une succession de séquences qu'ils envoient sur internet pour informer le maximum de monde possible. Le cinéaste dénonce une nouvelle façon de vivre sa vie à travers les écrans ou objectifs d'appareils photo, de téléphones ou de caméras, empêchant ainsi de profiter entièrement du moment présent désormais passé. Outre le fait d'exhiber sa vie en public, ce qui est d'autant plus choquant dans cette attitude contemporaine c'est de montrer l'horreur et la violence ainsi que la non assistance des médias qui prennent des risques pour se placer au cœur de l'action et ainsi porter les événements à un large auditoire. Nous

[1] Diaries of the Dead - G.A. ROMERO - 2007

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

vivons dans un monde d'imagerie où un moment qui ne serait pas capturé et figé sur un support (audio) visuel n'existe pas ou n'a jamais existé. Il en est de même en architecture, l'image zombifie le spectateur qui ne voit plus que le ciel bleu et la verdure de son futur appartement ou de son pavillon. La *trois dimensions* est d'avantage utilisée pour la poudre aux yeux plutôt que comme outil de projection spatiale par la promotion et les commerciaux. L'internet véhicule des images futuristes et connecte les gens autour du globe, pourquoi ne pas détourner l'idée de la projection systématique dans l'avenir de chacun afin de véhiculer des messages constructifs ?

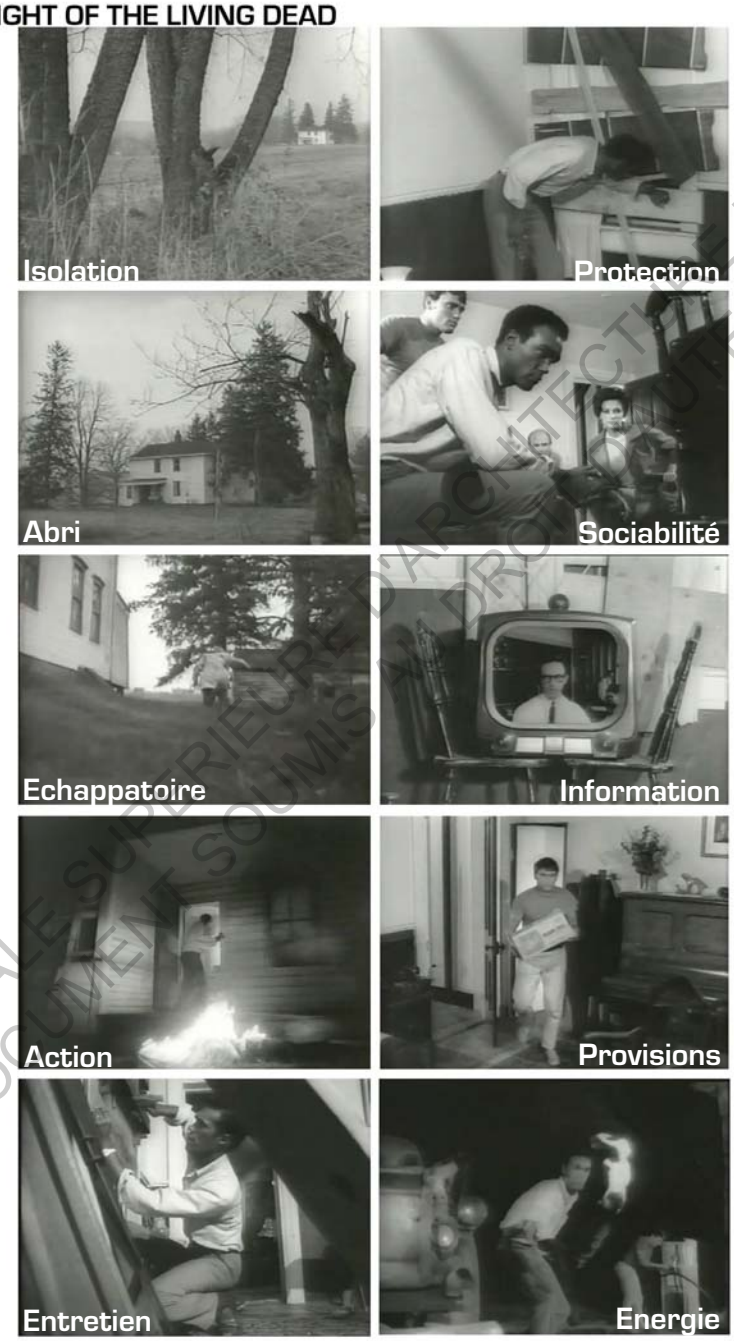
LE ZOMBIE COMME OUTIL

Pour terminer ce chapitre, il faut noter que placer un zombie dans un contexte architectural reviendrait donc à l'utiliser comme un **outil** révélateur. Au même titre qu'un générateur de fumée dans une pièce permet de constater les défauts d'étanchéité, le zombie invite à repenser le contexte socio-spatial dans lequel nous nous trouvons, et met l'accent sur des priorités bien réelles. Comme l'a remarqué plus tôt Jeff MERRICK dans son questionnaire, « avoir un label anti-zombie pourrait s'avérer intéressant dans le sens où la parfaite architecture doit-être capable de s'auto suffire » et donc de ce fait de correspondre aux attentes des contraintes et normes environnementales. La maison anti-zombie est-elle donc une maison écologique ?

Le zombie est un prétexte générant un contexte effrayant et chaotique laissant place à la peur et au doute. Dans le chapitre suivant, nous observons le parcours d'un groupe de survivants, empruntés à une fiction de littérature populaire, afin de pouvoir dégager les lieux qui sont propices au refuge ou à la rencontre de ces personnages : «les mort-vivants».

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

THE NIGHT OF THE LIVING DEAD



ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

THE WALKING DEAD #1 - Arrivé à Atlanta - Days Gone By - Kirkman/Moore - 2003 -

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

II – LECTURE TRANSVERSALE

À travers le fil conducteur de la série « The Walking dead » nous allons dégager les mécanismes qui régissent cette fiction à succès. Nous pourrons identifier les éléments qui nous permettront d'apprécier la manière dont les lieux et les images renvoyées sont mis en parallèle avec la vie réelle. Même si le scénariste ne revendique pas directement les relations entre les faits du livre et des faits réels, les symboles nombreux attaqués par la série sont très riches en signifiant et en signifié. Ce n'est pas innocent si la combinaison anti émeute, ou des armes de contrôle des foules sont volontairement choisis pour mettre les survivants « à l'abri des morsures ». Ces images fortes de lutte entre hommes et zombies sont une mise en abîme de la société américaine et plus généralement du comportement en état de crise de la société occidentale.

SYNOPSIS

The Walking Dead est une bande dessinée ou comics américain à succès. Le scénario est signé Robert Kirkman et les dessins sont exécutés par Tony Moore puis Charlie Adlard. S'arrêtant au tome 15, sorti en Février 2012, le récit retrace la traversée d'un groupe de survivants au travers d'un monde post apocalyptique, dans une Amérique en proie à une invasion massive de zombies. Les protagonistes forment un groupe hétéroclite aux personnalités et psychologies très contrastées qui malgré leur condition, arrivent à surpasser les épreuves qui barrent leur chemin.

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

PARCOURS RÉSIDENTIEL

Après avoir fui et perdu leur habitat suite à la catastrophe, les héros vont s'atteler à trouver un endroit où ils pourront se sentir en sécurité dans un monde hostile. Au cours de son périple, la tribu va être amenée à changer d'habitat de nombreuses fois jusqu'à ce qu'elle disparaisse ou finisse par trouver un foyer.

En étudiant le déplacement et le type d'abri que le personnage principal, Rick Grimes, est amené à occuper avec ses compagnons d'infortune, on va pouvoir dégager un certain nombre de typologies de lieux identitaires aux connotations fortes, empruntés au monde réel. Cet enchaînement fait aussi écho plus ou moins directement à des références externes aux propos du *comics*. En effet on va voir que les images de la BD renvoient à d'autres œuvres fictionnelles ou à des faits réels les liant les uns aux autres et ce parcours est un prétexte à lier ces différents événements à une considération plus globale de la manière de rechercher un abri. Une série de cartes de « *Google Map* »[1] retrace d'ailleurs ce parcours avec les différents lieux du comics et de la série géolocalisés. Les survivants suivent un parcours vers le nord du pays comme attirés par des secteurs plus densément urbanisés contrairement à l'idée que l'on pourrait se faire de la ville, foyer de la contamination.

L'HÔPITAL

Lorsque le premier tome sort en 2005, les premiers lieux qui feront office d'abri par défaut au héros seront les quatre murs de sa chambre d'hôpital. Cette situation est exactement la même que celle de la situation initiale de « 28 Days Later »[1], où le héros se retrouve à déambuler dans les rues de Londres après un coma. La situation initiale rend le héros vulnérable à

[1] Carte Google Map - The Walking Dead **+++**

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

l'extrême dans un monde qui a changé radicalement alors qu'il se retrouve nu dans une blouse d'hôpital, seul face à une menace qu'il ne connait pas. Lors d'une interview en 2011, Georges Romero nous indique que le film de zombie repose sur un schéma simple de portes et de couloirs. En effet, derrière chaque porte fermée peut se trouver un éventuel danger surtout lorsque l'on entend frapper au loin. Alors quelle porte pousser ou ouvrir pour s'échapper ou s'enfermer dans un espace protecteur, hostile ou simplement différent ?

LA MAISON INDIVIDUELLE

Sorti du vivier de cadavres ambulants le Héros, Rick GRIMES, se rend dans un quartier résidentiel. Le premier réflexe pour les humains en proie au chaos et à la panique est de se rendre dans ce qu'ils avaient pour habitude d'appeler maison ou plutôt foyer. Lors de catastrophes naturelles majeures, la découverte de ses biens disparus est une épreuve pour les sinistrés qui ne s'attendent pas à retrouver leurs maisons intactes. Dans *The Walking Dead*, la destruction du bâti est plus lente et souvent due aux vivants qui s'acharnent à combattre les autres, au dépit de dommages collatéraux. Le plus frappant est de retrouver les biens des habitants intacts après les premières vagues. Les anciens occupants laissent tout derrière eux pour s'engouffrer dans d'innombrables pièges tendus dans leur fuite. On assiste aussi à un nouvel élan de solidarité dans l'adversité. En difficulté et seul, le survivant est recueilli par un père et son fils, terrés dans leur foyer, alors que leurs voisins ont fuit. Cette notion de proximité est aussi prépondérante dans les milieux ruraux et tend à être oublié dans les banlieues dortoirs des zones périurbaines. La maison est défendue avec des planches clouées aux fenêtres

[2] 28 Jours Plus tard (28 days later)- réalisé par Danny Boyle, Scénario écrit par Alex Garland - 2+++

[3] www.allocine.fr - Interview de G.A. ROMERO - 27 octobre 2011

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

comme on peut voir dans la Nuit des Morts Vivants et ses occupants se protègent donc avec peu de moyens. Bricolage de dernière minute, la maison individuelle est mise à rude épreuve par les zombies à travers les différentes interprétations au cinéma comme dans la vie réelle. Mais la maison individuelle ne peut-elle pas être défendue de manière autonome par des choix architecturaux ?

LE POSTE DE POLICE

Le personnage principal est un ancien policier et se rend donc à son ancien poste pour se procurer des armes. Ces lieux sont en général bien défendus et c'est aussi ce qui en fait des lieux dangereux à visiter dans un contexte aussi tendu. Les postes de police peuvent êtres tenus par de nouveaux arrivants qui ne vous feront peut-être pas de cadeaux. Max Brooks souligne d'ailleurs cette éventualité dans le « Guide de survie en territoire zombie », les lieux où siègent les institutions à vocation défensive comme la police ou l'armée peuvent être de véritables forteresses urbaines ou périurbaines. En revanche, selon le degré d'avancement de la crise il est fort déconseillé de s'approcher de ces lieux tenus par des hommes déterminés qui n'auraient pas fui au moment du drame. Ces lieux sont un symbole d'autorité mais le prolongement de l'isolement des occupants en fait des espaces craints dont la faculté défensive initiale devient soudain vindicative.

Il en est de même pour l'image contemporaine du policier ou du gendarme qui doit revêtir une combinaison anti-émeute (fort efficace pour éviter les morsures de zombie) au moindre événement. Des forces de l'ordre militarisées comme dans les manifestations de mai 68 en France ou désormais partout dans

[1] « The Night of the Living Dead » - George A.ROMERO -
[2] «The Zombie Survival Guide » - Max BROOKS -

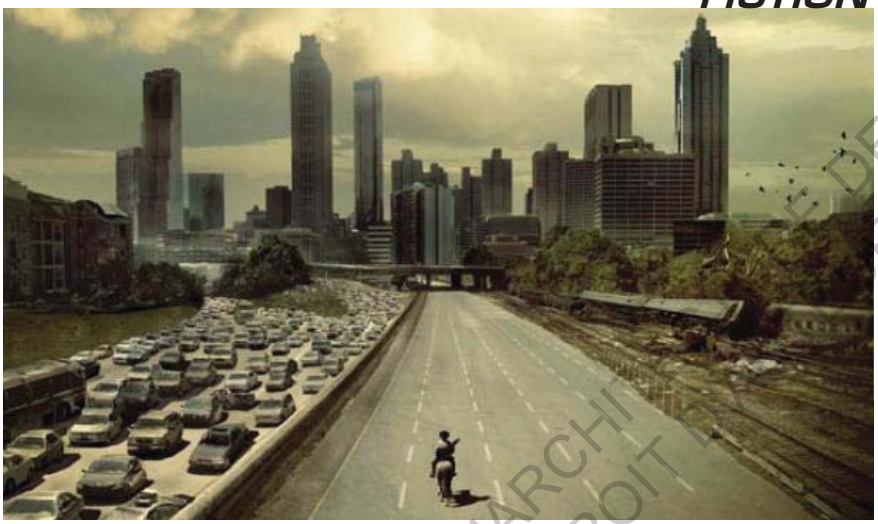
ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

WALKING DEAD - Ep 28 - Dessin : Charlie ADLARD

http://www.dailymail.co.uk - Londres 7 aout 2011 - Reuters ©

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

FICTION



The Walking Dead - AMC - 2010

RÉALITÉ

Chicago - 02 février 2011

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

le Monde. Pendant les émeutes françaises de 2005 ou celles de Londres en 2007, des images apocalyptiques sont lancées par les média à travers le monde, donnant ainsi l'image que les Capitales, voire le pays entier est en proie au chaos. La manipulation de ces images chocs d'un bâtiment en feu, d'automobiles calcinées et d'une foule violente ou en panique suffit à attiser la peur du spectateur isolé dans son foyer. Ce même procédé est repris et détourné dans les films de zombie qui s'inspirent d'images chaotiques réelles pour influencer les réactions des téléspectateurs qui réagiront sous les coups de l'émotion renvoyée par celle des acteurs singeant et parodiant le réel.

LA VILLE

La situation de citadin n'est parfois guère enviable à celle de l'habitant des zones périurbaines. La ville de par sa densité de population, est souvent montrée comme un lieu dangereux et hostile. Ce sont des symboles dont les noms sont annoncés comme des héros tombés au combat par les radios, télés ou autres rescapés que l'on pourrait croire vivants dans le seul but de pouvoir parler de la mort d'une ville. Dans le contexte de la pandémie Z, les villes sont des foyers catalyseurs de la propagation du fléau. Leur densité et le nombre élevé des habitants en font un véritable vivier de potentiels contaminés, rendant ainsi les lieux soudainement inhospitaliers. L'univers Z transforme les survivants en clochards à la recherche d'un foyer ou tout simplement perdus dans les limbes du désert urbain. La ville sous le joug de la peur d'une potentielle attaque est soumise à l'image de sa propre destruction.

« Carthago Delenda Est » Caton - IIe siècle av. J.C.

Une ville prise par l'envahisseur Z c'est un symbole de plus tombé pour les frais de la narration. Dans la fiction comme

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

dans la réalité, des symboles tombent aux mains de l'ennemi ou sont réduits à Néant. La ville apparaît donc non plus comme une accumulation d'habitats où une vie complexe se déroule, mais comme un bien unique résumé en un nom à s'accaparer ou à rayer sur une carte. Ici la ville d'Atlanta, avec plus de 400 000 habitants et au-delà de cinq millions pour son aire urbaine[1] est un avant goût de ce qui attend les lecteurs dans le tome 12, lorsque les survivants rejoignent le district de Washington.

ATLANTA

Sur l'image, Rick Grimes se rend dans la ville voisine, Atlanta, où d'après un survivant rencontré précédemment, les autorités promettaient la sécurité. À peine arrivé dans la ville, les signes avant-coureurs ne sont guère engageants. La file de voiture de gauche, dans le sens des départs de la ville, est complètement obstruée par des automobiles embouteillées puis abandonnées. Tandis que la file de droite, pour entrer dans la ville, est complètement libre. Dans les premières heures de chaos, les gens cherchent à tout prix à quitter la ville à l'aide de leurs véhicules personnels, et dans la panique, oublient que des milliers voir des millions, selon les cas, de citadins auront opté pour la même solution. Si les hautes murailles des villes jadis fortifiées ont disparues, les barrières physiques de celles-ci n'en sont pas moins inexistantes. Les périphériques des grandes villes sont de véritables barrières lorsqu'il s'agit de s'échapper d'un centre urbain. Ils ont souvent gardé en France le nom de boulevards, terme issu du vocabulaire de la poliorcétique développé dans les systèmes de fortification bastionnés, laissant place à de grands dégagements, espaces plantés d'arbres pour la promenade bourgeoise ou pour pouvoir tirer au canon si l'on suit les percepts haussmanniens. Cette vision de l'arrivée en ville renvoie à une image faisant les gros titres aux États-Unis, celle de la ville de Chicago dont les voies d'accès furent complètement bloquées,

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

le cinq décembre 2011, par une tempête de neige. On peut voir ces images comme une sorte de vision parallèle alors que celle de la bande dessinée de Kirkman a été réalisée en 2005 et celle de la série en 2010. Les images de fiction sont donc antérieure à l'image réelle mais se basent toutes deux sur la possibilité que cet événement se soit déjà produit ou qu'il puisse se produire. Ces images montrent bien qu'en cas de crise, l'utilisation d'un véhicule personnel est plutôt déconseillée. En ce sens l'image paraîtrait presque prophétique ; ou bien l'auteur de la photographie a-t-il été influencé par la mise en scène de la série ?

L'IMAGE DE LA VILLE

Lorsque le héros pénètre dans la ville, celle-ci semble terriblement calme et vidée de sa population. C'est exactement l'image de la ville en ruine, soudain dépeuplée par un cataclysme décimant sa population, qui permet au public de rentrer en immersion dans le contexte post apocalyptique. Des papiers et des ordures jonchent les trottoirs, le plus souvent les derniers journaux alarmants édités la veille du drame. Le temps semble alors s'être arrêté et Atlanta prend des allures de Prypiat (La ville voisine de Tchernobyl). Le décor suffit à lui seul à plonger le spectateur dans l'angoisse de la solitude face à un monde réel méconnaissable par la mise en place d'une ambiance inhabituelle. Même si l'on ne s'est jamais rendu dans la ville d'Atlanta, les éléments et objets détruits qui occupent les rues sont les signes d'une ville mise à sac. Ces images sont étonnement proches de celles véhiculées par les média lors des bulletins relatant les effets dévastateurs des émeutes. Caméra aérienne pour des plans plus larges montrant les rues dévastées. Plans rapprochés pour prendre part à l'action des combats ou de l'exploration des décombres. La violence véhiculée par les différents supports médiatiques ainsi que par le cinéma et les fictions apocalyptiques semblent s'auto-nourrir.

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

« **Deux siècles après le baron Haussmann**, qui transforma le centre de Paris, notamment pour mieux assurer la sécurité, **la police s'est emparée des immenses opérations de rénovation urbaine engagées en 2004**, et qui doivent se dérouler au moins jusqu'en 2013, **pour transformer le visage des cités.** »
« La loi du Ghetto » – **Luc BRONNER**

Cette citation renvoie aux évènements des banlieues Parisiennes en 2005, et suggère que la refonte urbaine découle des influences des habitants stigmatisés. Aussi, cité dans la série d'articles du blog « Transit City »[1], Luc Bronner dénonce les réponses apportées à court terme par les autorités pour répondre au problème, plutôt que de s'interroger sur des problèmes de fond. La question qui pourrait être soulevée reste entière : comment adapter la ville pour endiguer des problèmes sociétaires ?

« Junkspace c'est ce qu'il reste après que la modernisation ait fait son temps, ou plus précisément ce qui coagule quand la modernisation progresse, sa retombée. » Rem KOOLHAAS[2]

Le décor de l'apocalypse zombie évolue dans le Junkspace décrit par KOOLAHAAS, l'expression d'un amas de ruines construites ou en construction, pendant et après la modernisation. Ce que le progrès et la technique moderne a oublié rapidement c'est la question de sens in situ de ces constructions. En quatre plans, une publicité pour une loterie à New York réussit à créer l'ambiance de fin du monde. Comme décrit précédemment pour the Walking Dead, on entre progressivement dans une ville au ciel menaçant, aux voiries vidées de leur trafic, des détritus volant au vent et des carcasses de voitures renversées. Quelques sons caractéristiques de corbeaux, de vent s'engouffrant dans les rues et le tableau est dressé avant d'entendre les

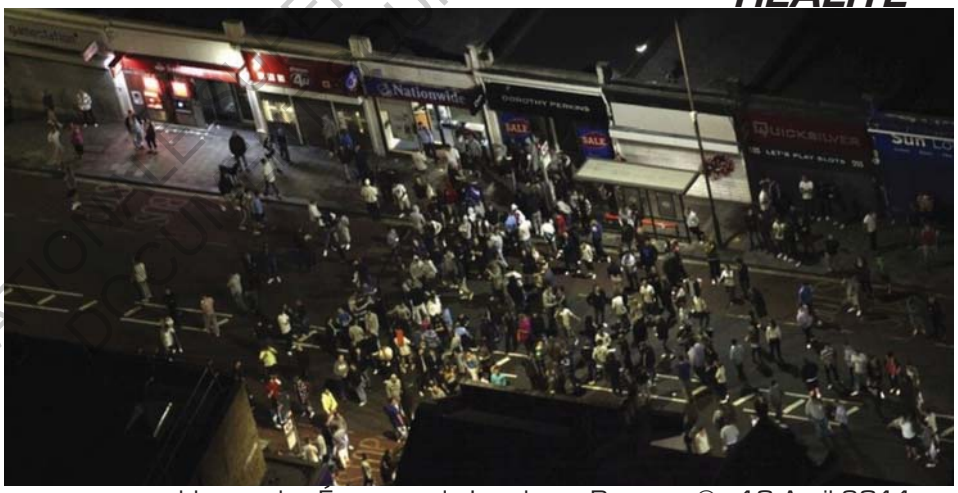
[1] www.transit-city.blogspot.fr
[2] Junkspace - Rem KOOLHAAS – OMA

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

FICTION

The Walking Dead - AMC © - 2010

RÉALITÉ



www.bbc.co.uk - Émeutes de Londres - Reuters © - 10 Avril 2011

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
TOUS DROITS RÉSERVÉS

NEW YORK LOTTERY
Publicité Zombie
© Jim JENKINS
DDB WORLDWIDE
2012

ECOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT PROTÉGÉ PAR LE DROIT D'AUTEUR

grognements d'une foule de marcheurs. L'image renvoyée de la ville est différente de celle d'une ruine antique, l'architecture est encore lisible et les traces de vie passée sont facilement reconnaissables. Les ruines post apocalyptiques de l'univers Z sont les bâtiments que nous fréquentons dans le monde réel. L'action doit se dérouler en parallèle de notre environnement quotidien pour être encore plus saisissante, quasiment de l'ordre du reportage en zone de conflit

LE CAMPEMENT

Le campement est une solution de fortune. Les survivants sont exposés par l'absence d'obstacles à l'invasion et ils doivent instaurer des tours de garde pour éviter d'être surpris pendant la nuit. Cette condition de nomade est pratique pour s'éloigner de zones peuplées mais rend les occupants vulnérables aux agressions extérieures. Pour des raisons scénaristiques les attaques se font rares mais sont ponctuellement déterminantes quant aux choix stratégiques du groupe. La proximité immédiate de la forêt est un bien pour un mal. En effet la forêt peut-être source de bois pour le feu et une réserve de gibier mais elle peut aussi abriter des intrus errants repérables au dernier moment. Cette situation pour des humains n'ayant pas l'habitude de ce mode de vie est stressante et peut rapidement mettre le groupe en déroute. Pour assurer la survie d'un campement, il faut donc instaurer des règles de sécurité et mettre en place des dispositifs de protection à commencer par le choix de l'emplacement du campement. La nuit, des tours de garde sont instaurés, chose que les alarmes et la sécurité des habitats modernes ont remplacé. Dormir à l'extérieur signifie dormir moins longtemps. La santé physique et mentale du survivant peut en être affectée mais cela permet aussi de rester sur ses gardes. Qui penserait aujourd'hui organiser des tours de garde en camping ?

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

NOMADISME

À plusieurs reprises et d'ordinaire dans les films du genre, les héros reprennent les routes pour s'éloigner du danger ou rejoindre un nouveau lieu qu'ils croient d'avantage sécuritaire. La route, même si les automobiles n'y roulent plus aussi vite, est synonyme de danger. Certains survivants peuvent opter pour s'organiser en bandes de pillards et tendre des embuscades aux voyageurs. Cette condition d'insécurité est depuis longtemps oubliée par les passagers modernes, habitués au confort de leurs routes protégées. Hormis le fait que ces voies soient dangereuses, elles sont aussi souvent rendues impraticables. Des véhicules abandonnés ou renversés peuvent bloquer le passage et la route goudronnée devient aussi gênante qu'un chemin de montagne empierré. Néanmoins, chaque voiture possède un coffre et est susceptible de renfermer des biens de première nécessité. L'espace qui autrefois était synonyme de vitesse est désormais calme et paisible, bientôt rongé par la végétation et ouvert aux chasseurs cueilleurs pillant désespérément les carcasses de voitures vides pour survivre. Dans la série, les héros forment une caravane avec un camping car et une automobile, sorte de village mobile sommaire. La traversée des étendues désertifiées hostiles ne se fait plus à dos d'animal mais protégée dans un habitacle de métal pour peu que le carburant ne vienne à manquer. Être nomade c'est penser en terme de distances et de moyens pour parcourir un trajet d'un point à un autre en s'assurant d'être ravitaillé en eau et en nourriture. Ces vivres peuvent se trouver dans la carcasse de véhicules abandonnés sur les routes ou dans les relais encore occupés par des vivants ou ce qu'il en reste.

LA FERME

La ferme représente dans tous ses clichés la vie paysanne. Un vieux médecin de campagne, le docteur Hershel y vit isolé

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

avec sa famille nombreuse. Les attaques de morts vivants sont moins intensives qu'à proximité des grands centres urbains mais les lieux ne sont pas pour autant moins défendus. On protège la ferme comme une casemate, les bâtiments sont installés au milieu d'une clairière déboisée et encerclés par une forêt afin de ne pas être surpris par l'assaillant qui en sortant du bois doit progresser à découvert. L'habitude de la vie à la ferme permet aussi d'avoir un stock de vivres contrairement aux habitats urbains où la nourriture est stockée dans les commerces de proximité ou en périphérie dans les centres commerciaux. Une ferme peut durer plusieurs mois en vivres tandis qu'un habitat urbain moyen, une à deux semaines pour peu que la nourriture soit en conserve plutôt que dans un congélateur privé d'électricité.

Ce passage de l'histoire renvoie directement au lieu principal du film « La Nuit des Morts Vivants » où une famille héberge, malgré elle, un groupe de survivants égarés sur les routes de campagne. Ce type de ferme américaine possède généralement un sous-sol où stocker les vivres au frais et aussi ventilé en demi niveau, faisant de ces lieux une cache idéale contre les zombies. Une double porte inclinée permet généralement une sortie vers l'extérieur tandis qu'un escalier de service, relie la cave à l'intérieur. Dans la BD, les survivants n'ont que peu accès à ces lieux et l'hospitalité des fermiers est temporaire. Vivre à la ferme permet de pouvoir imaginer cultiver la terre dans le cas d'une prolongation de la situation de crise, mais il faut rappeler qu'une étendue telle que celle de vastes champs reste très difficile à défendre. La tradition paysanne veut que chaque fermier entretienne un potager vivrier, plus facile à clôturer, et la proximité du domicile permet à une famille d'être alimentée tout au long de l'année en fruits et légumes, sans recours à un déplacement en ville. Après l'exode rural du XVIIe au XIXe siècle en Europe, puis partout dans le monde urbanisé, et avec l'invention de l'industrie et des conserveries de nourriture, les populations aisées semblent avoir pour la majeure partie opté pour une société de servi-

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

ces à la fin du XXe siècle, oubliant le lien qu'entretenaient ville et campagne. Cette vie paysanne n'est plus aussi évidente pour les habitants des villes qui n'ont que de vagues notions de la manière dont les vivres qu'ils consomment sont produits. L'Homme moderne ne cueille plus, ne chasse plus, ne cultive plus, il est passé dans une ère où ses services lui valent d'être nourri par des ingénieurs agronomes et une main d'œuvre de plus en plus mécanisée. C'est donc sans scrupules que des maires et promoteurs immobiliers vendent de plus en plus de terrains agricoles pour y bâtir le rêve de chacun ; la maison individuelle en dehors de la ville, bien éloignée du sens que portaient les fermes d'antan.

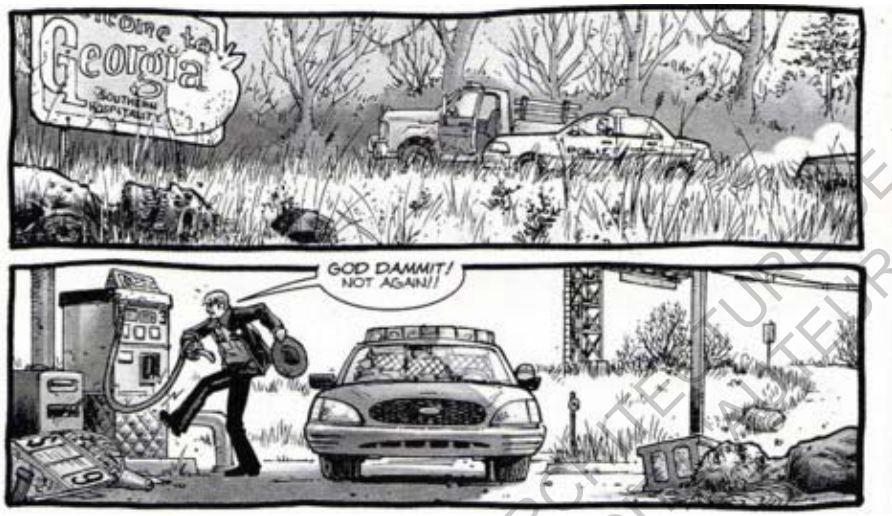
ISOLATION

L'île n'existe pas ou apparaît comme sur numéraire dans ce contexte guerrier. Le moindre espace isolable se replie sur lui-même et doit être défendu par ses occupants. En s'éloignant des grandes villes le groupe pense pouvoir résoudre ses problèmes avant de s'en créer de nouveaux. La ferme s'avère être une île au milieu d'un océan champêtre, protégée par les autochtones voyant la venue du groupe de Grimes comme une intrusion sur leur territoire plutôt qu'un évènement heureux (l'arrivée de renforts). Chaque étranger devient alors un élément potentiellement dangereux et n'est donc pas souhaité dans les murs de leur ferme. Même si le danger guette le groupe mobile, il est préférable de vivre à proximité d'une communauté sédentaire tout en gardant la possibilité de retrouver sa mobilité.

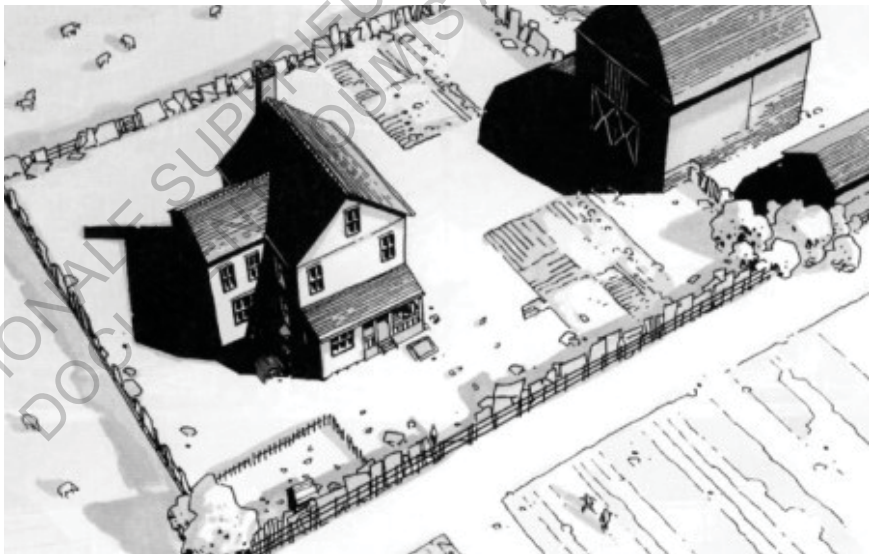
LA PRISON

Après l'épisode de leur vie à la ferme, les survivants vont enfin trouver un espace où ils vont pouvoir se prendre à imaginer

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

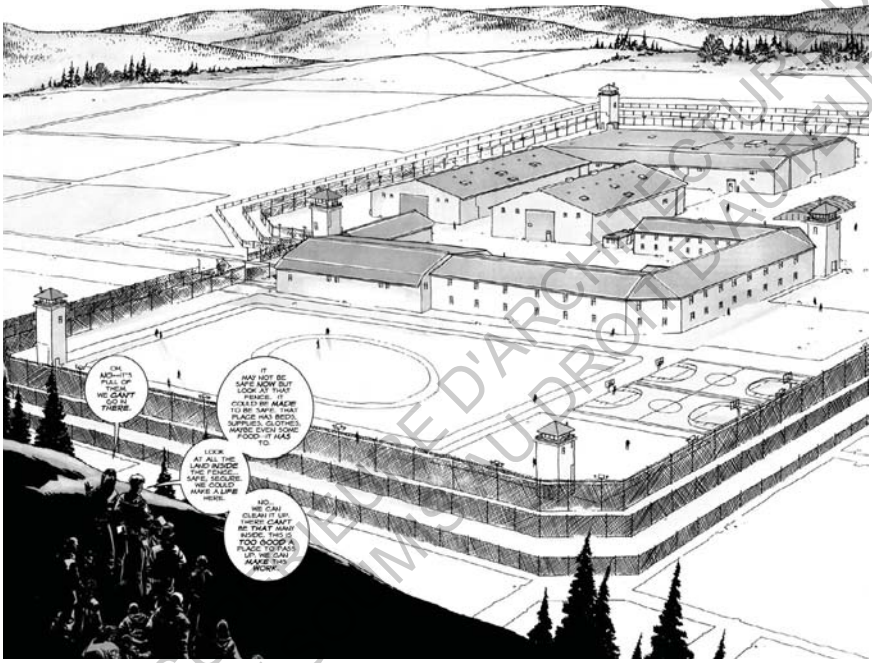


WALKING DEAD - Robert KIRKMAN - Charlie ADLARD #2
Miles Behind us (numéro 7-12) – 2007



WALKING DEAD - Robert KIRKMAN - Charlie ADLARD #2
Miles Behind us (numéro 7-12) – 2007

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR



WALKING DEAD - Robert KIRKMAN - Charlie ADLARD #3
Sains et saufs ? – 2007

ECOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT PROTÉGÉ PAR LE DROIT D'AUTEUR

faire survivre leur communauté. Cette étape du parcours résidentiel est cruciale pour comprendre comment la psychologie influe sur les survivants et affecte leurs décisions.

PANOPTICON[1]

Utopie ou contre-utopie, l'espace panoptique est signe de maîtrise du territoire ou d'un lieu pouvant être observé dans son ensemble afin de le sécuriser. Modernisé avec les technologies actuelles et la télé/vidéo surveillance, l'espace panoptique est initialement lié à une situation physique et à un dispositif spatial architectural. D'abord pensé pour des bâtiments médicaux au XVIIIe siècle, afin que les médecins puissent observer et traiter davantage de patients, le panopticon s'avère être une théorie redoutable en matière d'aménagement d'autres typologies de bâtiment comme des prisons, des casernes, des usines ou même des écoles, ainsi qu'à des échelles plus grandes pour des quartiers ou des villes.

Des baraquements solides en béton organisés de manière à ce que le nombre d'accès soit limité pour éviter toute intrusion comme toute évasion. Des doubles rangées grillagées surmontées de barbelés, des tours de garde ou miradors permettant à un tireur embusqué de faire le guet. En somme une succession de murs et de parois qui forment un espace complètement replié sur lui-même tout en restant en surface. Des flots de « marcheurs » ne tardent pas à s'amasser au pied du mur grillagé. Les survivants sont désormais seuls sur une île construite au milieu des terres. Cette enclave bastionnée est paradoxalement aux yeux de ses futurs occupants, un signe d'espoir. Comme emprunts d'un syndrome de Stockholm généralisé, ils

[1]Le Panoptique - Jeremy BENTHAM - précédé de l'œil du pouvoir entretien avec Michel FOUCAULT.

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

font de leur foyer un espace intrinsèquement inhospitalier mais sécuritaire.

PEUR DE L'EXTÉRIEUR

« Le premier objet est la sécurité du bâtiment contre les entreprises intérieures et contre les attaques hostiles du dehors »

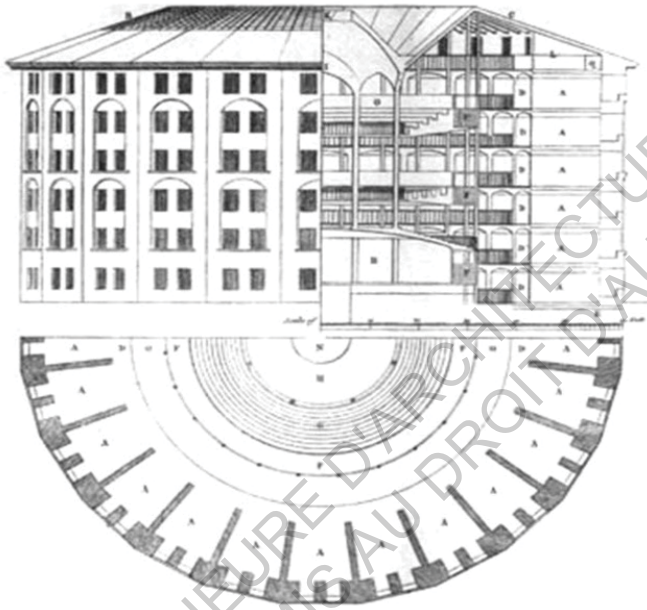
J. BENTHAM

Chaque survivant se blinde psychologiquement d'une multitude de barrières mentales pour éviter de sombrer dans la folie malgré les incidents tragiques qui se déroulent sous leurs yeux, jour après jour, sans qu'il puissent être maître de se destinée. Cette situation d'isolation, sur un morceau de terrain coupé du monde extérieur, les rend vulnérables à la claustrophobie et à l'angoisse au quotidien face à l'enfermement, ainsi qu'à la mort qui transparaît derrière les grilles. Le personnage Rick GRIMES s'écrie face à la cloture assaillie par les zombies **«C'est nous les morts vivants ! ».** Par ces mots, il nous renvoie à une question que se pose chaque survivant : de quel côté du mur est-il préférable de se trouver ? Alors même qu'il prend conscience que, malgré la résistance de chacun, le même destin nous est commun à tous et que la condition d'emmuré vivant ramène le groupe à vivre une fin tragique plutôt qu'à une vie utopique. Les survivants sont apparemment en sécurité mais ils ne vivent pas heureux, ils sont esclaves de leur propre sort, et privés de leur liberté. La disposition des lieux collectifs ne laisse aucune place à l'intimité, malgré l'obscurité des cellules, les barreaux laissent passer les regards des autres survivants et l'étroite proximité des habitants contribue aussi à échafauder une atmosphère tendue.

PRISONNIERS VOLONTAIRES

Malgré les conditions extérieures plus qu'abominables,

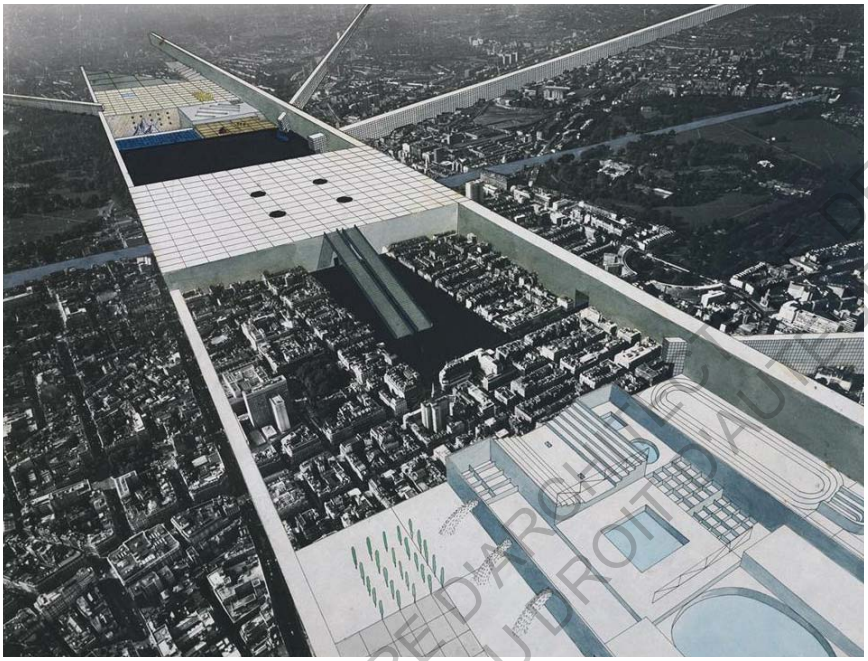
ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR



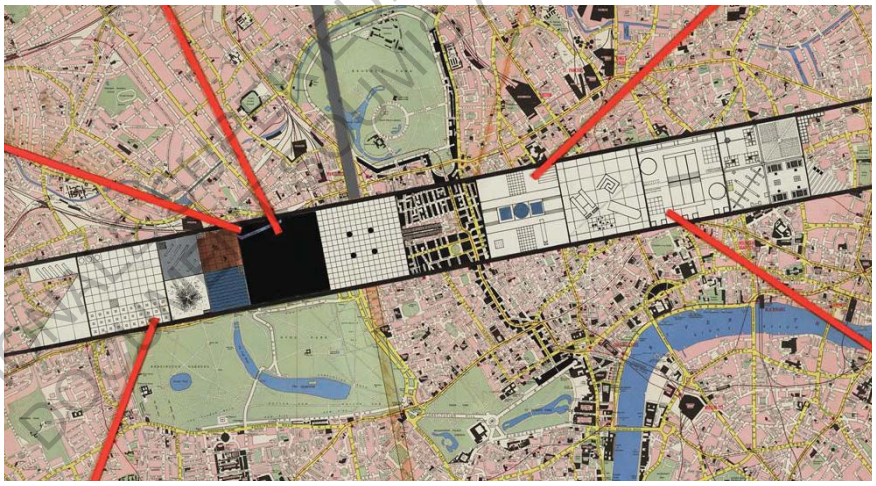
Plan du Panopticon - Jeremy BENTHAM - Dessin : Willey REVELEY - 1794

L'architecte - Matrix Reloaded - Andy et Larry WACHOWSKI - 2003

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
CE DOCUMENT EST SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR



Exodus - Rem KOOLHAAS - 1972



Exodus - Rem KOOLHAAS - 1972

« Tandis que tout le monde autour de nous prétend étourdiment que rien ne va mal, nous construisons nos arches pour que l'humanité puisse survivre au déluge qui approche. »
Rem KOOLHAAS, New York Délire.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT PROTEGE PAR LE DROIT D'AUTEUR

les survivants sont donc prêts à troquer liberté contre survie. Ils se cloîtrent dans leurs bâtiments et vont jusqu'à s'enfermer la nuit dans les geôles froides et sordides des quartiers de détention. Avec sa mécanique carcérale et contre utopique, ce scénario renvoie au texte de KOOLHAAS sur l'**exodus**[1],une **cité interdite** au cœur de Londres, la divisant en deux parties dont les occupants seraient des prisonniers volontaires, issus des bas fonds défavorisés, qui auraient voulu rejoindre la ville haute, apportant sécurité et prospérité. Cette ville dans la ville est le reflet critique et radical de la situation berlinoise de la même époque, calquée de manière grossière sur la ville de Londres. On utilise le mur pour se protéger des « autres » ou d'une idéologie différente, sans penser une seconde que l'on se retrouve enfermé au sein de ses propres murs. La composition d'Exodus renvoie à l'image d'une « ville arche » où les habitants seraient épargnés d'un chaos extérieur menaçant. Mais il s'agit là d'une arche fixe, donc submersible par un flot constant d'arrivants, et figée par sa statique.

WOODBURRY LA VILLE DU « GOUVERNEUR »

Dans un monde post-apocalyptique, les survivants qui choisissent de s'unir fondent leurs tribus sur la base de concepts plus ou moins éthiques. Celle du gouverneur (personnage sombre de la série) est basée sur la violence, la torture et le pillage. La ville que le groupe occupe est protégée par nombre de soldats et les pilleurs qui s'occupent du ravitaillement n'hésitent pas à s'attaquer à d'autres survivants pour s'accaparer leurs biens. Les méthodes employées par cette société sont proches de celles des premiers Romains dans le *latium*, lorsqu'ils enlevèrent les sabines à Albe. Comme dans le film Mad Max, l'épisode présente une scène de jeux au sein d'une arène adulée par les occupants

[1] Ref : Exodus - Rem KOOLHAAS – 1972

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

de la ville, s'adonnant à des loisirs morbides. Les lions du cirque ont ici été remplacés par des gladiateurs zombifiés et le spectacle n'en est que plus sinistre. Une sorte d'avènement d'une nouvelle Rome en miniaturisée, sans ôter le cruauté et la barbarie d'un groupe de guerriers et de pillards. Les jeux sont pour ces gens un exutoire au quotidien peu envieux de chacun d'entre eux. Cet épisode montre le penchant inverse à celui proposé par le groupe de survivants mené par Rick. Dans l'adversité et le chaos, certains Hommes sont prêts à tout pour braver la mort et profiter de situations désastreuses.

Opposée radicalement aux principes de l'utopie proposée dans la prison, la ville du gouverneur entre rapidement en conflit avec la ville voisine et finit par convoiter le quartier de haute sécurité. Le choc entre les deux puissances dépasse complètement la situation. Les zombies sont mis de côté pour laisser s'entre-tuer une poignée de survivants partis en guerre contre eux-mêmes. La troupe restante va s'exiler précipitamment au large de la prison mise à mal par le conflit. La caravane dispersée au milieu des morts qui refont surface retourne au point zéro, la recherche d'un abri sûr continue.

GATED COMMUNITY[2]

Après des mois passés ballotée entre les différentes « maisons d'accueil », à la manière de bernards l'hermite, la communauté semble enfin avoir trouvé un havre de paix pour pouvoir vivre hors de portée des zombies. Comme des orphelins, privés de leurs vies, les membres sont ainsi placés en quelque sorte dans une famille d'accueil qui va pouvoir les héberger aussi longtemps qu'ils le désirent. Encore une fois, les membres adoptent

[1] *Mad Max : Beyond Thunderdome* - 1978

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

une forme de société proche de celles d'aujourd'hui. Il s'agit d'une communauté fermée basée sur l'entraide et la confiance mutuelle en se protégeant du monde extérieur par de hauts murs.

Aux États Unis comme en France et dans de nombreux pays, ce modèle de communauté fonctionnant en vase clos est décrit et étudié par de nombreux sociologues, journalistes et spécialistes de l'urbanisme[1]. Par peur et crainte de violences dans les zones les plus défavorisées, des populations s'offrent une sécurité privée. Ces micros sociétés tendent à se développer à travers le monde comme le présente le reportage Bunker Cities. Des micros modèles d'urbanisme se greffent aux territoires basés sur des ressources communes, les absorbant, mais ne produisant rien que des quartiers emmurés et des dortoirs sécurisés où le silence règne. Ce reportage prend trois exemples à travers le monde pouvant être assimilés aux typologies de communautés énoncées par le thème des zombies.

En France à Toulouse, le quartier du Mirail après la perte d'une police de proximité perd peu à peu toute forme d'autorité jusqu'au chaos organisé dans les banlieues en 2005. Ces événements sont proche de la communauté du « Gouverneur de Woodburry » sans l'autorité de ce personnage. Les jeunes si souvent stigmatisés sont livrés à eux même et ne respectent plus aucune règle de vie commune. Ils sont les survivants d'un idéal de mixité moderne et les zombies de l'échec de la politique adoptée en 2003[1] par le gouvernement Français. Ce modèle d'abandon du bunker sauvage urbain est aussi celui montré à plus grande échelle et de manière plus violente dans les Favelas Brésiliennes de la ville de Rio. Les forces de l'ordre absentes ont laissé place à une société parallèle pour une ville parallèle dont le quotidien ressemble à une guerre des gangs. Face à cette menace d'une pau-

[2] Communauté fermée
[3] « Bunker Cities » – Paul MOREIRA – ARTE reportage - 53min

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

vreté extrême, on retrouve la situation d'enfermé volontaire d'un ghetto de nantis. L'Exodus de Koolhaas est plus que jamais une réalité au Brésil pour les communautés fermées se protègeant des *favelas*. Un homme déclare dans le reportage :

« Vous savez, ces murs c'est une fausse sécurité. Ils sont 400 000, nous on est 10 000, rien ne les arrêtera. »

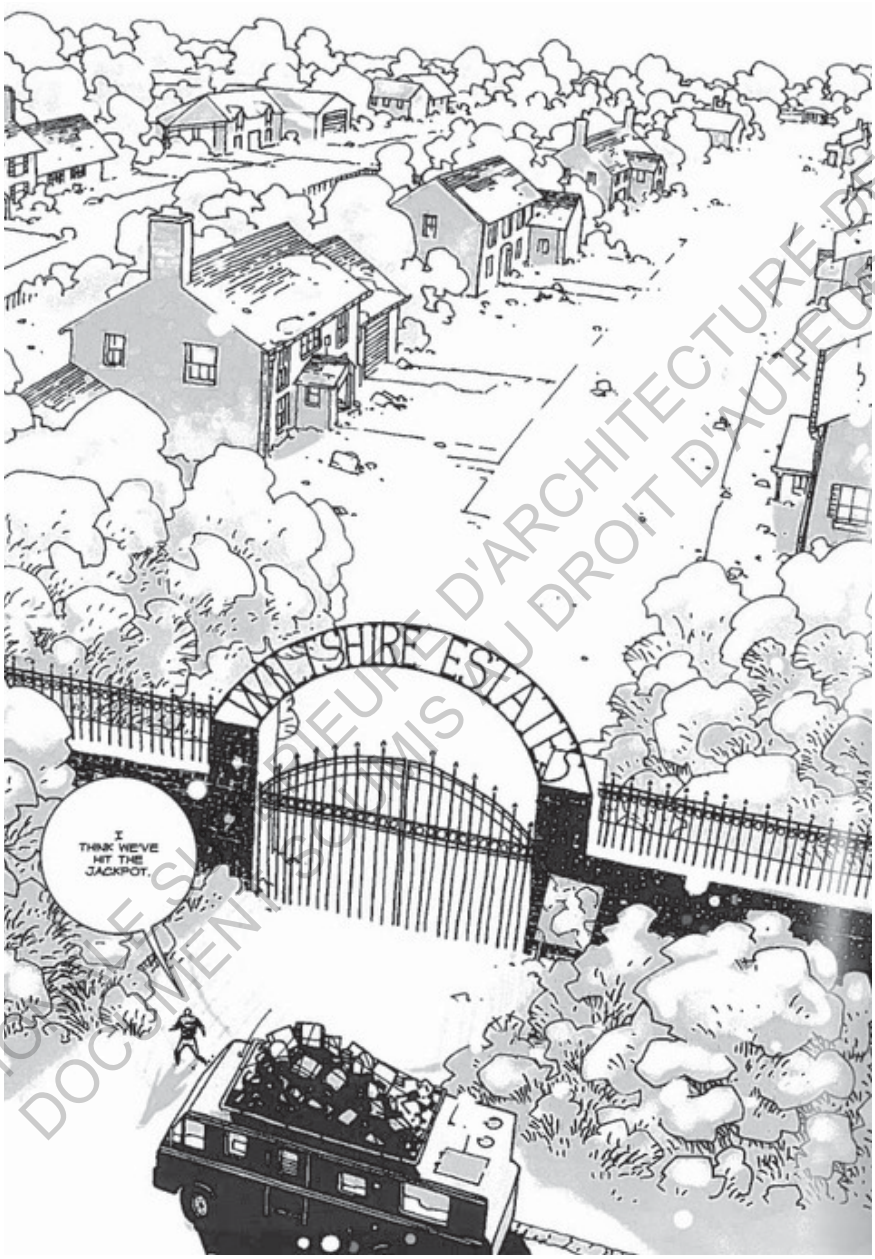
Les habitants ont conscience de l'absurde situation dans laquelle ils semblent se trouver comme dans une impasse et sont aussi prêt à en payer le prix. Dans le même ghetto sécuritaire, une femme utilise même le terme de « prison dorée » et dit accepter volontiers sa condition de prisonnière. Une fois de plus la condition bipolaire ,opposant riches et pauvres, enlisée par un non dialogue ou terrain d'entente commun, ne change que dans la crise. En 2010 les autorités Brésiliennes ont du faire appel à l'armée pour sécuriser certains quartiers à haut risque.

Les habitants ont conscience de l'absurde situation dans laquelle ils semblent se trouver comme dans une impasse et sont aussi prêt à en payer le prix. Dans le même ghetto sécuritaire, une femme utilise même le terme de « prison dorée » et dit accepter volontiers sa condition de prisonnière. Une fois de plus la condition bipolaire ,opposant riches et pauvres, enlisée par un non dialogue ou terrain d'entente commun, ne change que dans la crise. En 2010 les autorités Brésiliennes ont du faire appel à l'armée pour sécuriser certains quartiers à haut risque.

Les occupants de ces quartiers sont-ils conscient de leur pouvoir de changer leur condition? Je ne pense pas et la volonté individuelle n'est pas suffisante pour avoir un réel impact sur la société. Mais avec des initiatives d'interventions architecturales ponctuelles en lien avec la population, comme présenté à la fin du reportage les tensions semblent s'apaiser et l'habitant que

[1] Retrait de la police de proximité - 2003

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR



THE WALKING DEAD - Robert KIRKMAN - Charlie ADLARD #2
Miles Behind us (numéro 7-12) – 2007

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Sao Paulo - Gated community - Photo : Tuca Vieira ©

Iles privées à accès règlementé - Miami, Floride, USA - Google Map ©

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

l'on désignait comme un zombie parmi une masse, devient résident d'un lieu identitaire. L'architecture anti-zombie permettrait-elle de créer la différence ou de favoriser l'individualité ?

PRÉ-ÉPILOGUE

Ce qui rend la série The Walking Dead si prenante pour ses lecteurs de par le monde et décuplée avec son audience télévisuelle (incroyable pour un genre de série Z), c'est à la fois son réalisme en matière de décors et une certaine richesse de l'exploration de la psychologie des survivants mis à bout de nerfs. Aucun de ces habitats, pour les voyageurs à bout de souffle, ne s'est avéré être un foyer idéal qui aurait pu les protéger durablement. Si l'on met au pied du mur ce parcours entre la vie et la mort, on s'aperçoit que les défaillances n'ont jamais étés induites par les zombies, toujours maintenus à l'écart par de puissants murs, mais par les réactions des occupants et de leurs conflits personnels. « L'erreur est humaine », comme le dit l'adage populaire mais quelle leçon tirer de cet enseignement ? Ce qui fait aussi la force de l'histoire c'est que les lieux[1] appartenant à la série, sont directement issus de la réalité. L'architecture conditionne-t-elle ses occupants ou les occupants se placent-ils volontairement dans la situation dans laquelle ils se retrouvent ? Il reste aujourd'hui à inventer un modèle d'organisation spatiale, urbaine, architecturale et de société capable de faire face à cette situation.

[1] www.maps.google.com – The Walking Dead Google Map - Le parcours des survivants est ici retracé et géolocalisé sur tes photos satellites.

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

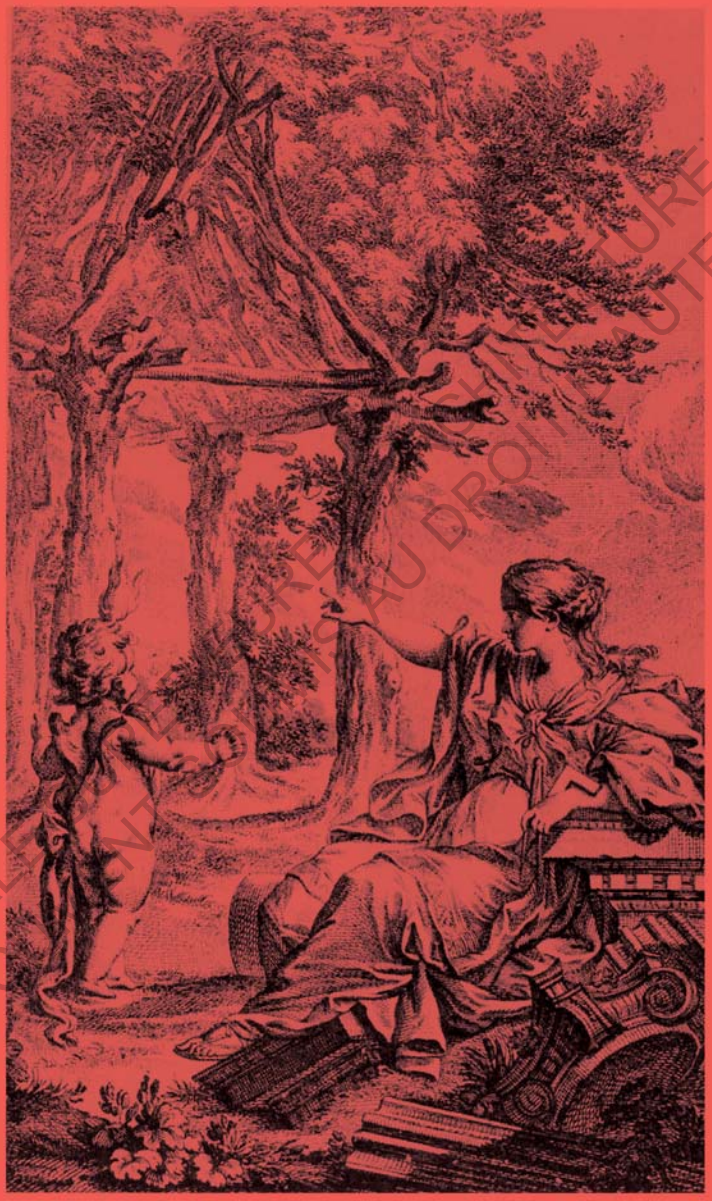
III - L'IMAGE DE L'ABRI

Comme nous avons pu constater dans le chapitre précédent, le premier geste humain en cas d'attaque zombie consiste à trouver un équilibre entre le jeu du loup, du chat perché, et celui de cache-cache. Il n'est d'ailleurs pas si innocent que ces jeux soient présents dans de nombreuses cultures de par le monde car il laisse aux jeunes humains la possibilité d'apprendre à se mettre hors de danger de manière ludique. Pour ce faire, les survivants doivent utiliser leur environnement immédiat pour se trouver un abri qui les protègera pendant un temps donné. L'abri peut être un espace construit ou un promontoire de fortune qui permettra aux proies de ne pas être chassées. Car dans l'univers apocalyptique des zombies, les chasseurs sont désormais chassés et le super prédateur humain devient vulnérable à un autre état de sa condition d'animal sans carapace naturelle. Comment penser l'abri de l'Homme en tant que survivant avant ou après la catastrophe ?

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

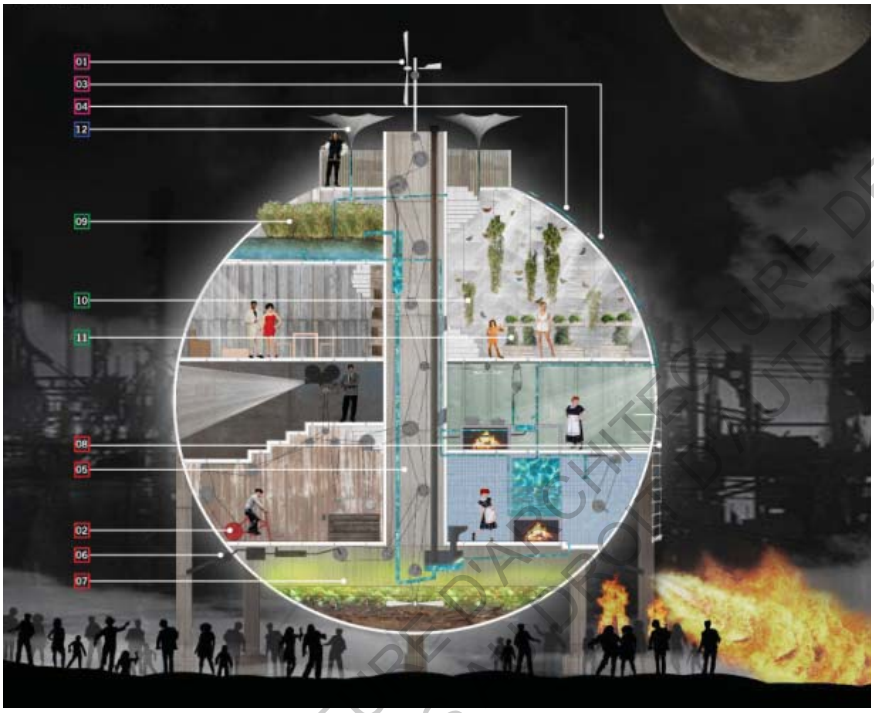
CONCOURS ZOMBIE SAFE HOUSE

Aux États-Unis, une association d'amateurs du genre zombie a élaboré en 2010 et en 2011, deux concours sur le thème : « Créer un habitat anti-zombie ». Co-organisé par l'agence Architects South West (Lafayette, Louisiane) la première édition reçut peu de proposition tandis que l'année suivante, des centaines de dossiers ont été soumis par des créateurs tous horizons confondus. Certaines propositions nominées rejoignent de nombreuses idées relayées par les média comme le « Silo Home » présent sur archidaily[2]. Cette proposition articule le recyclage,



«LA HUTTE PRIMITIVE», Marc Antoine Laugier, La Haye et Paris, Saillant - 1765

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT PROTÉGÉ PAR LE DROIT D'AUTEUR



XXX (alias Pink Cloud ©) - Zombie Safe House contest - 2011

Home Silo - Pink Cloud © - 2012

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

les énergies renouvelables, une proposition de reconversion de site post-industriel en habitat pour des sites de stockage de produits pétroliers et une préoccupation majeure de la qualité environnementale et durable d'une nouvelle forme d'habitat. Le silo de forme sphérique originalement utilisé comme conteneurs de produits pétroliers prend ainsi une allure futuriste. L'intérieur doit être préalablement désinfecté et nettoyé pour accueillir des planchers qui séparent espaces de travail, espaces de vie, production de nourriture, stockage et retraitement passif des déchets, recueil et stockage des eaux pluviales... Sa forme et son décollement du sol rend l'habitat inaccessible pour les intrus. Paru en 2011 avec le concours ZSH, cette proposition réapparait recyclée version écolo en 2012 dans divers magazines sur internet avec des images plus précises de l'extérieur mais toujours les mêmes schémas. Débarrassé de la connotation zombie, le projet ne semble plus si décalé de la réalité. Le lien entre l'univers qui l'a vu naître et sa nouvelle situation est gommé par un changement de discours et d'ambiances dans les représentations. Le noir omniprésent et l'ambiance menaçante des silhouettes de zombies sont remplacés par un ciel bleu pour promoteurs immobiliers et quelques personnages désopacifiés. Le projet une fois pacifié et consensuel peut être diffusé. L'architecture anti-zombie apparaît ici comme un puissant générateur de pensée mais peut aussi être relégué au second plan par un public plus sceptique ou terre à terre. Cet exemple illustre parfaitement la manière dont un univers dystopique peut générer une situation tangente avec l'utopie.

PROGRAMATION

En reprenant les contraintes élémentaires du concours

1 www.zombiesafehouse.wordpress.com
2 www.archdaily.com – " Oil silo Home" - Pink Cloud - 2012
3 www.pinkcloud.dk

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

d'architecture « Zombie Safe House 2011» , on peut utiliser les questions majeures posées aux créateurs pour déterminer des données programmatiques. Le concours est un prétexte pour observer comment les créateurs attirés par un énoncé peu commun, se sont projetés dans cet univers et ont imaginé de possibles foyers pouvant les protéger. Comment organiser les espaces d'un habitat anti zombie ?

« 1.Combien de personnes peuvent-elles habiter dans votre maison sécurisée ?

2.Comment gérez vous l'énergie, l'eau potable et les déchets ?

3.Comment gérez vous l'accès à votre habitat ?

4.Combien de temps pensez vous rester dans votre habitat et combien de nourriture et d'eau fournissez vous ?

5.Comment vous échapperez vous en cas d'intrusion ?

6.Comment tenez vous les zombies à distance de votre habitat ? »

En considérant ces six questions, nous allons retrouver des clés de conception de projet. Le projet anti zombie doit donc : accueillir un nombre x de personnes, être indépendant en ce qui concerne l'apport en eau, en énergie, et retraitement des déchets. L'accès doit être travaillé pour assurer la protection de l'habitant, de même que pour les sorties de secours. Et enfin, quel dispositif architectural adopter pour concevoir une maison anti-zombie ?

LE FACTEUR « H »

Ou facteur **H**umain. Les décès des survivants dans les fictions sont pour la majeure partie liés, non pas aux zombies, mais aux survivants. Ces derniers finissent souvent par entrer en

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

désaccord, s'affaiblir, commettre des erreurs ou s'entretuer de manière chronique dans la « littérature zombie ». Difficile est la tâche de quantifier un nombre précis de survivants. Vous pouvez avoir la meilleure maison anti-zombie et vous retrouver seul peu à peu par la force des choses. Plusieurs scénarios sont donc probables concernant les personnages qui vont servir d'appât dans leur cage anti-zombie.

L'HERMITE

Seul dans son habitat *high-tech* ou sa forteresse. Une tour d'ivoire de laquelle il observe le flux de zombies errants. Tel un **Robinson des temps modernes** le voilà au milieu du chaos, bien à l'abri derrière ses murs, perché au sommet d'un nid d'aigle, sur une île déserte. Le problème majeur est de pouvoir assurer toutes les tâches primordiales liées à sa propre survie, et de ne jamais tomber malade ou se blesser gravement. Sans quoi la fin survient plus vite que ce à quoi l'on peut s'attendre. L'isolement peut aussi provoquer un déséquilibre mental chez les Hommes lorsque celui-ci est prolongé *ad vitam aeternam*, d'où l'importance pour les prisonniers ou les exilés de compter les jours, permettant ainsi de garder une notion du temps et un certain rythme de vie. Dans « Je suis une légende »[1] le personnage principal, Robert Neville, est seul au milieu d'une horde de voisins assoiffés de sang et son objectif premier est de pouvoir reprendre contact avec d'autres survivants en se protégeant contre les autres, transformés en vampires (dans l'œuvre originale) par un bacille contagieux. Ultime survivant, cette attitude solitaire place le personnage exilé à défaut, le manque de contact social altère sa santé mentale, et, pour garder un semblant d'humanité, il doit maintenir une activité quotidienne faite de chasse et de récupération d'objets. Les images des films du genre montrent souvent

[1] « I'm a legend » - Richard Matheson - 1954

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

un homme qui lutte pour sa survie et son intérêt personnel, combattant à peine perdue contre une société qui semble avoir changée sans lui. D'ailleurs les scénaristes de la dernière adaptation en date ont transformé les vampires en zombies, plus en vogue. L'Hermite peut aussi en un sens être considéré comme un mort vivant, attendant patiemment son heure, répétant les mêmes gestes de survie.

LE GROUPE

Quasiment tous les scénarii de films comportant des zombies mettent en scène un groupe de survivants. Du moins les personnes seules ne le restent pas longtemps, ou s'acharnent comme Robert Neville, à trouver d'autres survivants. Le groupe peut apporter une stabilité psychologique comme le conflit, toutes ces configurations sont présentes dans la série *Walking Dead* et permettent au lecteur ou spectateur de se remettre en question. Très vite, la communauté va trouver des objectifs communs pour survivre et quand les conflits surviennent, sa dispersion ou sa disparition peut être fulgurante. Tout dépend du nombre de personnes et de leur compatibilité. La notion de chef est très présente, chaque équipe rencontrée dans l'histoire de la série est organisée en clan ou tribu, nomade ou sédentaire. Le message positif que renvoie cet univers est que les humains sont prêts à se soutenir dans l'adversité. La connotation négative en revanche revient à montrer que l'individualisme reprend vite le pas et les survivants sont parfois prêts à sacrifier leurs compagnons pour les besoins de leur propre survie. Il n'y a donc pas de taille optimale pour former un groupe ou une communauté. Hormis certains cas, tout dépend de la capacité des personnalités présentes à se soutenir dans l'adversité.

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

NOURRITURE

Si les zombies ont une faim insatiable, les survivants aussi en souffrent péniblement. À travers le filtre de l'Apocalypse Zombie, comment les survivants vont-ils se nourrir une fois que l'approvisionnement des villes sera coupé ?

La première technique adoptée est celle du charognard ou du Vandale. Récupérer la nourriture dans les supermarchés ou les restes de restaurant est une activité récurrente dans les scènes de chaos urbain où une population affamée lutte pour sa survie. Les films de zombie mettent en scène un gaspillage chaotique dans les magasins traversés et mis à sac par les survivants afin d'éveiller la conscience du spectateur sur ses manières de consommer. Ce déballage de violence commerciale peut être évité en constituant une réserve de nourriture. La conserve d'aliments permet d'assurer une disponibilité immédiate et sécurisée de nourriture mais doit pour cela être agrémentée de la mise en place d'un espace de stockage adéquat. Ces dispositions sont celles préconisées par les alertes en cas d'ouragans ou de cyclones dans les régions à risques (comme aux États-Unis, ou dans les départements d'Outre Mer)[1]. La constitution d'un stock de vivres nécessite aussi un renouvellement régulier et un suivi de la péremption des produits.

La **culture hydroponique** permet de cultiver des plantes hors sol. Idéale en milieu urbain dense ou pour des régions peu fertiles comme les déserts, cette forme de culture est très gourmande en eau et interroge le sens même de la pratiquer selon certaines techniques mises en œuvre. En revanche, coupler cette solution avec un système de récupération des eaux de pluie et de recyclage constitue un véritable défi pour l'avenir. La culture sous serre permet d'aménager toitures ou jardins afin d'y abriter des cultures de plantes comestibles. La serre est un dispositif architectural très intéressant en matière de production de nour-

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

riture, d'utilisation des toitures et ajoute un effet bioclimatique à l'habitat. Ces méthodes de production en intérieur permettent sutout de protéger les récoltes. Ce type d'infrastructure peut être largement appliqué à la ville moderne qui ne considère pas toutes les possibles utilisations du monde d'en haut, je veux ici parler du réseau de toitures qui sont actuellement sous-exploitées en terme d'apport énergétique, et de qualité spatiale. L'habitat anti zombie doit donc, pour pouvoir tenir le siège, pouvoir subvenir à ses besoins en préparant son semi à l'avance.

C'est ce que préparent par exemple certaines populations défavorisées des quartiers de Brooklyn, aux États-Unis, en utilisant les toitures des bâtiments ou des terrains vagues comme fermes urbaines[1]. Ailleurs dans le pays dont l'image idéalisée est synonyme d'abondance, des populations urbaines ont aussi décidé de se retourner vers une activité plus directement nourricière, comme à Detroit où des quartiers entiers abandonnés retrouvent peu à peu une activité agricole venant emplacer l'ancienne manne industrielle[2].

En reprenant Lafontaine, l'Homme est partagé entre « la Cigale et la Fourmi ». Pour lutter efficacement contre un siège de zombie, les deux attitudes primaires ressortent. Les pilleurs consomment et les survivants plus besogneux essaient de produire ou de reproduire. Mais pourquoi ne pas intégrer un système de production de nourriture au sein même des habitats ?

Cette question de la nourriture en ville est récurrente. Après avoir étudié l'art de la poliorcétique de Vauban[1], nous ne pouvons que constater que n'importe quel siège ne repose pas uniquement sur l'épaisseur des murs mais d'abord sur la quantité d'eau et de nourriture disponible au sein d'une ville pour

[1] www.rooftopfarms.org – ferme urbaine sur les toits de Brooklin
[2] www.projets-architecte-urbanisme.fr - «La reconversion verte de Détroit avec les fermes urbaines»

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Eagle street rooftop farm - Brooklyn - Photo : www.rooftopfarm.org ©

Jardins collectifs à Detroit - Photo : Jean Paul Duarte ©

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES - DOCUMENT SOUMIS AUX DROITS D'AUTEUR

tenir l'assaut. Sans nourriture, les assiégés perdent d'avance la bataille face à leurs opposants, prisonniers de leur forteresse, aussi savamment conçue soit-elle, celle-ci ne doit pas se transformer en piège de même qu'une armée ou une ville en mouvement repose uniquement sur sa capacité logistique son ravitaillement. Un habitat anti-zombie doit donc impérativement intégrer des systèmes de production et de stockage de nourriture pour ses occupants afin de leur assurer une certaine pérennité.

LE DÉPLACEMENT

Lorsque tout s'arrête pendant une apocalypse zombie, une contrainte supplémentaire s'impose au survivant : comment se déplacer ? Dans tous les cas de figure, le déplacement devient une question prépondérante. Quand bien même il nous serait donné d'avoir la possibilité de rejoindre un abri existant adapté, il n'est pas évident que dans le monde post-apocalyptique, la nourriture ou des biens de consommation courante viennent à manquer. L'exil ou la fuite pousse les survivants à quitter pour un temps donné les abris qui les protègent. Et si le mouvement « utopique » de réduction de l'usage d'engins motorisés, très en vogue en ce moment, était catalysé par un cataclysme ?

Le fait de ne plus entretenir les routes et la panique des premiers jours entraîne, dans toutes les simulations d'attaque de zombies, un dysfonctionnement général dans les systèmes de voirie. Les transports en commun disparaîssent très vite, et sont d'ailleurs souvent des obstacles de choix, barrant les routes après des accidents en chaîne dus à la panique. Les villes et réseaux ressemblent alors à un organisme empreint d'une très forte dose de cholestérol, des artères bouchées ralentissant les mouvements de tout transport. L'usage de la voiture est donc

[1] « Places Fortes, Bastion du Pouvoir » Nicolas FAUCHERRE

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

déconseillé de plus que l'approvisionnement en carburant devient un problème de taille si la crise vient à se prolonger. L'automobile est souvent montrée comme un signe de progrès et surtout comme une marque d'appartenance sociale, qui dans l'univers chaotique des zombies peut être un avantage ou un défaut car, même si ce moyen de transport est pratique et protecteur, il faudrait être équipé d'un véhicule tout terrain pour éviter certains obstacles tout en gardant en tête que ces véhicules consomment davantage de carburant et que les stations d'approvisionnement peuvent être contrôlées par d'autres survivants hostiles.

SPORT ET HYGIÈNE

Dans le film « Zombieland », la règle #1 est d' « avoir un bon cardio ». Pour survivre à une apocalypse zombie et pouvoir rejoindre son abri ou un abri de fortune, il va falloir avoir du souffle car il ne faut pas compter sur les transports en commun, du moins pendant les premières heures du chaos. La salle de sport, programme plus qu'ancien car il est antique, au Ve siècle av. JC les grecs possédaient déjà des établissements de bain et des gymnases à l'intérieur des villes. Faire du sport domestique autre que la marche ou la course pour se déplacer n'est pas nouveau, c'est un phénomène urbain qui permet d'entretenir une certaine discipline du corps. Le Lieutenant français Georges HEBERT (1875-1957) est un pionnier de la mise en application de principes du conditionnement physique. Ses théories sont re-

[1] « Bienvenue à ZOMBIE LAND » Ruben FLEISCHER Règle 2# : Deux précautions valent mieux qu'une. Règle #3 : Eviter les toilettes. Règle #4 : Attacher sa ceinture. Règle #7 : Voyager Léger. Règle #17 : (don't) be a hero. Règle #18 : Étirements. Règle #22 : Un homme averti connait la sortie ... Toutes ne concernent pas l'architecture mais mettent en relief les dangers qui nous guettent au quotidien. De cette même manière en suivant ses règles de manière systématique, le héros survit tant bien que mal au milieu d'un monde apocalyptique.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

groupées sous l'appellation d' « hébertisme » dont les disciplines fondamentales sont : la marche, la course, le saut, l'escalade, le levage, la quadrupédie, le lancer, l'équilibre, la défense, la natation. L'éducation physique et sportive que nous recevons dès la jeunesse, nous aide à nous construire un minimum de condition sportive qui doit être entretenue à l'âge adulte. Courir, se dépenser, gérer le stress, ce n'est pas facile quand vous êtes piégés à l'intérieur de votre habitation. Une habitation anti-zombie doit-elle donc comporter une salle de sport ?

C'est aussi une des conditions que met en avant la **« Safe House »**[1]. Un volume détaché de l'habitation principale est pourvu d'un grand bassin de piscine couverte, longue et étroite, adaptée pour la nage plus que pour le simple loisir, et l'on peut apercevoir un vélo d'appartement dans la mezzanine ouvert sur un atrium donnant sur le jardin. Mélanger architecture et santé est une des questions essentielles qui se posent lorsque l'on se retrouve enfermé chez soi, assiégé par des hordes de zombies ou dans la vie réelle, lorsque nos déplacements de plus en plus nombreux demandent de moins en moins d'effort physiques dus à des avancées technologiques comme l'automobile. L'adoption d'une philosophie futuriste quand à elle va privilégier l'esprit au corps en se reposant sur l'idée que la technologie permettra de se passer de contraintes physiques pour entrer dans un monde qui se concentre sur l'esprit. Mais se placer en tant que survivant revient à adopter une autre attitude mettant en lien le corps et l'esprit.

«MENS SANA IN CORPORE SANO»

(adage associée à l'empereur Hadrien - 76-138 ap J.C)

Se positionner en tant qu'hypothétique survivant passe donc par l'entretien de la santé physique et morale. Aux États-Unis, certains cours de gymnastique[1] particuliers ont vu le jour.

[1] c.f. - Safe House - Chapitre IV

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Safe House - KWK Promes - 2010

Safe House - KWK Promes - 2010

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

On peut désormais prendre des cours de sport en lien avec des disciplines telles que la course (d'obstacles)[2], un parcours du combattant ou une discipline plus urbaine appelée le « Parkour », très pratiqué par les pompiers et surtout les « yamakassis ». L'architecte Bjarke Ingels a d'ailleurs invité ces « gymnastes urbains »[3] pour expérimenter ses bâtiments the mountain ainsi que le pavillon du Danemark à l'exposition universelle de Bei-Jing, afin de montrer qu'il existe des possibilités alternatives et surtout sportives de se mouvoir dans la jungle urbaine. Se plonger dans l'ambiance d'un univers dystopique de manière modérée serait donc bon pour la santé. Cela permet aux gens de maintenir une certaine santé physique et d'entretenir des aptitudes utiles au moment opportun, tout en portant un regard différent sur la ville qui devient une salle de sport urbaine à ciel ouvert.

LE PARCOURS URBAIN

Pour les plus entraînés et les plus agiles, la ville et les toits offrent un relief artificiel pour s'élever afin d'éviter les hordes. Ces gymnastes urbains adoptent une discipline consistant à se frayer son propre chemin à travers la ville ; sans filet ni harnais de sécurité. La chûte peut être mortelle, ainsi qu'une blessure qui ralentirait encore le déplacement à pied et réduirait les chances de survie dans une crise totale. Il est d'autant plus difficile de se former à de telles acrobaties avant d'avoir pu tester ses limites et son agilité. Cette pratique nécessite donc d'avoir suivi un entraînement préalable avant d'imaginer pouvoir se mouvoir sur les façades ou entre les toits de bâtiments comme on peut le voir dans la série *The Walking Dead* ou à travers divers films d'action hollywoodiens.

[1] www.zombiefit.org/tag/fitness
[2] www.runforyourlives.com
[3] Bjarke INGELS– My Playground – 2000

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

A pied, les déplacements sont aussi limités, surtout si l'on prend en compte l'arrivée des zombies contemporains capables de courir, pour peu que leur état le permette, les rendant ainsi de plus en plus similaires à l'être Humain, non contaminé. Mais cette solution reste la plus sûre en termes d'anticipation, de capacité de charge de matériel et d'économie de son endurance. La marche forcée constitue d'ailleurs une épreuve test dans toutes les armées du monde et sans aller jusque là, les autorités françaises de la santé préconisent une activité physique régulière par le matraquage médiatique du PNNS 2011/2015[1].

PROTECTION

Les murs d'enceinte ont peut-être disparu pour laisser place à des **boulevards périphériques** et les tours de défense à des **échangeurs d'autoroute**, mais la ville recèle encore un certain nombre de systèmes de défense qui évoluent et se perfectionnent. Ce n'est pas parce que la guerre ne touche pas directement les villes d'Europe Occidentale ou du sol américain que celles-ci ne se rendent pas hostile à leurs intrus. La nature des conflits a seulement changé et cela se ressent d'autant plus dans l'architecture en temps de crise. Les citoyens de chaque pays en temps de crise voient leur monde se déchirer et les images de pays lointains en guerre ne sont pas si éloignées d'une réalité passée pouvant resurgir à tout moment, de l'intérieur comme de l'extérieur d'une société. Si les humains n'ont pas de défenses innées, les techniques acquises permettent de les prémunir contre les intrusions. L'intrusion est une perturbation de l'espace immédiat entourant chaque individu qui n'est pas défini par des limites physiques. Cet espace correspond à une portée graduelle selon laquelle le niveau de danger augmente en face d'un individu rencontrant un corps étranger. Cette réaction

[1](Programme National Nutrition Santé - initié en France en 2001)

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

humaine est aussi animale et a pour effet plusieurs réactions : la **fuite**, la **protection**, l'**indifférence** ou l'**inaction** (face à la peur ou à la suffisance) ou encore l'**attaque**. L'architecture défensive est une protection passive abritant la possibilité d'opter pour chacune de ces solutions. Un abri, anti-zombie doit donc permettre de rassembler tous ces critères pour pouvoir être d'une efficacité optimale.

ZOMBIE DANS L'ESPACE

Pour éviter que le zombie ne puisse se déplacer vous pouvez utiliser le mur ou aussi une marche pour l'entraver. Les murs devant être percés afin d'obtenir des dispositifs d'entrée et de sortie, ils deviennent donc perméables au passage de l'ami comme de l'ennemi. Au Japon, le seuil d'une porte possède un sens spirituel[1]. En bois ou en pierre, pouvant parfois atteindre la hauteur d'une marche, le seuil de la porte est un obstacle aux mauvais esprits et aux revenants. Si ce dispositif est efficace contre ces entités évoluant dans une autre dimension, le zombie en revanche n'en aura que faire. C'est un être **ultra-spatial** qui répond aux mêmes lois physiques que vous et moi, hormis le fait que cet être ne connaît pas la peur. En ce sens, se protéger efficacement contre l'un d'entre eux revient à se protéger de n'importe quel humain. Mais ces limites spatiales sont par contre efficaces sur les esprits humains sensibilisés à leurs sens. Le seuil n'est pas une véritable barrière physique mais une barrière spirituelle pour les vivants plus que pour les morts.

L'IMAGE CLASSIQUE

Au XVIIIe siècle, l'architecte Marc Antoine LAUGIER, ini-

[1] Dispositifs et rituels du seuil : une topologie sociale. Détour japonais.

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

tiateur du mouvement naturaliste, en étudiant les formes des temples grecs[2], identifie les éléments architecturaux principaux à la base de toute création d'abri. Dans son « Essai sur l'architecture » de 1752, il élabore les composantes principales du « mythe de la cabane primaire » longtemps repris par les architectes jusqu'à aujourd'hui. On ne peut pas nier, malgré les avancées actuelles, que l'ensemble de nos découvertes architecturales reposent sur la découverte ou la redécouverte de phénomènes naturels. Ainsi le geste architectural reviendrait à copier ou réinterpréter des éléments naturels susceptibles de nous servir d'abri. Le lien avec l'architecture contemporaine peut ne pas être évident de prime abord, mais sa matière et ses formes sont directement issues de notre environnement immédiat. Cette représentation de la cabane primaire est le symbole d'un dispositif spatial élémentaire qui permet de poser les bases d'un ensemble architectural. C'est une structure formée de quatre piliers permettant de supporter la fragile charpente de branchages. On y retrouve les formes de colonnes, de chapiteau et les proportions du temple ; mais en revanche ce n'est pas avec cette réinterprétation faite de pièces de bois grossières que l'on va pouvoir résister longtemps à une violente agression extérieure. L'abri représenté par Laugier laisse transparaître le mimétisme du nid ou de l'arbre déconstruit, par sa matérialité brute, pour prendre une forme classique de cabane. Des temples en bois aux temples de pierre puis de béton, d'acier et de verre, nous pouvons constater l'évolution de l'assemblage de matériaux pour recréer des grottes, des terriers et des nids où habiter se mettant à l'abri de l'humidité, du climat, des autres, du contexte, du monde. L'évolution de la technique de construction permet l'augmentation du confort de ses habitants qui ne luttent plus pour survivre mais pour protéger leur bien qui demande de plus en plus de protection au fil du temps. Devons nous reprendre les bases de

[2] M.A LAUGIER - [1] « Observations sur l'architecture »,, La Haye et Paris, Saillant, 1765

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

l'architecture pour créer les formes urbaines futures ?

LE NID

Léger, aérien, suspendu ou simplement posé, le nid est une forme d'abri qui utilise des matériaux naturels assemblés pour former un ensemble complexe habité. Que ce soit les cathédrales de toile des araignées, les nids des cigognes ou la hutte des castors, tous utilisent un support naturel pour y installer leur système de défense anti intrusion. Disposé en l'air ou dissimulé, dans un arbre ou sur un python rocheux, le nid est une forme très avantageuse contre la menace rampante de zombies car il place son occupant hors de portée des attaques au sol. Les enfants reprennent souvent cette image de refuge en construisant leurs cabanes dans les arbres ou en se servant uniquement des branches comme support pour se cacher et observer le monde qui les entoure. C'est aussi une forme d'hétérotopie qui se crée dans le monde des enfants à travers leur imaginaire en se plaçant hors de la vue des adultes pour fuir quelque part le monde réel qu'ils n'arrivent pas à comprendre. Même si les Hommes primaires ont quitté les arbres, ils n'ont jamais perdu cette image de l'élévation pour leur protection.

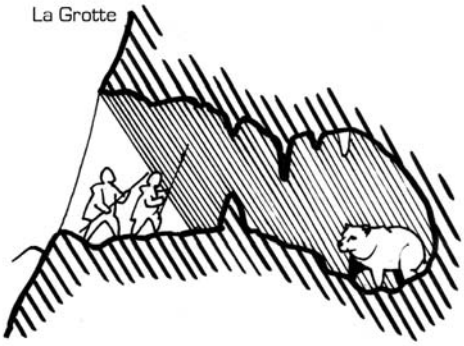
L'architecte japonais Sou Fujimoto dans son livre « Primitive Future »[1] oppose deux types d'abris dans sa pratique architecturale que sont le **nid** et la **grotte.** La « Transparent House na » est une dérivation d'une représentation arborescente des différentes fonctions d'habiter qu'il présente dans son livre. Comme le moineau ou le chimpanzé sur les branches d'un arbre, les occupants peuvent gravir l'édifice de plateau en plateau pour se rendre dans les différentes pièces. Mais l'extrapolation du concept de l'arborescence n'est-elle pas trop extrême ?

[1] Sou Fujimoto « Primitive Future » - INAX Publishing - 2008

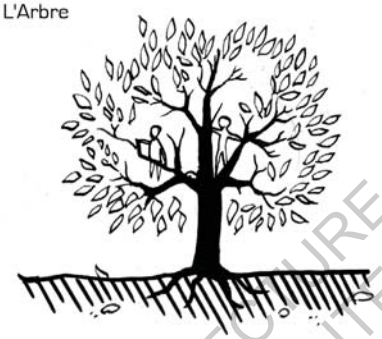
ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

L'Évolution de l'abri

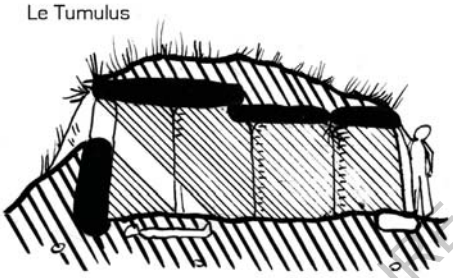
La Grotte



L'Arbre

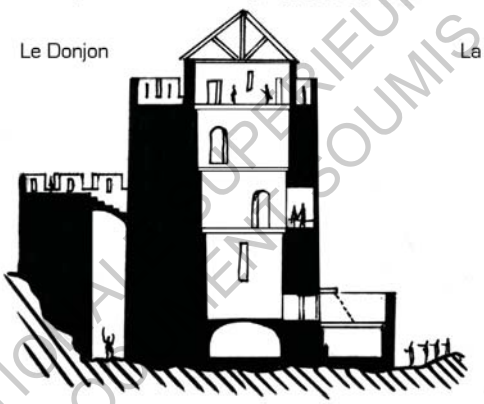


Le Tumulus

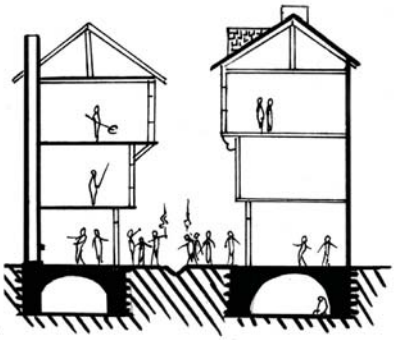


La Hutte

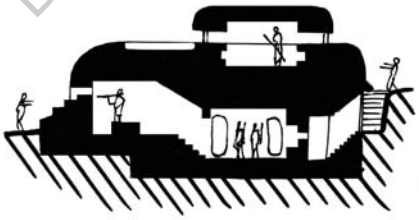
Le Donjon



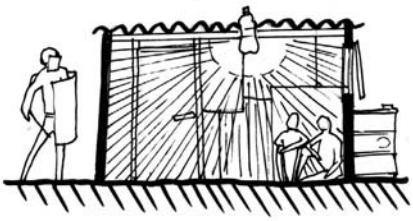
La maison à Encorbellement



Le Bunker



Le Bidon Ville



ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AUX DROITS D'AUTEUR

Transparent Glass House NA - Sou FUJIMOTO - Tokyo, Japon - Iwan Baan ©

House N - Sou FUJIMOTO - Tokyo, Japon - Iwan Baan ©

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

« Vivre dans une maison c'est comme vivre dans un arbre. Il y a beaucoup de branches et chacune est un endroit agréable où se trouver ». Sou Fujimoto

Cette architecture est le contre exemple total d'un abri sécuritaire. Même si l'architecte est influencé par des concepts naturels, la vie au quotidien dans cette maison peut vite devenir problématique. Elle surexpose ses habitants aux agressions solaires car l'ensemble de ses parois extérieures sont vitrées ainsi qu'à la vue des passants ou zombies attirés par la perception d'un intérieur mis en vitrine. Même si certaines parties comme les sanitaires sont moins exposées à la vue de la rue, ils ne perdent néanmoins pas le caractère intrusif du regard du voisinage en vis-à-vis. En reprenant l'image de l'arbre, Fujimoto a omis de lui ajouter sa parure de feuilles qui masquent en partie ses fruits et ses habitants. Cette maison est le reflet d'une utopie ou d'un délire architectural qui se transforme en contre-utopie lorsqu'elle est appliquée au monde réel. Concevoir de pouvoir y habiter demande énormément d'ouverture d'esprit mais ne remplit pas toutes les fonctions qualitatives de l'abri que pourrait rechercher une famille à savoir un minimum d'intimité pour se construire. Surement influencé par la « Glass House » de Philip Johnson, la forme de la maison de Fujimoto ne correspond pas à la fonction qu'elle occupe ni à son contexte. La Glass House est protégée par sa situation spatiale et les dégagements environnants qui permettent d'anticiper l'intrusion en utilisant les percepts de l'espace panoptique. La Na House renie son contexte urbain dense et s'ouvre sur un contexte fermé. Le choc avec son contexte peut-être fatal mais qu'en serait-il si le voisinage en faisait autant ? Il s'agit donc évidemment d'un très mauvais abri en cas d'attaque zombie. Trop de vitrage dans une architecture c'est exposer dangereusement son intérieur, en revanche, des percements trop étroits feraient perdre les qualités spatiales du bâtiment, le transformant en sombre caverne.

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

LA GROTTE

La grotte, dans l'imaginaire collectif, représente le choix d'un abri primitif. Les archéologues ont longtemps étudié ces potentiels abris de la nuit des temps comme le refuge de ces hommes des cavernes. Les premiers gestes architecturaux furent de considérer ces abris comme leur foyer puis d'inventer des systèmes d'obstacles ou de fermeture pour s'isoler de l'extérieur. Habiter la grotte c'est s'inspirer de la tanière de l'animal qui y vivait surement avant d'être délogé par de nouveaux occupants. Mais nos constructions ne s'inspirent-elles pas directement de ces structures naturelles ?

Les constructions en pierre sont une tentative de regain des qualités de la grotte, cette technique permet de retrouver des murs épais et solides, protégeant ses occupants d'un dehors incertain et créant un espace intérieur des murs facilement maîtrisable. S'aventurer au fond de la grotte est une épreuve dangereuse pour les intrus dont l'œil ne s'est pas encore habitué

En cas d'attaque de zombie, il vaudrait mieux que le relief naturel de la grotte permette au moins un second échappatoire car ceux-ci ne connaissent pas la peur et l'on se sait même pas si ils se servent encore de leur vue. Cette condition ne déroge donc pas à la règle de toujours prévoir toujours un plan B.

LE TERRIER

Le terrier est issu du geste de creuser la terre pour y créer un espace habitable par l'animal. C'est aussi une des autres inspirations possibles pour créer un abri discret et sécuritaire. Hors de la portée des forces rampantes de la surface, l'homme serait-il à l'abri dans un habitat terrier ?

Creuser les sol est un geste systématique avant de

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

pouvoir construire des bâtiments. Le sol permet de récupérer les matières premières nécessaires mais aussi d'accueillir les fondations d'un futur bâtiment. Se protéger des intrusions en construisant un terrier reviendrait donc à habiter les fondations, en reproduisant une cavité artificielle dans le sol pour se protéger du monde d'en haut. Le problème majeur de cet habitat est l'apport en énergie solaire et surtout à la ventilation des espaces sous terrains pour l'Homme. De nombreux exemples de par le monde ont exploré cette éventualité. Les lignes de tranchées de la première guerre mondiale (1914-1918) avec leurs systèmes de voiries et des portes accédant à des cavités souterraines sont des obstacles de choix qui n'ont jamais été franchies que par l'épuisement du camp adverse et pour de courte durées. Les soldats de deux camps ont creusé la terre pour se défendre des envahisseurs se faisant tour à tour le zombie de l'autre, une situation sans fin dans une guerre de position. Mais le terrier peut aussi être assimilé à un bunker placé en sous le niveau du sol. Souvent enterrées ces constructions sont à la fois grotte et terrier, utilisées partout dans le monde, choisies par dépit en cas d'extrême nécessité. Pendant la seconde guerre mondiale, de nombreux civils comme militaires ont trouvé refuge dans les souterrains de villes comme Londres ou Paris, mités de galeries et de cavités renforcées par des murs de béton. Encore une fois, les Hommes ont imité l'animal pour se protéger en se plongeant dans des fourmilières géantes héritées de leurs ancêtres ou creusées de leurs mains. Le fait de s'enterrer vivant est vecteur de peur claustrophobie, mais n'est-ce pas là l'origine du zombie ?

LE MUR

Le mur constitue une des bases fondamentales de l'architecture. Construire un mur c'est avant tout donner une **limite** physique artificielle à un espace. Le mur peut servir à séparer,

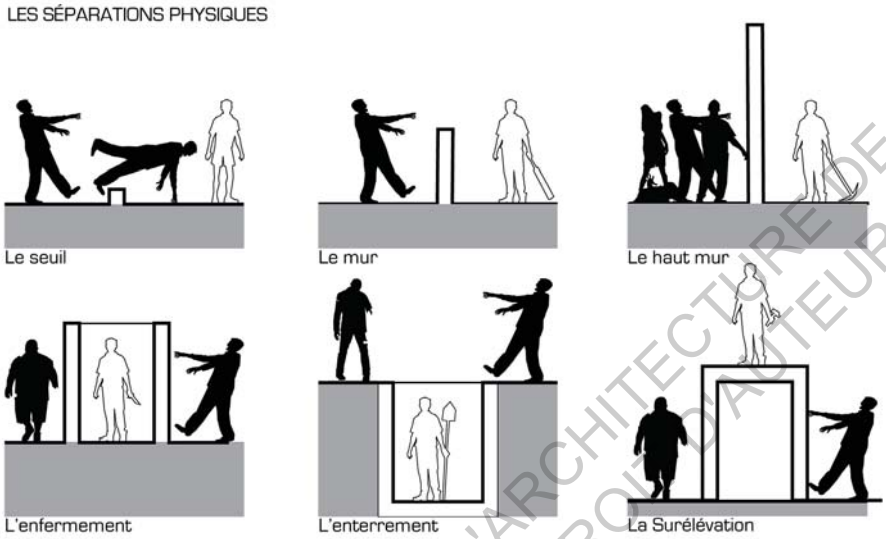
ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

diviser, cacher mais sa fonction la plus primaire est de protéger. En revanche il est tout à fait possible de créer un espace sans murs et d'opter pour un système constructif qui permet de les amincir ou de les remplacer par des poteaux. Dégager un plan libre permet une certaine flexibilité mais en revanche s'il laisse la possibilité aux vivants de passer, il en est de même pour les intrus. Une maison aux murs hauts et épais sera donc perçue comme un espace protecteur même si l'image générée n'est pas objectivement un gage de solidité et de durabilité. Les matériaux et la technique sont les composantes essentielles de la qualité protectrice de celui-ci. Un habitat anti-zombie doit-il donc être pourvu de remparts ?

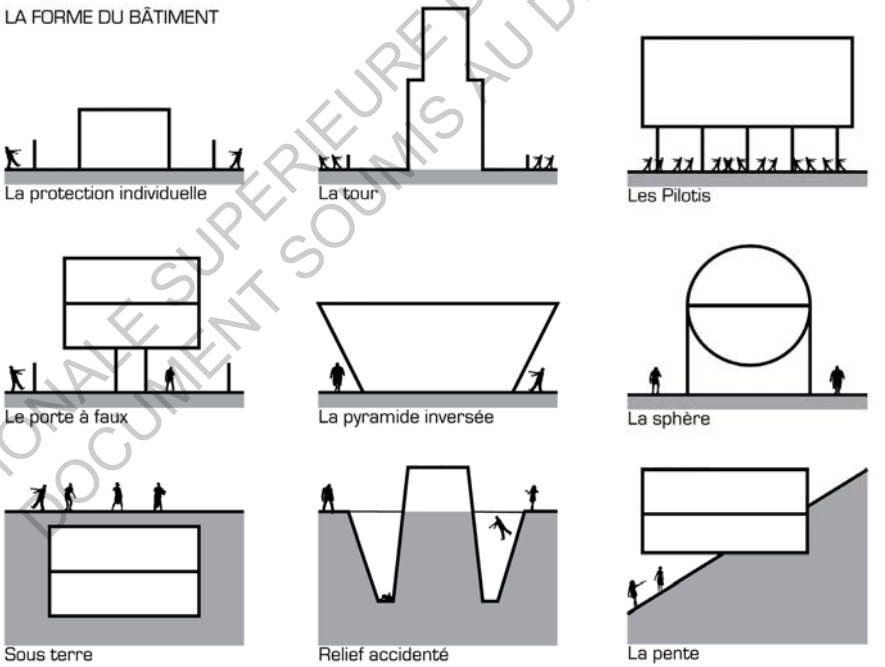
Même si le mur est un obstacle efficace pour se protéger de l'extérieur, il gêne aussi les possibilités de fuite. Pour se protéger des zombies, il suffit en fait de créer une distance physique entre le survivant et les autres. On peut donc occulter l'habitat au niveau de la rue ou de l'espace public qui y mène, puis l'ouvrir davantage aux niveaux supérieurs. D'ores et déjà, la ville se coupe systématiquement de la rue. Les premiers niveaux des structures qui abritent des habitations sont occupés par des commerces, se parant de rideaux de fer la nuit tombée, laissant la rue aux marcheurs ou zombies, potentiels envahisseurs de l'espace privé. En revanche dans des quartiers moins fréquentés il est courant que le niveau de la rue soit occupé par des habitations mais d'autres dispositifs sont mis en œuvre pour les protéger. Des volets, un dégagement, un entrée en chicane, un jardinet, un masque végétal, une surélévation des caves en demi niveau pour mettre hors d'atteinte du regard l'intérieur qui peut s'ouvrir sur l'extérieur. L'habitation a tendance à se fermer sur l'espace public, dans un but défensif, à la fois pour protéger les personnes et les biens, contrairement à la proposition de Sou FUJIMOTO. Se protéger contre l'intrusion aléatoire et spontanée d'un zombie c'est optimiser de manière systématique ces dispositifs protecteurs de l'habitat.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

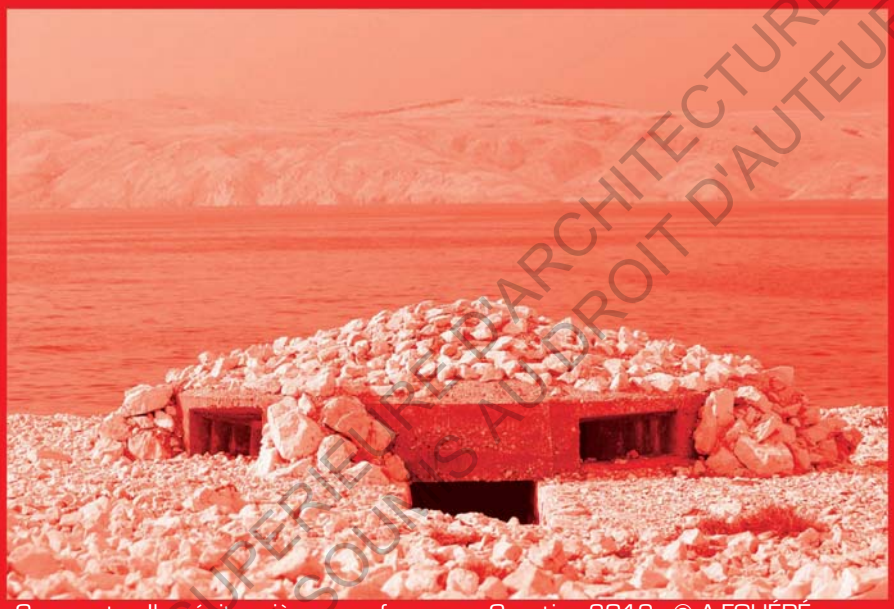
LES SÉPARATIONS PHYSIQUES



LA FORME DU BÂTIMENT



ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR



Casemate - Ile pénitencière pour femmes - Croatie - 2012 - © A.FOUÉRÉ

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

IV – ARCHITECTURE MISE À L'ÉPREUVE

Après avoir identifié les éléments architecturaux clés en réaction à l'univers invasif des zombies, nous allons voir dans ce chapitre les applications construites ayant pour thème la sécurité dans l'habitat. La sécurité est ici exprimée à travers des dispositifs physiques mis en place et voulus par les architectes. Comment les architectes se sont-ils emparés des notions de l'espace sécuritaire ?

ARCHITECTURE DU BUNKER

La réponse architecturale qui a le plus longtemps été adoptée pour se protéger d'éventuels envahisseurs, améliorée ou optimisée par les Hommes, est la construction de Forteresses. Ce mode de vie hyperstatique s'oppose au mode de vie nomade. De la citée troglodyte à la motte féodale, du château fort à la forteresse bastionnée, de la casemate au bunker, la technique architecturale répond à un besoin alimenté par la guerre et à l'évolution de la construction comme au perfectionnement de la technologie. Le choix du bunker c'est s'enfermer dans une guerre de position en prévoyant d'essuyer un siège probable. Cette architecture est guidée par la peur. Peur de l'autre d'abord puis aussi peur de la mort ou de la destruction. La position de ces objets architecturaux est choisie de sorte que l'observateur puisse couvrir d'un seul œil un maximum du territoire qu'il dirige, renvoyant ainsi à l'espace panoptique précédemment évoqué. Les bunkers sont pensés pour défendre des soldats contre d'autres, ennemis, alors que jusqu'à la fin de l'utilisation du système de

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

fortifications du Moyen Âge, les forteresses protégeaient aussi les civils. Après la seconde guerre mondiale, la population civile est désormais contingente des objets pris pour cibles par les armées et face à cette non protection, les civils s'arment ou se défendent eux même, de manière active en prenant les armes, ou passive en habitant des lieux sécuritaires. Le Bunker est-il un bon habitat anti zombie ?

« Les problèmes d'économie du bâtiment devenaient secondaires et c'est par rapport à l'essence du fait architectural que j'allais interroger la fortification européenne. » Paul VIRILIO - Bunker Archéologie – Éditions Gallilée – 2008 - p. 20

Quand on se place du point de vue d'un survivant, l'économie n'est plus de rigueur. Tous les travaux de fortification générale de ville (Le Mur de Berlin) ou de pays (comme la Grande Muraille de Chine) seraient impensables aujourd'hui, étant donné les coûts de construction de tels projets ainsi que leur inefficacité face aux techniques contemporaines. En France et en Europe, les tentatives de fortification du territoire à grande échelle furent nombreuses et ont généralement contribué à vider les caisses du pays. La **Ceinture de fer de Vauban** entre 1713-1792, plus dissuasive qu'effective, la **Ligne Maginot**, construite entre 1920 et 1930, n'ayant jamais vraiment servi. Et le **Mur de l'Atlantique** 1942-1944, construit en seulement deux ans, n'a pas suffi à stopper la progression des forces alliées. Tous ces exemples montrent que cette stratégie construite rigide, à l'épreuve des balles et du feu, n'est pas forcément à l'épreuve du temps ou des troupes à pied, et constituent aujourd'hui un amas de reliques dispersées entre terre et mer, en attendant la destruction ou le réemploi. Cette architecture morte née a contribué à l'éclatement des systèmes de défense locaux pour des systèmes de défense globaux. Mais malgré ce choix stratégique de contrôle du territoire, les limites spatiales défensives perdurent à l'échelle de la ville et à celle de l'habitat.

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Dans son livre Bunker Archéologie, l'urbaniste et penseur Paul VIRILIO partage sa perception d'un ensemble défensif architectural, le Mur de l'Atlantique, laissé à l'abandon seulement une trentaine d'années après la fin de la guerre. La forteresse Europe débarrassée de la situation de crise a abandonné ces symboles architecturaux de la peur de l'envahisseur-envahi et de l'occupé haineux. Ces reliquaires d'une sombre période possèdent néanmoins des qualités architecturales intrinsèques et redoutablement efficaces en matière de protection. Ces dispositifs comme la chicane pour l'entrée, des jeux de dilatation et resserrements de couloirs ou de percements de fenêtres de tir en bandeau ou en meurtrière, ainsi que de l'utilisation du toit terrasse comme protection anti aérienne sont étonnement similaires aux préceptes du modernisme. L'épaisseur du béton tant pour les murs que la toiture est rigidifiée par les nouvelles techniques de construction avec le béton armé. Technique jeune du début du siècle, mal maîtrisée, qui montra ses failles par la suite, après l'oxydation du métal les massifs monolithiques de béton se désagrégeant d'années en années.

« Ralenti dans son activité physique mais attentif, anxieux des probabilités catastrophiques de son environnement, l'habitant de ces lieux du péril est oppressé par une singulière pesanteur ; en fait, il possède déjà cette rigidité cadavérique que la protection de l'abri était censé lui éviter.»

Paul VIRILIO - Bunker Archéologie – Éditions Galilée – 2008 - p. 23

Ce type de construction singulière, dont les ouvrages majeurs remontent à la seconde guerre mondiale, sont encore présents aujourd'hui dans l'imaginaire collectif et dans le quotidien de ceux qui doivent cohabiter avec ces masses brutes érodées par le temps. Ainsi se pose aujourd'hui la question de leur reconversion.

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

IV – ARCHITECTURE MISE À L'ÉPREUVE

NOUVELLE VIE DU BUNKER

Ces abris conçus pour résister aux chocs plus violents que les mains et les crocs des zombies sont aujourd'hui en phase d'être réintégrés dans la vie urbaine. Outre l'image passée de construction militaire aux allures brutales, ces masses de béton abritent aujourd'hui de nouveaux programmes. À Nantes par exemple deux abris anti-aériens (ou Luftschutzraüme) ont été réhabilités. L'un[1] formant la base d'une nouvelle salle de spectacle, la Fabrique, l'autre[2] abrite une pépinière d'entreprises créatives, le Blockhaus. On associe donc ces lieux à des espaces culturels et dynamiques, ouverts au public ou à accès limité. La reconversion de ces architectures militaires dénature ou conserve la fonction primaire défensive de l'abri mais permet de leur insuffler une seconde vie.

En Albanie, entre 1950 et 1985, le pays a vu pousser près de 750 000 bunkers surnommés « champignons de béton »[3] par les habitants. Ces dômes de béton sillonnent le pays et ont été construits pour résister à un possible assaut de l'armée russe après que le pays se soit désolidarisé du bloc soviétique. L'invasion de cet ennemi supposé n'a pas eu lieu et les systèmes de défense établis n'ont jamais servi tel quel. Ces objets sont en phase de reconversion et ont par la suite trouvé de nouveaux usages. Les populations locales s'en sont emparées et ces lieux abritent désormais divers programmes tels que des « restaurants, habitations, et même des discothèques » selon les écrits du site « urbanews.fr ». Le bunker Ces évènements nous ramènent à la question de la surprotection que l'on peut observer dans l'architecture contemporaine, faut-il ou non déjà habiter le bunker ?

[1] La Fabrique – Tetrarc - Nantes - 2011
[2] Le Blockhaus DY 10 – Nantes – Ouvriers des Nefs Dubigeon - 1944 – Block Architectes - 2005
[3] www.urbanews.fr – 18 Juin 2012 – Reconversion de bunker en Albanie - www.dpr-barcelona.com

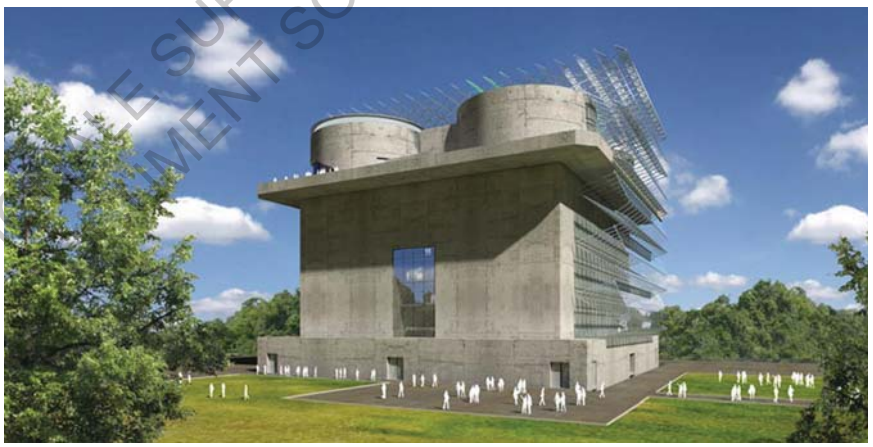
ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Projet de réhabilitation de bunker en Albanie - Concrete Mushroom Project ©

Blockhaus réhabilité à Nantes - A.F. ©

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT PROTÉGÉ AU DROIT D'AUTEUR

Fakturm réhabilité en Aquarium et mur d'escalade - Vienne, Autriche - A.FOUÉRÉ ©



Fakturm réhabilité en centrale énergétique - Hamburg, Allemagne - www.iba-hamburg.de HHS Planer + Architekten AG ©

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS À DROIT D'AUTEUR

En Autriche, à Vienne, les occupants ont édifié de hautes tours de défense anti-aériennes massives en béton (ou **flakturm**) par crainte d'attaques de forces aéroportées sur la ville. Placés aux points cardinaux de la ville, ces nouveaux blocs urbains semblent imprenables pour des forces rampantes zombies. Les murs massifs de béton atteignant plus de 2mètres d'épaisseur abritaient des munitions, différents services de protection et permettaient d'élever l'artillerie anti-aérienne à des dizaines de mètres au dessus du sol, plaçant le bâti existant hors de portée de « tir ami ». Ces constructions n'ont d'ailleurs jamais été prises par la force. La peur de l'ennemi tombant du ciel passée avec la fin de la guerre, ces constructions sont restées sur place presque intactes pour des raisons patrimoniales et budgétaires. En effet, ce type de construction ultra résistante coûte très cher à démanteler. Aujourd'hui ces **flakturm** sont pour certains d'entre eux visitables et les viennois ont même installé un aquarium géant dans l'un d'entre eux pour la maison de la mer. Ce type de **blockhaus** a été répété dans de nombreuses villes durant l'occupation allemande, en suivant plus ou moins les mêmes plans. À Hambourg, un des **flakturm** est actuellement en projet de réaménagement et pourrait être transformé en centrale énergétique hybride. Ce projet montre que ces structures statiques sont plus flexibles qu'elles ne paraissent. Avec la créativité des architectes et concepteurs, ces bâtiments zombies de l'histoire retrouvent un nouveau souffle.

« 3500m² de panneaux photovoltaïques vont ainsi être installés sur le toit, tandis que la façade sud du bâtiment sera recouverte de panneaux solaires thermiques. L'intérieur, vidé et nettoyé accueillera une centrale de cogénération au bois ainsi qu'une centrale alimenté en biogaz. Le tout devrait permettre de chauffer 3000 foyers et de fournir de l'électricité à 1000 d'entre eux. Un musée et un bar seront également de la partie, ce dernier étant perché à 30 mètres. Une vue imprenable sur la ville sera ainsi offerte dès 2013, une fois les travaux achevés. »

www.urbanews.fr – Jeremy BERDOU - 18 Juin 2012

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

IV – ARCHITECTURE MISE À L'ÉPREUVE

Le bunker est en soi un habitat rigide et oppressant mais la peur du bombardement et du nucléaire ont conduit de nombreux architectes à changer leur manière de concevoir leurs plans an intégrant des systèmes de protection dans leurs bâtiments. Les caves deviennent des refuges, certains particuliers, plus particulièrement aux États-Unis, ont construit des abris sous-terrain dans leurs jardins. Une organisation nommée Vivos propose même des places dans des abris de grande taille pour ceux qui préfèrent passer la fin du monde en société[1]. Mais cette attitude protectrice est aussi adoptée par des architectes contemporains hors des zones de conflit. La disparition des frontières physiques et l'évolution des techniques de combat aéroporté ne ferait-elle qu'augmenter la réaction par la peur rampante ? Comment les architectes s'emparent-ils des codes du bunker ?

MAISONS FURTIVES (Stealth House)

Et si l'architecture ostentatoire laissait place à la discrétion. Construire une maison anti zombie c'est avant tout savoir se faire oublier. On peut bien sûr utiliser l'image du bunker souterrain mais comment diminuer l'impact d'une architecture hors sol ?

Abritant les célèbres studios de cinéma du quartier d'Hollwood, cette ville semble être un terrain privilégié par les attaques de zombies après les avoir créés et entretenus. Dans son essai "**City of Quartz"**[2]**,** tient des propos ouvertement subversifs à l'égard de Los Angeles et décrit les enjeux qui l'ont conduite à devenir un des exemples de la ***bunkerisation*** des élites dans un contexte urbain en proie à la corruption et à la violence. C'est

[1] www.terravivos.com

[2] City of Quartz – Mike DAVIS– Gehry un Justicier dans la ville

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

dans ce même décor que BROOKS[3] décrit une (fictive) attaque de zombies dans un secteur tenu par un gang de latino-américains. L'auteur titre une de ses parties : « **Frank Gehry, un justicier dans la ville ».** Encore une fois, M.DAVIS fait preuve d'ironie à l'égard de l'architecte dont les réalisations sont habilement composées. Réservées à une élite bourgeoise, ses constructions publiques reprennent les codes de la forteresse ou de l'armure par l'épaisseur des murs et l'utilisation omniprésente du métal. Mais en opposition à cet ostentatoire formel, GEHRY à ses débuts a réalisé un bâtiment contrastant avec l'ensemble de son œuvre. Le Danziger Studio construit en 1964 dans la lignée du mouvement moderne est complètement refermé sur la rue très passante. Un mur rideau masque l'entrée et force le visiteur à s'engager dans une chicane, comme dans un blockhaus, ou plutôt derrière un **burladero** (panneau de bois dans une arène de corrida). Des volumes simples, cubiques, formés de murs de béton nu, l'écriture architecturale pourrait correspondre à celle d'un transformateur électrique. L'habitation puise la lumière vers l'intérieur de la cour et l'atelier est éclairé par des fenêtres en bandeau disposées en partie supérieure du mur. Loin de l'image classique du studio hollywoodien, l'aspect furtif de ce bâtiment réside non pas dans un dispositif de camouflage élaboré mais dans l'expression architecturale dépouillée à l'extrême de ses façades. On peut donc être en sécurité au sein d'une architecture qui se veut discrète par une modestie apparente. Dans *City of Quartz* , DAVIS dépeint l'architecture de GEHRY comme des forteresses urbaines destinées à écarter le pauvre des milieux culturels, en créant des barrières physiques et en réemployant des dispositifs architecturaux bastionnés. Les édifices publics ne devraient-ils pas être davantage perméables comparés à l'habitat ou perméables aux zombies ?

[3] Guide de survie en territoire zombie - Max BROOKS – Attaques répertoriées

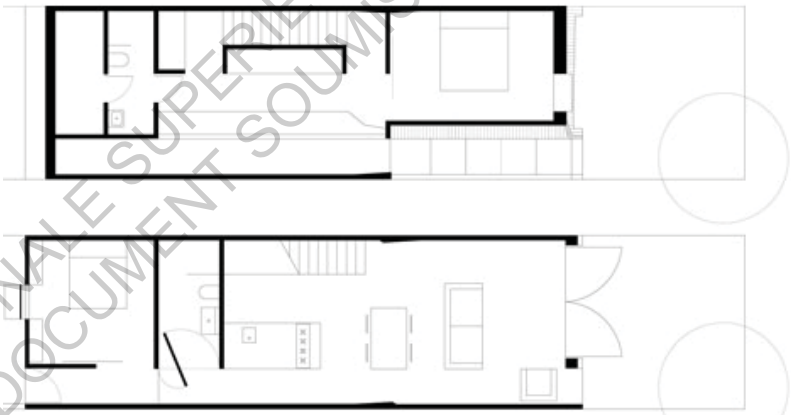
ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

IV – ARCHITECTURE MISE À L'ÉPREUVE

Dans la même lignée, aussi désignée comme maison anti zombie par certains internautes, la **Law street House**, imaginée par l'agence australienne Muir Mendes[1], revêt un manteau de métal noir pour se protéger non pas contre les zombies mais contre les termites voraces[2]. Avec un volet unique côté rue dont le battant se situe à l'imposte de la fenêtre ainsi qu'une porte taillée dans le même matériau que la façade et la toiture, la maison peut apparaître de prime abord comme condamnée par ses plaques de tôle. L'utilisation d'acier corten, très en vogue aurait pu encore accentuer cet effet de dissuasion autant pour les insectes nuisibles que pour les intrus. À l'intérieur, les espaces sont lumineux, éclairés par des ouvertures zénithales et une ouverture sur le jardin. Cet habitat a été conçu pour les architectes eux même et réalisé de leurs mains en dehors de leurs heures de travail, s'inscrivant ainsi dans un processus d'auto apprentissage pluridisciplinaire. La façade et la largeur du bâtiment peuvent paraître étroites mais le phénomène est compensé par la longueur du bâtiment. Le dispositif d'entrée s'étire sur un long couloir et place le visiteur à découvert. Cette forme de corridor est aussi utilisée dans les dispositifs bastionnés de l'armée pour être facilement défendus. Implicitement, les formes architecturales et les dispositifs d'entrées se veulent dissuasifs de manière passive pour préserver un cocon familial à l'intérieur des murs. Cette maison mime aussi en quelque sorte, par gommage successif des aspérités et des jointures extérieures, les qualités formelles des bombardiers furtifs américains F117[3]. Quand d'autres architectes ne font que s'inspirer d'une esthétique formelle, les époux Muir Mendes parviennent à produire un effet de discrétion à la fois dissuasif et esthétique. En revanche, qu'en serait-il si toute la rue adoptait la même attitude ?

[1] www.muirmendes.com
[2] www.archdaily.com – Law Street House - Agence Muir/Mendes

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR



[3] "A l'horizon , on distingue vaguement les gigantesques hangars de la base aérienne 42 où les « avions furtifs » (chacun coûtant l'équivalent de 10000 logements sociaux) et autres machines de l'apocalypse ultra-secrètes sont assemblés."
Mike DAVIS - CITY OF QUARTZ

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

ÉCOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

DEUX MAISONS À PONTE DE LIMA [1]

L'architecte portugais Eduardo SOUTO de MOURA utilise lui aussi des dispositifs défensifs et l'image rigide du blockhaus de la Seconde Guerre Mondiale. À flanc de colline, inséré ou posé sur le relief, les deux grands volumes de la maison font office de point de contrôle sur le terrain environnant. Les fondations plus profondes qu'il ne paraît sont visibles dans la coupe pour ne présenter le bâtiment qu'en surface, lui donnant ainsi une expression de déséquilibre, comme les bunkers échoués sur les plages de la côte Atlantique.

Le premier volume en porte à faux vient s'aligner sur l'horizon tandis que le second est placé parallèlement à la pente. Les parties d'habitation ne sont pas directement ouvertes sur l'extérieur accessible à pied mais viennent s'ouvrir sur l'extrémité du porte à faux ainsi qu'en percement sur la toiture. Si le bâtiment a la forme et la rigidité d'un bunker, il n'en a en revanche pas tous les avantages. Le fait d'avoir été réalisé par un architecte très célèbre attire des visiteurs ou un nombre de zombies d'une nouvelle espèce, les étudiants en architecture. Ces flâneurs devenant gênants pour les propriétaires, ces derniers ont du quitter les lieux pour ne les occuper que temporairement.

En se plaçant dans la peau d'un « architecte survivaliste », on peut noter que son aspect monolithique peut créer une ambiance protectrice et les lieux sont à l'avantage du défenseur étant donné le relief escarpé ainsi que le dégagement offert par le terrain défriché. En revanche, la piscine en partie basse est exposée, le bassin de la piscine peut être reconverti en réservoir d'eau et une culture vivrière pourrait être établie sur le terrain. Il n'est pas non plus mis en avant que le bâtiment soit auto suffisant et assure pleinement son rôle de défenseur dans une possible crise.

[1] Dos casas en Ponte de Lima - Eduardo Souto de Moura - Portugal - 2002

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

SAFE HOUSE

Idolâtrée par une communauté d'internautes, la « Safe House » à proximité de Varsovie, construite par Robert KONIECZNY de l'agence Polonaise KWK Promes, est désignée par plébiscite comme la parfaite maison anti-zombie. Avec son aspect parallélépipédique, cette maison ressemble un peu au monolithe de « 2001 l'Odyssée de l'Espace » qui se serait renversé après que les singes aient pris le pouvoir. La préoccupation principale de l'architecte est de « donner un sentiment de sécurité à son client » qui avait formulé cette demande à l'origine du projet. Les murs de béton sont isolés avec de la laine de roche et les finitions ainsi que les éléments mobiles sont recouvert de contreplaqué d'aulne laqué donnant une impression minérale à l'ensemble du bâtiment qui pourtant se pare d'un matériau léger et potentiellement inflammable. Malgré les a-prioris sur le bois en matière de sécurité, cette maison est un assemblage de béton et de bois. À la manière de planches que l'on cloue aux fenêtres en cas d'ouragan, celles-ci sont directement intégrées au processus de construction. Particularité polonaise, la plupart des maisons n'ont pas de volets, sûrement dû au climat et à la recherche de lumière naturelle pendant les longs mois d'hiver. Cette maison, en revanche est pourvue d'une panoplie de volets dans un but purement protecteur. Ils ne laissent pas passer la lumière et la nuit venue, ceux-ci isolent des températures avoisinant les -20°C en moyenne l'hiver. Les parois coulissantes isolent les visiteurs qui pénètrent dans un premier temps dans une cour de graviers (produisant un effet sonore signalant l'approche), sas extérieur clos par des volets coulissants de 2,80m de haut. Puis après ce rituel d'approche, si l'accès est autorisé, le visiteur peut accéder à un second sas, intérieur cette fois ci, avant de pouvoir rejoindre l'espace intérieur. Ce dispositif sécuritaire est complété par des dispositifs mettant l'habitation dans une dualité entre zone sécurisée et zone exposée. Les occupants s'isolent graduellement au sein de leur boîte pouvant être fermée hermétiquement ou com-

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

KWK Promes ©

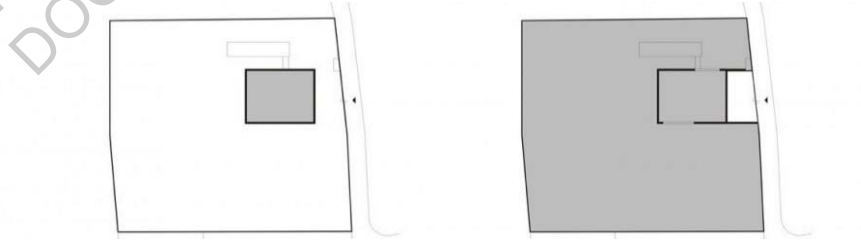
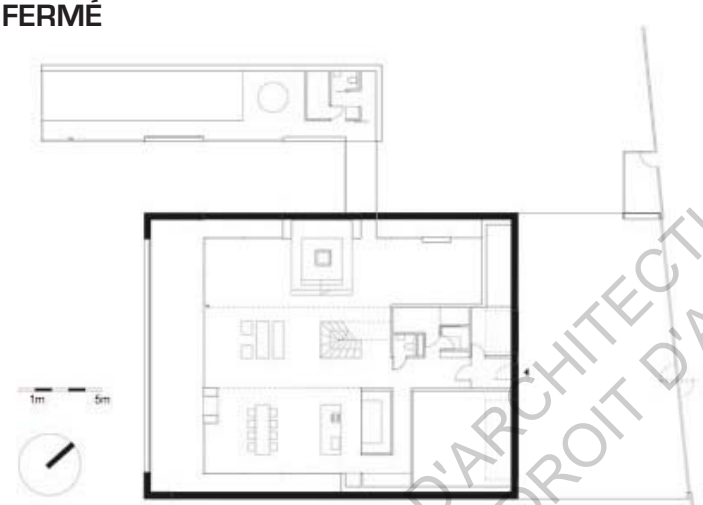


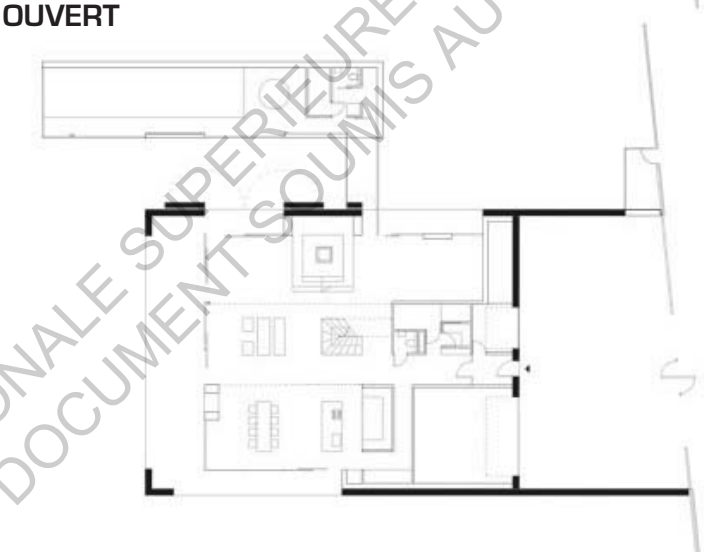
Schéma de la zone sécurisée selon l'ouverture et la fermeture des volets.

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

FERMÉ



OUVERT



Plans de Rez de Chaussée,- KWK Promes ©

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

plètement ouverte. Largement vitré, le bâtiment compense cette lacune de protection par d'épais murs et des parties privatives moins percées ainsi que des pièces de vie exposées à un extérieur sans vis-à-vis puisque l'espace du jardin est clos et crée des masques végétaux au contexte alentour.

Le vice du détail irait même jusqu'à protéger la chatière qui, pour « éviter un jet de grenade », serait munie d'un sas à l'entrée et équipée d'un système de détection (source personnelle). Contre qui ou quoi le client souhaite se protéger, le mystère reste entier, mais en observant les réactions positives du public, ce type d'habitat semble intéresser un grand nombre de personnes mais aussi susciter la jalousie face à une architecture pensée pour une élite riche. En effet, la Safe House est un bâtiment bunker unifamilial qui s'insère dans un contexte plutôt rural, sans avoir la nécessité de cette position géographique. Le traitement du terrain alentour est très similaire à la scénographie adoptée par le château dans le film « 28 jours plus tard », une grande zone plate au gazon entretenu occupe les arrières de la maison. Cette précaution paysagère est pensée comme un espace contemplatif plutôt que comme une potentielle ressource, mais cette disposition a l'avantage de mettre à découvert d'éventuels intrus. À la livraison, le terrain est laissé tel quel mais on peut très bien imaginer un jardin vivrier plus fonctionnel pour assurer un approvisionnement local en nourriture, ne faisant visiblement pas partie des priorités du client. L'architecte le dépeint comme un bâtiment passif mais les normes en Pologne sont encore loin de respecter les directives de la RT 2012. Même si R. KONIECZNY ne précise que peu d'éléments, on peut observer que le toit terrasse accueille des panneaux solaires sur l'une des photos. Avec une cuve de récupération des eaux de pluie, l'habitation pourrait devenir complètement autonome. La possibilité de s'échapper depuis plusieurs ouvertures ainsi que depuis le toit de la piscine couverte connectée à l'habitation par un système de

Voir : Youtube - 28 nov. 2011 - kwkpromes – Safe House

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

pont levis offre de surcroît de nombreuses possibilités d'évacuer la demeure.

Cette architecture montre aussi qu'un ensemble fermé peut être ouvert sur l'extérieur selon les moments de la journée tout en gardant des qualités spatiales et architecturales. Mais que se passerait-il si les constructions adoptaient ce type de précautions de sécurité ? On assisterait à un étalement urbain encore plus fulgurant que de nos jours. Cette solution peut être une alternative moderniste à l'image de l'architecture « classique » du pavillon, mais elle pourrait aussi être adaptée pour des ensembles collectifs étant donné l'espace que cette construction consomme. De la « panic room » à la « panic house » il n'y a qu'un pas.

MAISON À BORDEAUX

En 1998, Rem KOOLHAAS reçoit l'équerre d'argent pour la maison à Bordeaux, icône de l'architecture de la fin du XXe siècle. Cette maison conçue spécialement pour une famille de bourgeois Bordelais possède de nombreuses qualités proches de la conception d'un « nid d'aigle ». D'abord, sa position géographique, construite à Floirac sur les hauteurs des falaises bordelaises, la maison surplombe la ville et le fleuve. Résultante des concepts de l'espace panoptique, cette maison est placée au milieu d'un terrain privé dans une zone spécialement déboisée pour pouvoir contrôler le terrain possédé. Le dispositif d'accès est plutôt élaboré. Après avoir passé le portail de la clôture du terrain, un chemin arqué qui dirige le visiteur à travers les arbres utilise le procédé de la chicane, avant de laisser découvrir le bâtiment. Ce système laisse l'avantage de la surprise dans une situation défensive, on ne peut accéder à la maison que par

[1] « KOOLHAAS HOUSELIFE » Ila BÊKA, Louise LEMOINE - 2008

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

© Hans Werlemann, courtesy OMA

© Hans Werlemann, courtesy OMA

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

© Photo Ila BÊKA & Louise LEMOINE - 2008

La maison isolée prend des allures de coffre fort avec ses massives portes rondes en béton.

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

une entrée principale ou à pied par des ouvertures sécurisées. Semi enterrée, posée sur un rocher, cette maison nid d'aigle est un assemblage complexe de trois volumes. Ces trois maisons et ambiances sont caractérisées par une matérialité qui leur est propre. Le niveau du rez-de-chaussée est un socle de béton, abritant tous les espaces fonctionnels de la maison. Cuisine, garage, cave, cellier, clos par de hauts murs, ces espaces sont la partie bunkerisée de la bâtisse. Le premier niveau est une boîte de verre pincée entre l'habitation inférieure et supérieure. Cette boîte de verre est l'élément fragilisant du bâtiment. Elle abrite les pièces de vie de la maison. En cas d'attaque zombie, cet espace est peu recommandable et quand bien même les vitrages auraient été choisis de sorte qu'ils puissent supporter l'assaut des non morts, cet espace ne serait pas le plus accueillant à la vue permanente des assaillants. Une cage d'escaliers circulaire permet de connecter les trois niveaux ainsi qu'un monte charge destiné au commanditaire paralysé suite à un accident de voiture. Il est surprenant de vouloir construire une maison sur trois niveaux en dehors de tout contexte urbain dense et étant donné la surface importante de terrain en pente, à destination d'une personne en fauteuil. Résidu d'urbanité, les futurs usagers ont choisi de quitter la ville pour y construire une maison aussi contraignante, sinon plus par l'isolement, qu'une maison en centre ville. La bibliothèque continue, établie sur la totalité des niveaux est un gadget étonnant, pour peu que la mécanique de la plateforme soit bien rodée. Ce choix architectural crée une situation d'interdépendance entre l'usager et son environnement quotidien. Sans la mécanisation, cette maison perd une fonction structurante et indispensable à l'usager, mais elle n'est pas hors service. L'étage attique est entouré de parois de béton percées d'ouvertures circulaires, donnant des points de vue différents sur l'environnement. Placé en suspension sur l'étage transparent, cette partie de la maison est une sorte de cocon pour la vie du couple, avec

[1] « KOOLHAAS HOUSE LIFE » Ila BÊKA, Louise LEMOINE - 2008

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

salle de bain et chambre à coucher. En revanche, si l'on met à l'épreuve la bâtisse face à une crise de type Z, cette partie est connectée au « bunker de béton » semi enterré contenant les vivres et les espaces utilitaires pour la survie.

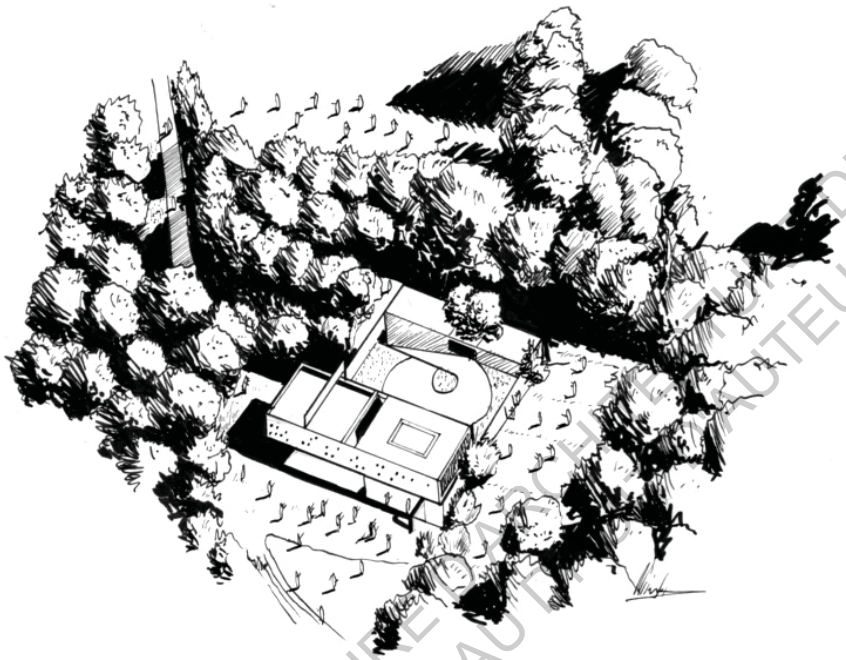
La maison à Bordeaux est d'avantage une sorte de Manoir, une prison pour ses occupants qui émirent le souhait de cette retraite. Une déconnection urbaine totale est voulue par les concepteurs qui travaillent sur la mise en scène de cet objet. Seul sur une terre privatisée face à la vieille ville, dans un bosquet de nature contrôlée, cette demeure est un bon exemple de maison anti-zombie. Sa conception architecturale n'est pas sans faille, mais elle illustre le choix de la fuite urbaine d'une bourgeoisie réclamant ses terres. Elle pourrait être rendue plus efficace si un certain nombre de dispositifs environnementaux venaient s'additionner pour rendre le bâtiment autonome ou si son contexte permettait la connexion à d'autres bâtiments du même type plutôt que les constructions sommaires avoisinantes.

CONTAMINATION À GRANDE ÉCHELLE

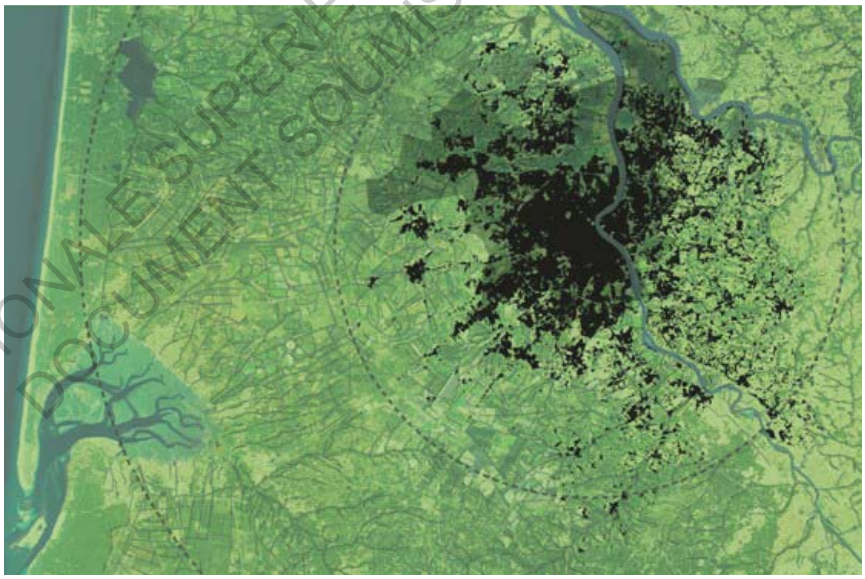
C'est sans ironie que l'OMA est aujourd'hui appelé à traiter des problèmes de l'étalement urbain dans la ville de Bordeaux[1]. Similaire sur un plan géographique à la ville de Nantes, ses zones périurbaines s'étendent sur un large périmètre autour de la ville. La contamination du territoire par l'architecture est fulgurante depuis le XXe siècle. Les nouvelles techniques de construction optimisent les temps et les besoins en main d'œuvre, les bâtiments sortent de terre plus rapidement que jamais, suivant les courbes démographiques et les territoires sans limites, la ville est en métastase sur le territoire. Cette situation peut paraître moindre comparée à l'expansion de l'agglomération parisienne face à son urbanisme périurbain anarchique.

[1] OMA – www.oma.com

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR



La Maison à Bordeaux en proie à la visite de zombies



Expansion de la Communauté Urbaine de Bordeaux - OMA ©

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

IV – ARCHITECTURE MISE À L'ÉPREUVE

Le Grand Paris est un écho aux problèmes que rencontrent les métropoles à fort attrait et semble régit par une explosion d'habitants fuyant le centre ville après l'étouffement ou s'installant en dehors des limites afin d'espérer accéder au logement. La fuite des survivants et la contamination par les zombies suivent le même schéma chaotique. Les auteurs, ne faisant pourtant pas partie des professionnels de l'urbanisme, percevraient-ils ces problèmes d'une autre manière en les détournant ?

Parallèlement l'exemple de la ville de Limerick, en Irlande, expérimenté en 2011 dans le cadre du cours « *Changing Cities* » du premier semestre de master (ENSANantes), montre les effets de cette zombification. Un défi d'urbanisme raté, après une dizaine d'années d'abondance, les plus grosses entreprises ont délocalisé suite à la crise économique et au désintérêt progressif des investisseurs Américains pour le site. Des projets d'aménagement démesurés se sont arrêtés en cours de construction (projet du plus grand centre commercial d'Irlande) et le taux de chômage est soudain devenu très élevé dans la ville en même temps que l'augmentation de la criminalité dans les quartiers périurbains défavorisés, ghettoïsés ou enclavés. Aujourd'hui la ville et le pays possèdent un grand nombre de logements vacants et une procédure de destruction a été lancée pour éliminer ces habitats et dissoudre les groupes d'habitants formés qui ont développé des systèmes d'entraide et de solidarité. Cette situation vécue personnellement rejoint donc le thème de la zombification, face à des forces extérieures, les survivants subissent de réels assauts, perdent leurs foyers, forment des groupes et des bandes afin de survivre.

ECOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

HYBRIDATION

Cette notion revient régulièrement dans les publications d'architectes et chez les membres de l'OMA. La solution pour ne

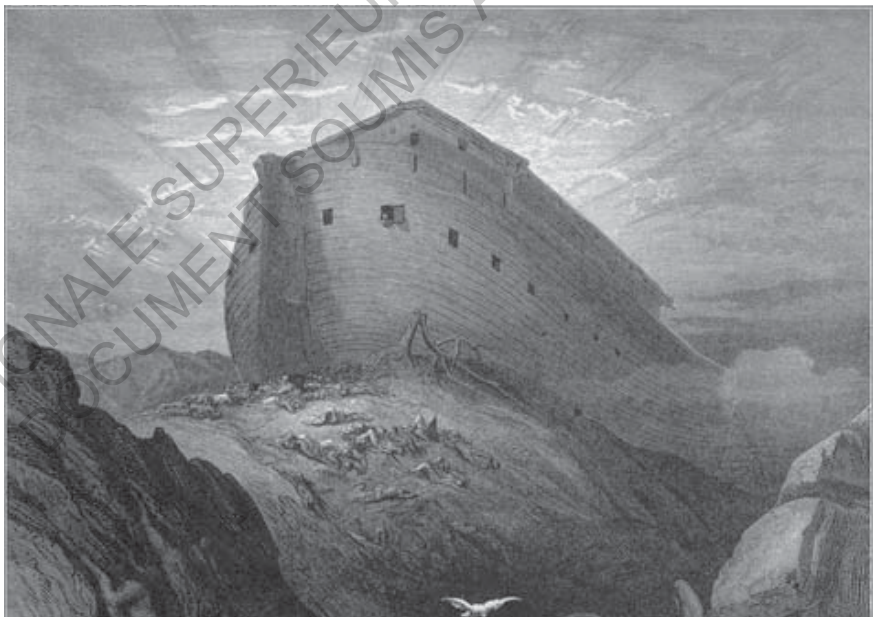
pas manquer d'une fonction vitale dans un contexte urbain dense revient à hybrider les bâtiments pour augmenter les fonctions de ce dernier et ainsi de limiter les déplacements. Tendance opposée à la vision classique de l'architecture monofonctionnelle dont chaque bâtiment possède une fonction qui lui est propre au sein d'un ensemble urbain et identifiable. En se plaçant toujours dans le « scénario Z », posséder tout à sa portée dans un seul et même bâtiment peut-être pratique et cette typologie existe déjà. En fait c'est une démarche pré-apocalyptique qui consiste à se constituer une forteresse de type ***condominium***[1] ou communauté fermée ***(gated community)*** avant de se retrouver à la merci des restes du monde ou pour éviter d'être à son contact. Cette démarche en cycle fermé revient à se placer dans la condition « **d'enfermé volontaire »**, comme dans l'Exodus des débuts de Koolhaas contrairement aux survivants du scénario de Kirkman qui par la force des choses, s'approprient des lieux en les squattant. Faut-il avoir tous les lieux nécessaires à la survie dans le même bâtiment ou plutôt disséminer ses fonctions dans plusieurs bâtiments dans une proximité relative ?

Le bâtiment hybride est utile en cas d'agression extérieure mais il s'avère plus délicat de gérer une crise depuis l'intérieur. Quand un membre de la communauté devient un problème, il est en général mis au Ban par la communauté par l'intermédiaire d'agents de sécurité privés relayés par la police. Lors de notre voyage à Miami en 2012 avec des étudiants de l'école d'architecture de Nantes, L'architecte Belge J.F. LEJEUNE nous a confié que ces quartiers fermés isolés sur des îles de la lagune et fermés par des postes de sécurités ne connaissent que de rares problèmes. En réalité, l'un d'entre eux récemment touché par une série de vols s'est en réalité aperçue que les objets dérobés n'avaient jamais quitté la communauté et que le voleur était un voisin. Et c'est précisément ce que Romero souligne en disant que « les zombies peuvent être partout à commencer

[1] Aux Etats Unis ce sont des co-propriétés à accès règlementé.

ECOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

www.pedagogie.ac-nantes.fr



Le lâcher de la colombe, Gustave doré (1832-1883)

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

par son voisinage ».

CITÉ RADIEUSE VILLE ARCHE

Le Corbusier a-t-il pensé un seul instant qu'en dessinant la cité radieuse, il proposait en même temps un habitat anti-zombie de choix ? Cette préoccupation n'était surement pas l'objet de sa réflexion mais en embarquant ses nouveaux locataires dans une coque de béton s'inspirant de bateaux, on peut entrevoir un voyage vers l'autarcie. Le simple fait de déconnecter systématiquement ses constructions du sol rend le bâtiment difficile à prendre, pour peu qu'une contamination se propage de l'intérieur du bâtiment. Les fondations ainsi prolongées mettent hors de portée la menace rampante en créant une distance physique entre l'habitant et son contexte. Inspiré par les formes et l'organisation des navires transatlantiques et autres paquebots, l'architecte franco-suisse a créé des arches à habiter plutôt que des machines. Une machine s'actionne, la cité radieuse elle est une grotte de béton installée comme une ruche sur des échasses, un peu comme l'arche de Noé attendant le déluge. Les « rues intérieures » se protègent de l'extérieur mais se rapprochent d'avantage de longs couloirs. C'est sûrement ce qu'il adviendrait de nos rues si les principes de fermeture sur la rue de la *Law Court House* étaient appliqués à l'extérieur. Ce genre de défense du bâtiment à la manière des rideaux de fer des boutiques, rend imperméable l'espace privé à l'espace public. La notion de sas est aussi reprise dans la cité radieuse dans les dispositifs d'entrée ainsi qu'un système spécial de boîte à lettre pour la livraison du pain, du journal et du lait. Ce dispositif moderne précurseur du système de livraison par internet, garanti à chaque habitant abonné de recevoir du pain frais et les biens de consommation quotidien, mettant déjà à l'écart le comptoir du boulanger et du laitier ou du buraliste. Tout recevoir sans se risquer à sortir de chez soi, voilà un progrès du modernisme transformant le consommateur, zombie de super marché, en consommateur à l'état larvaire,

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

nourri dans son cocon. L'internet n'arrangeant pas le système, le consommateur est une nouvelle fois déconnecté du producteur. Pour pallier à cette distance, la cité radieuse, au lieu d'être parachutée au milieu de parcs stériles, aurait pu surplomber des terres agricoles et ainsi véritablement créer un lien entre ville et campagne. Au lieu de solutionner les problèmes d'approvisionnement en construisant des bâtiments d'agriculture en ville, afin de pouvoir étendre la ville à plat en toute impunité, pourquoi ne pas redonner au sol sa nature ou sa capacité nourricière et s'extraire de cet accrochage désespéré au sol. Ou restituer la surface de sol initiale à vocation d'entretien d'une nature urbaine ou périurbaine ne devrait-il pas être de rigueur ?

Malheureusement les copies de cette forme d'habitat vertical ne sont pas toujours réussies et les fondations des bâtiments ne demandent parfois qu'à se transformer en pilotis pour rendre ces barres un peu plus perméables au passage, voir à s'extraire du sol pour se rapprocher de la ville comme le suggère la « walking city » d'archigram. Les préoccupations environnementales d'autosuffisance ou de production d'énergie n'étaient pas les préoccupations premières de l'époque. La cité radieuse aurait pu utiliser sa toiture pour produire de la nourriture ou récupérer et filtrer l'eau de pluie, mais cela n'aurait jamais été suffisant pour subvenir aux besoins de centaines de familles.

EAU

Comme il a été noté précédemment, si les réseaux sont coupés, l'eau vient vite à manquer. Dans son guide de survie en territoire zombie, Max BROOKS propose qu'un des premiers gestes à effectuer, lorsque l'on prend la décision de se barricader dans un habitat, soit de constituer une bonne réserve d'eau en remplissant ce qu'on peut (comme une baignoire bien bondée)

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

jusqu'à la coupure. La **panique** générale augmente le risque d'accident, de conduites de gaz percées et autres véhicules incendiés transformant la ville en brasier ou en champ de mines, il est conseillé d'observer une période de quarantaine chez soi en prenant bien soin de couper les arrivées de gaz dans les premières heures et une réserve d'eau non potable à usage technique sera aussi d'une grande nécessité.

En cas de déplacement l'approvisionnement en eau est un réel problème (Les lacs et rivières peuvent être pollués et leur eau doit être purifiée). Les solutions de ravitaillement en eau potable sont multiples mais peu efficaces pour un groupe nombreux. L'armée est en général bien équipée en ce qui concerne les citernes de ravitaillement en eau et le paquetage d'un soldat contient de précieuses pastilles de décontamination. La décontamination des eaux salées ou impropres à la consommation est aussi possible mais très énergivore. En revanche, il existe d'ores et déjà des techniques passives de récupération et de dépollution des eaux à intégrer au préalable à nos constructions avant que les problèmes de pénurie ne fassent surface.

La **phytoremediation**, est une technique plus utilisée au Canada, se servant du sol naturel et des propriétés biologiques de plantes lacustres et marécageuses comme filtre naturel. Cette solution est applicable aux bâtiments dès aujourd'hui et constitue aussi un des enjeux de demain. En France quelques exemples ont été mis en œuvre pour des bâtiments publics. Ainsi, à Bègles en Gironde, l'architecte Patrick BOUCHAIN a installé un élément à la fois paysager et fonctionnel au cœur du projet de reconversion de la piscine municipale[1], réouverte en 2006 après de nombreuses années de fermeture. Ce **bâtiment zombie** est donc revenu à la vie et dévore les habitants de la ville qui retrouvent l'usage des anciens bains. Jadis construit dans le courant hygiéniste des années 30 en temps que bains publics, la piscine de Bègles est aujourd'hui un lieu de loisirs et une vitrine pour les

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

techniques écologiques mises à l'essai dans des projets architecturaux. Les eaux chlorées sont ainsi filtrées par un bassin de plantes

La récupération des eaux de pluie est aussi un enjeu crucial à mettre en œuvre. Autrefois interdit en France sur réserve de précautions hygiénistes, il est désormais possible depuis l'année 2008[2] de récupérer l'eau de pluie qui ruisselle sur les toitures pour les recueillir dans des citernes. Cette eau non potable peut être utilisée pour nettoyer, arroser les plantes, se laver ou encore pour l'eau des W.C, véritable problème contemporain dans la société moderne qui gaspille de l'eau potable pour évacuer les déchets organiques de la vie quotidienne. À une autre échelle, l'organisme CASE étudie la possibilité d'utiliser la phytoremediation pour filtrer l'eau et l'air à l'aide de végétaux. Ces techniques nouvelles pourraient devenir une alternative à un coût énergétique moindre pour recycler l'eau et l'air dans les bâtiments.

INCENDIE

. On peut aussi comparer la réglementation incendie au problème zombie. Pourquoi se prémunir contre une hypothétique menace ?

Se prémunir contre les incendies c'est aussi assurer une bonne sécurité anti-zombie par l'apprentissage du risque et l'appréhension préalable du danger. En effet après les quelques premières heures de panique, ce sont les incendies qui illumineront les nuits car les centrales électriques seront rapidement mises hors service ainsi que les systèmes de distribution des eaux, manquant de personnel trop occupé à sa propre survie avant d'assurer le bon fonctionnement des organes urbains centrali-

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Patrick BOUCHAIN, Piscine de BÈGLES, France, © Flickr/Ville de Bègles

Système de purification de l'air - © Skidmore, Owings & Merrill LLP

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

sés. L'inverse est aussi possible. Les objets tels que les extincteurs, les haches ou les tuyaux constituent souvent un contingent d'items dont les survivants se saisissent afin de lutter contre les zombies. Comme les normes anti-incendie, une garantie anti-zombie zombie ne pourrait-elle pas s'ajouter au contingent de règles architecturales ?

MOBILITÉ

Lors des deux dernières éditions du concours : Zombie Safe House, les vainqueurs désignés par les organisateurs ont choisi des solutions mobiles. La première en 2010 étant d'utiliser le fleuve Mississipi comme support de mobilité pour une caravane de navires qui fourniraient carburant, nourriture et des abris pour plusieurs familles. Cette caravane de navire est une sorte d'Arche à laquelle l'habitat du futur aspire. On peut aussi imaginer cette brochette de barges échouée sur un banc de sable ou en cale sèche, celui-ci n'en serait pas moins efficace. Hormis le fait que la mise à l'eau rend plus difficile l'intrusion des fantassins cadavériques.

Lors de la deuxième édition en 2011, la solution adoptée est plutôt individuelle et de l'ordre de la micro architecture. Elle agirait en complément d'autres abris potentiels qui seraient plus pérennes. Le gagnant présente une sorte de tente / carapace couplée à un dispositif de camouflage permettant à son usager de se déplacer au travers des hordes. C'est une démarche plutôt risquée mais qui révèle tout de même un penchant pour le nomadisme et la solution apportée de coupler des technologies mobiles est tout aussi innovante. Cette solution souligne encore une fois la question de l'abri pour l'Homme. Cet animal dépourvu de carapace, d'exosquelette, d'écailles ou de n'importe quel dispositif de protection a toujours dû mimer la nature pour se protéger des agressions et intrusions, plutôt que de compter sur des aptitudes innées. Ici le créateur s'inspire de la carapace du tatou qui, en cas de danger, se replie sur lui-même en se défendant de

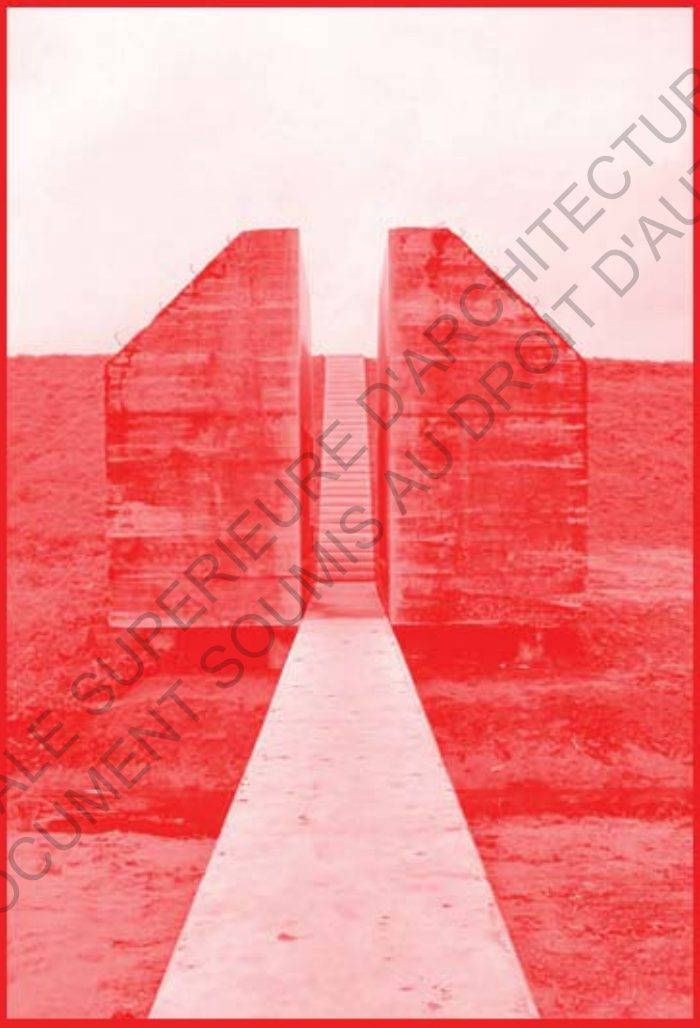
ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

manière passive.

OBSERVATIONS

L'architecture est une technique acquise par l'Homme pour singer les stratagèmes de ses congénères du règne animal et végétal. Cette hypothèse expliquerait peut-être en partie cette diversité extrême des formes et stratégies architecturales défensives mises en œuvre de par le monde. Construire un habitat anti-zombie c'est donc être capable d'observer et d'anticiper les défis lancés par la société et son contexte avant d'en subir les conséquences. En s'inspirant des stratégies défensives déjà employées par nos pairs, l'abri de demain sera capable de répondre à de plus en plus de demandes de sécurité. Outre le personnage satyrique du zombie, c'est d'avantage la réaction à une situation de crise qui est ici remise en cause. Pour résister au mieux à une éventuelle catastrophe, l'alerte doit donc être lancée suffisamment en aval pour que les consciences éveillées ne cèdent pas la place à une peur déraisonnée. En revanche, vivre dans la crainte n'est pas plus une solution d'avenir, comme la peur du nucléaire attisait déjà la paranoïa publique pendant la guerre froide. La maison parfaite résistante aux zombies n'existe donc pas, mais on peut tendre vers un idéal de protection ou de sentiment de sécurité. Si l'on devait donner une définition à **"l'architecture anti-zombie"**, ce serait surement l'état d'esprit dans lequel l'architecte ou le client doit se placer pour offrir à un espace habité tous les atouts qui lui donneront une certaine pérennité. Ayant une forte capacité à se couper du monde, de l'autre, de l'extérieur, pour isoler ses occupants lorsque ceux-ci se piquent d'agoraphobie, ces abris se font oublier, se replient sur eux-mêmes, se parent d'une carapace ou se placent hors de portée d'une hypothétique « menace rampante ». Ces formes construites sont l'incarnation d'une nouvelle architecture quasi militaire offrant à ses occupants des prisons dorées, miniaturisant le monde extérieur pour le synthétiser dans un espace limité.

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR



Rietveld Landscape Bunker 599 + 603 - Riteveld Landscape I
Atelier de Lyon - Diefdijk - Autoroute A2 Pays Bas - 2010

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

V – CONCLUSION

PROTECTION

Intégrer des dispositifs architecturaux de protection dans la conception de l'habitat évite de devoir installer des systèmes surnuméraires qui s'avèrent par la suite inefficaces tels que des planches clouées aux fenêtres. L'architecte en utilisant les différents aspects et questions renvoyés par un univers peuplé de zombies va devoir concevoir ses bâtiments d'une autre manière. Cette pensée remet en question de nombreux choix architecturaux qui, en cas de crise, rendent un abri efficace ou lacunaire en matière de protection. Et même, sans parler de crise majeure, un défaut de protection constaté dans une habitation peut par la suite s'avérer être un facteur de mal être ou d'insécurité. Bien entendu, installer trop de systèmes de protection peut gêner la vie courante qui, rappelons le, doit rester une condition primordiale dans la réflexion sur l'espace habité de qualité. Mais avec des exemples tels que la **Safe House** ou les communautés fermées, on peut se demander si il n'y a pas un trop plein de protection dans la demande des élites ? Dans un monde incertain, n'arrive-t-on pas déjà à cette surenchère en matière de normes sécuritaires pour les bâtiments ?

Lorsque les architectes autrichiens de Coop & Himmelblau déclarent « *Architektur muss brennen* » (l'architecture doit brûler) c'est une manière d'interroger la qualité de l'espace créé avant de considérer le fait que le bâtiment puisse être mis à défaut par l'épreuve du feu. C'est là une provocation directe à l'aspect normatif de l'architecture qui interdirait presque à

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

des populations qui y vivent depuis des centaines d'années de construire des chalets en bois, sous prétexte que ceux-ci peuvent brûler. La dimension sécuritaire de la maison anti-zombie procèderait donc de manière inverse, à savoir comment donner des qualités de vie à un espace sécuritaire ? Cette question faisant d'avantage écho à nos préoccupations contemporaines qui visent à contraindre l'architecture par la norme avant de considérer des préoccupations spatiales d'ordre architectural ou urbain. Penser d'abord au pire pour imaginer le meilleur ou projeter son bâtiment dans un univers dystopique pour imaginer l'utopie de demain. Nous protégeons les bâtiments contre toutes les calamités (inondations, tremblements de terre, incendies ...) et pourquoi pas contre les zombies ?

ECOLOGIE ZOMBIE

Penser un habitat capable de résister à un siège de morts vivants c'est d'abord concevoir une construction qui puisse être autonome sur tous les points de la vie de ses occupants. La maison parfaite, si elle existe, doit pouvoir produire ou se procurer de la nourriture et la stocker, produire sa propre énergie une fois coupée du monde, et se défendre contre les différentes agressions naturelles ou humaines. Les univers post apocalyptiques sont un prétexte, aux auteurs de fiction, pour mettre en garde les spectateurs, lecteurs ou joueurs envers leur propre condition mise en relation avec leurs actes. Pendant la seconde Guerre mondiale les civils, principalement les femmes restées au pays, étaient appelés à suivre une démarche rigoureuse concernant le recyclage des déchets, allant jusqu'aux graisses à réutiliser ou à revendre pour l'industrie. La charte ci-contre (Home maker's war guide) présente les différentes modalités offertes aux habitants afin d'agir au mieux pour l'effort de guerre. Ces conseils ne semblent pas avoir perduré après la guerre étant donné le gaspillage occasionné par la surconsommation du pays.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

[1] Home Maker's War Guide - poster n°20 - 1941 – Office for Emergency Management & Office for War Information

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

V – CONCLUSION

«Bunker City» , Concord Naval Weapons Station, États Unis - © Scott J. Hein - 2008

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Si cette énergie a été déployée pour fabriquer des bombes et fondre des canons par le passé, qu'adviendrait-il si les citoyens emprunts d'une soudaine conscience collective se mettaient à retraiter les déchets qu'ils produisent ? De manière plus radicale seul un événement majeur semble pouvoir amener les consommateurs, informés et sensibilisés, à changer leurs habitudes de consommation du tout jetable pour des solutions réutilisables ou transformables. L'apocalypse est donc ici un prétexte, utilisé dans son sens premier de révélation, pour éveiller les consciences collectives. Le recyclage a été longtemps pratiqué par les sociétés primitives et peut devenir la mine de matières premières de demain. Un article alarmant du magazine Science[1] et Vie annonçait dernièrement une pénurie de matières faisant partie de composants essentiels de notre quotidien. Projeter en pensant au pire revient aussi à faire une économie de matière et à optimiser les matériaux choisis. Les ressources présentes à proximité sont exploitées de manière ne pas se retrouver dans la situation de l'île de pâques. L'architecture zombie véhicule donc de nombreuses notions d'écologie à travers un univers extrêmement chaotique, Nous avons vu à travers l'exemple des comics Walking Dead que le réemploi de structures existantes abandonnées est la première source d'abri pour les survivants. Dans l'univers Z, on ne construit plus, on reconstruit ou on réemploi. L'idéal renvoyé est le monde passé, l'**Utopie** pour les personnages de ces aventures cauchemardesques est le monde dans lequel nous vivons.

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

CITÉ BUNKER

La réaction inverse au mouvement permanent de survivant en fuite, serait donc une le choix radical de construction de "villes hyperstatiques". Comme nous pensons déjà construire

[1] Alerte à la Pénurie", Science & Vie , N°1136, Mai 2012

nos édifices architecturaux et ensembles urbains devant être parés à toutes les situations. Une ville massive, solidement implantée dans son territoire pour le défendre. Cette vision de la ville est globalement la vision classique de la ville bastionnée qui aujourd'hui semble balancer entre deux opposés. Les plus grands ensembles urbains sont une accumulation de fragments complexes dans lesquels il faut apprendre à tisser une architecture répondant aux attentes individuelles socio-spatiales des habitants tout en conservant une cohésion entre les différents ensembles du contexte urbain.

DEGRÉ 1

En informatique, le zombie est une machine, ou ordinateur, asservi par un pirate informatique et utilisé pour exploiter sa puissance de calcul. Le réseau grandissant, on parle d' « armée de zombie » pouvant atteindre une forte puissance de calcul pour le compte du lanceur de virus. Comme le sorcier vaudou avec ses sorts, on peut désormais ensorceler des machines afin d'en rendre une seule plus puissante. Le schéma pyramidal se reproduit, la société enfermée dans son espace sécuritaire échange par le biais d'un réseau qui l'exploite. On ne sort plus au restaurant, on se fait livrer des pizzas[1](même en cas d'Apocalypse zombie). Les biens passent par de plus en plus d'intermédiaires rendus nécessaires par la force de persuasion de la communication et en déconnectent la production de la consommation. Le consommateur branché sur une machine annexe commande en ligne et peut habiter la ville bunker. Déjà la machine à habiter du Corbusier prévoyait ces systèmes de livraison à travers des sas couplés aux portes classiques pour le pain ou le lait. Ces

[1] « Interactive zombie movie adventure – Deliver me to Hell »– Une société de livraison de pizza en Nouvelle Zélande utilise les zombies comme prétexte pour vendre des pizzas aux jeunes - www.youtube.com – 29 Juillet 2010

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AUX DROITS D'AUTEUR

dispositifs sont à la fois signes de modernité intégrés par les habitations et par les habitants. Ces comportements créent des emplois mais sédentarisent les clients qui fréquentent moins les lieux de convivialité. La ville classique avait un sens par rapport à une préoccupation de défense commune sur un territoire donné, mais celle-ci semble avoir éclaté en périphérie pour un gain de propriété terrienne, défendue par des milliers de kilomètres de barrières, de voiries et de câbles de réseau de sécurité. De nombreuses personnes ont opté pour ce mode de vie. Contraints par le marché ou par l'hallucination collective de la maison et son jardin privé. Ces personnes vivent dans la ville diffuse qui contamine les campagnes et la nature environnante déjà touchée par l'agriculture de masse. Ils sont les zombies qui errent dans la ville et miroitent d'autres horizons alors qu'ils ont déjà réduit leur condition de métropolitain asservi par les temps de transport. Les changements se font par une aide préalable ou un exode massif dû à une crise.

Depuis la création du réseau internet et l'augmentation du trafic terrestre et aérien, la population humaine est mobile même si elle reste sédentaire. On peut prendre un avion et s'échapper pour rejoindre un territoire éloigné en à peine quelques heures mais le problème risque de vous rattraper aussi vite que les moyens de communication le permettent. En suivant les simulations visant à anticiper des pandémies à l'échelle mondiale, on s'aperçoit que la propagation suit rapidement les réseaux de communication terrestres , aériens et maritimes. Et les médias propagent eux aussi bien la peur que la prévention. Le sas, la distance, la quarantaine, le portique de sécurité sont devenus des habitudes de vie et la mesure de précaution, la norme. On peut rencontrer des gens à travers le réseau internet sans sortir au préalable de chez soi. Sélectionner, trier, choisir, éviter, bloquer forment la nouvelle sociabilité numérique. L'échange épistolaire classique est codé et transmis instantanément.

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

La conscience empêche certains agissements mais génère aussi une situation d'enfermement, il faut donc pouvoir allier tous les aspects pour créer une architecture protectrice et vivable au quotidien plutôt qu'acceptable en temps de crise. La ville bunker de degré un est diffuse, les unités d'habitation sont connectées par un réseau physique qui alimente ces cellules autonomes sans que ses occupants n'aient besoin de quitter physiquement leur intérieur. Ce modèle de ville connectée par le réseau permet d'enrayer la possibilité d'une zombification physique mais peut considérablement affaiblir ou amoindrir le corps de ses occupants. Enveloppe corporelle surprotégée et de plus en plus vulnérable aux agressions extérieures. Chaque parcelle individuelle est utilisée pour produire nourriture et énergie à ses habitants et les constructions multiplient réellement la surface au sol disponible partagée entre production et habitabilité.

SECOND DEGRÉ

La seconde ville bunker est une ville compacte, dense, entourée par la nature et les cultures, elle entretien un lien fort avec son environnement. Les constructions la densifient et se cristallisent sur le territoire en reprenant certains idéaux corbuséens. Tout en gardant des cavités et des espaces publics connectés entre eux. À la manière de l'éponge, la ville devient une structure globale accueillant des habitants qui en occupent les cavités. C'est le lien qui unit les habitants à leur espace construit et aux dégagements qui la font respirer qui crée la vie urbaine. Le bunker est une succession d'unités autonomes qui se greffent à l'ensemble à la manière d'une grappe. Cette relation entretenue entre l'Oasis et le Nomade, la Ville Relais et le Forain. Ou comme le décrivent les métabolistes et les architectes d'Archigram avec plug-in city la structure est comprise dans ses trois dimensions. A la fois sur, au dessus et sous le sol. Les éléments

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT INTERNE AU PROJET DE MÉMOIRE

ainsi greffés peuvent se fermer à tout moment sur l'extérieur afin de protéger ses habitants qui peuvent augmenter la capacité de leur habitat ou la réduire en fonction des besoins. Ainsi chacun se voit offrir la responsabilité d'un logement minimum par la société en échange de sa contribution à son fonctionnement qu'il pourra accroitre ou réduire à tout moment, quitter ou échanger. Cette ville géante est similaire à une succession de massifs coralliens dont l'équilibre repose sur une rationalisation entre animal et végétal. La structure est réemployée, réutilisée refondue ou améliorée, La flexibilité de ce type d'habitat permet d'approcher une forme d'égalité entre les individus mais sommes nous prêts à calquer la condition de l'abeille ou de la fourmi ?

CITÉ MOBILE

En allant plus loin, pourquoi ne pas accentuer la légèreté des matériaux et des systèmes de construction pour les rendre mobiles ? Ainsi la ville statique deviendrait un support à des systèmes d'habitats autonomes qui à tout moment pourraient s'en extraire par famille ou par grappe de population pour suivre de nouvelles voies à travers le monde. Une ville qui se détache de son sol natal. Terrain dévalué au profit de la production agricole et d'une restitution de la terre à la nature. Des ensembles architecturaux alors reliques des temps passés correspondraient à l'âge de pierre d'une nouvelle civilisation prête à rencontrer son voisin et à apprendre à connaître l'autre.

La situation géographique d'une colonie humaine se justifie par les ressources environnantes. Lorsque celles-ci sont suffisamment abondantes, les villes ou regroupements d'abris augmentent en nombre et d'ordinaire réduisent la taille moyenne de leur habitat. Lorsque l'intérêt économique s'épuise en même temps que les ressources, les lieux perdent leur intérêt stratégi-

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

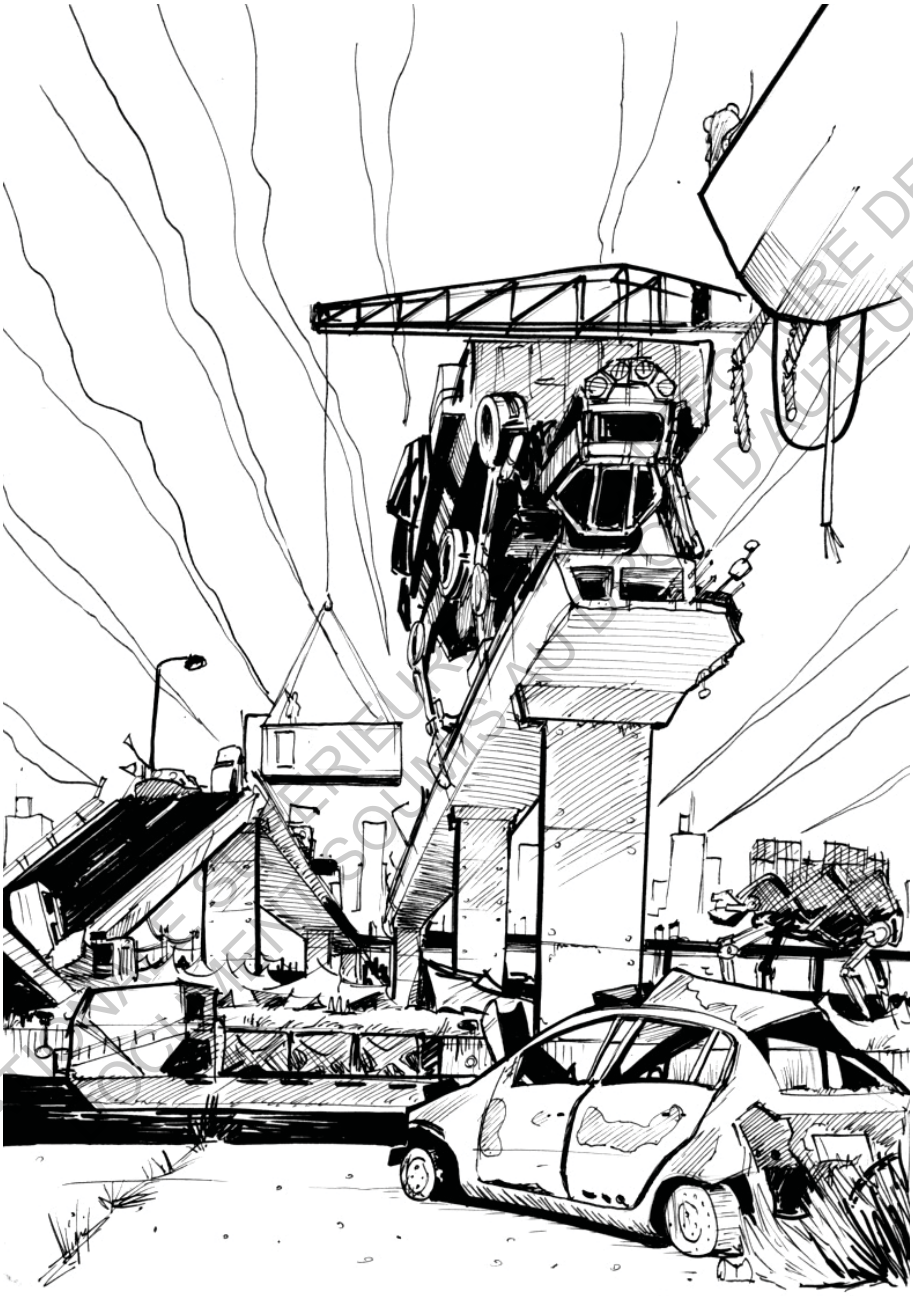
que et l'agglomération d'humains migre vers d'autres horizons afin de continuer à exploiter le sol. Mais en attendant, les vieilles villes tombent en désuétude et finissent par devenir des corps sans vie ou des ensembles de mémoire muséifiés. Dans l'apocalypse zombie, les survivants font face à un monde où l'ensemble de la production a laissé place au chaos. Ils n'ont aucun autre choix que de consommer les conserves de nourriture qu'ils peuvent trouver à proximité immédiate et disposent donc de ressources limitées. Une fois les ressources épuisées, ils n'ont pas d'autre choix que de se déplacer à leurs risques et périls.

En connaissance des battements de l'histoire, les architectes d'Archigram ou les Métabolistes se sont interrogés dans les années 60 sur nos manières d'habiter. Le Corbusier avait initié le mouvement en détachant ses constructions du sol grâce à des pilotis continuant les fondations mais celles-ci ne demandaient peut-être qu'à devenir des jambes pour propulser la « machine à habiter » hors de son sol. Archigram avec « Instant City », « Plug-in City » ou « Walking City » a évoqué la possibilité de transformer la ville en habitat mobile au sens propre du terme. Et si la ville anti-zombie était mobile ?

PROJECTION

La ville de demain et d'hier résulte donc d'une interaction entre nomadisme et sédentarisme. La Ville Bunker doit apprendre à cohabiter avec la ville mobile. L'**utopie** revient à penser la ville et l'habitat uniquement par l'adoption d'un système plutôt qu'un autre. La **réalité** construite est d'avantage une interaction entre ces deux extrêmes, le nomade et le sédentaire, interagissant pour entretenir une relation d'interdépendance. On peut aujourd'hui constater une transformation en ce qui concerne la répartition peu fonctionnelle des habitats périurbains. La technologie aidant, on peut artificiellement être à la fois nomade et

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR



ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

sédentaire par l'utilisation d'un véhicule personnel. On nous vend une image rurale dans des quartiers pavillonnaires déconnectés du sens originel de production de nourriture ou de biens issus de l'agriculture.

L'architecture anti-zombie interroge donc ce que sont les abris que les concepteurs sont à même d'imaginer en connaissance d'un contexte. Cette attitude justifie le rôle de l'architecte qui doit rassembler un maximum de connaissances pour mettre en œuvre les différents mécanismes de la refonte de son attitude vis-à-vis de l'espace construit. Les Hommes on construit autant en un siècle qu'en des millénaires d'existence, nous produisons peu d'architecture et beaucoup d'abris bas de gamme. Dans un futur proche ou la durabilité doit être une question première ainsi qu'une préoccupation, comment entreprendre la « dé-zombification » ?

Lutter contre la zombification c'est rationaliser et communiquer sur nos manières d'habiter ou de se déplacer en fonction de besoins réels et non préétablis par un tiers. Le zombie est cet être humain pris dans un système déréglé, qui ne perçoit pas les mécanismes de son environnement immédiat. Il vit dans une continuité routinière qui lui est imposée indirectement et n'est pas guidée par la raison. Il perd son temps à chaque déplacement, perd de l'argent à chaque décision, il est pris au cou par les dettes qu'il contracte pour obtenir des biens de seconde nécessité. Il est déjà mort avant même d'avoir été vivant.

Aucune société n'est capable de marquer un temps d'arrêt pour prendre du recul sur son comportement. Penser dans le long terme et le durable doit désormais prédominer sur la consommation et redevenir une priorité de l'industrie. Les habitats ne seront plus jetables mais recyclables, les objets ne seront plus échangés mais réparés. Le phénomène de la Crise ou de l'Apocalypse apparaît comme un moyen de questionner ou de révéler de manière radicale les systèmes mis en place et

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

de soigner les organes parasités afin de se concentrer sur des questions existentielles. Pour les siècles à venir, les concepteurs et consommateurs seront de plus en plus conscients de leur condition par l'éducation ou poussés par l'adversité. L'**architecture anti-zombie** pourrait donc se comporter comme une école ou un hôpital, éduquant, dialoguant ou soignant plutôt qu'à vocation destructrice ou défensive. L'**attitude anti-zombie** est une invitation à un débat permanent, une manière de voir son environnement autrement. D'après ce mémoire, entre réalité et fiction, comparé à l'univers de la Dystopie Z notre monde est une Utopie.

« Le *Junkspace* c'est ce qui reste après que la modernisation ait fait son temps ou plus précisément ce qui coagule, quand la modernisation est en progrès, ses retombées. »

Rem KOOLHAAS - Junkspace

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

MEDIAGRAPHIE

ARCHITECTES

KWK Promes Architects - **Robert KONIECZNY** - The safe house – 2009 –www.kwkpromes.pl - Pologne

Frank GEHRY - Danziger studio – Hollywood dc. – LOS ANGELES – 1965 - États Unis

Le Corbusier - Maison Radieuse – REZÉ – 1955 - France

Sou FUJIMOTO – N house 2001 – Transparant na house 2010 - www.sou-fujimoto.net - Japon

Rem KOOLHAAS – La Maison à Bordeaux – 1998 – www.oma.com- France

Eduardo SOUTO de MOURA – 2 Maisons à Ponte de Lima – 2002 - Portugal

Agence MUIR MENDES –www. muirmendes.com – 2011 – Australie

PINK CLOUD – The Silo Home - www.pinkcloud.dk – 2012 – Danemark

HHS Planer + Architekten AG – Energie Bunker - 2012 - Allemagne

BIBLIOGRAPHIE

Jeremy BENTHAM / Michel FOUCAULT « Le Panoptique » - Belfond -1977

Max BROOKS « Guide de survie en territoire zombie »- Le livre de poche - novembre 2010

Max BROOKS « World War Z » - Le livre de poche - 2006

Jean-Louis COHEN « L'architecture en uniforme » projeter et construire pour la Seconde guerre mondiale – Hazan – 2011

John& Jean COMAROFF « Alien Nations, zombies, immigrants & millenial capitalism» - 1999

John& Jean COMAROFF « Zombies et Frontières à l'ère néolibérale

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

– Le cas de l'Afrique du sud post-apartheid » - Les prairies ordianires - 2010

Mike DAVIS « City of Quartz » - La découverte - 1990

Mike DAVIS « Dead Cities » - Les prairies ordianires - 2009

Sou FUJIMOTO - « Primitive Future » - INAX Publishing – 2008

Robert KIRKMAN / « THE WALKING DEAD » 14# de 2005 à 2011 série toujours en cours

Rem KOOLHAAS « Delirious New York » - Parenthèse - 1978

Rem KOOLHAAS « Junk Space » - Payot - 2011

Rem KOOLHAAS « Exodus » - (article www.thefunambulist.net) – 1972

Marc Antoine LAUGIER « Observations sur l'architecture », La Haye et Paris, Saillant - 1765

Richard MATHESON « Je suis une Légende » - Denoël - 1954

Antoine PICON « La Ville et la Guerre » - Les éditions de l'imprimeur - 1996

Arthur de PINS / ZOMBILEUM / - éditions DUPUIS – 2010

Edgard A. POE – « The Fall of the House of Usher » (La chûte de la maison d'Usher) - 1839

Paul VIRILIO « Bunker archéologie » - Galilée – 2008 – Première Publication 1975

Paul VIRILIO « Ville Panique – Ailleurs commence ici » - Galilée – 2004

Alerte à la Pénurie", Science & Vie , N°1136, Mai 2012

JEUX VIDÉO

Hordes, Motion Twin, (jeu video sur internet) - www.hordes.fr– 2008

Map of the Dead - www.mapofthe dead.com - 2012

Resident Evil, CAPCOM, Shinji Mikami (createur), 1996-2007.

Dead Rising, CAPCOM, Keiji Inafune (createur), 2006

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

ANNEXE - MEDIAGRAPHIE

IMAGES

Couverture : A.FOUÉRÉ

p.09 : Extrait du film : Dawn of the Dead - G.A. Romero - 1978
p.09 : © CAPCOM -Dead Rising - 2006
p.13 : © Edward Gonzalez Tenant
p.13 : © Image GoogleMap
p.15 : Images CDC - Center for Disease Control
p.16 : © Jason MEEHAN – Zombie Walk
p.16 : © El Felix/Flickr – Zombie Walk
p 23 : Dessin : A.FOUÉRÉ - La mort vivante - 2012
p.24 : © Packard Jennings
p.27 : © Detroit Publishing co. - 1905
p.27 : © Arthur de Pins – Zombie Land
p.27 : © Mark Syvak - Z World - Detroit - 2012
p.28 : © Lewis WHYLD - Émeutes à Tottenham – 2011
p.28 : © CAPCOM - Resident Evil 6 - 2012
p.32 - 33 : © Map of the Dead – Map of the Dead.com
p.35 - 36 : © Google tendances
p.39 : Extrait du film : The Night of the Living Dead – 1968
p.40 : THE WALKING DEAD #1 – Arrivée à Atlanta – Days Gone By – Kirkman/Moore – 2003

p.45 : THE WALKING DEAD - Ep 28 - Dessin : Charlie ADLARD
p.45 : © Reuters - http://www.dailymail.co.uk - Londres 7 aout 2011
p.46 : © AMC - The Walking Dead - 2010
p.46 : © annick – Chicago Storm - 02 février 2011
p.51 : © AMC - The Walking Dead - 2010
p.51 : © Reuters - www.bbc.co.uk - Émeutes de Londres - 10 Avril 2011
p.52 : © DDB WORLDWIDE - Jim JENKINS - NEW YORK LOTTERY - Publicité Zombie – 2012
p.57 : THE WALKING DEAD - Robert KIRKMAN - Charlie ADLARD #2 Miles Behind us (numéro 7-12) – 2007
p.58 : THE WALKING DEAD - Robert KIRKMAN - Charlie ADLARD #3 Sains et saufs ? – 2007
p.61 : Plan du Panopticon - Jeremy BENTHAM - Dessin : Willey REVELEY – 1794
p.61 : Matrix Reloaded - Andy et Larry WACHOWSKI - 2003
p.62 : Exodus - Rem KOOLHAAS - 1972

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

p.67 : THE WALKING DEAD - Robert KIRKMAN - Charlie ADLARD #2 Miles Behind us (numéro 7-12) – 2007
p.68 : Photo : © Tuca Vieira -Sao Paulo - Gated community
p.68 : © Google Map - Miami, Floride, USA
p.71 : Marc Antoine Laugier – La hutte primitive– La Haye et Paris, Saillant - 1975
p.72 : © Pink Cloud
p.79 : © www.rooftopfarm.org - Eagle street rooftop farm
p.79 : © Jean Paul Duarte – Jardins collectifs à Detroit
p.83 : © KWK Promes - Safe House - 2010
p.89 : Dessin : A.FOUÉRÉ - 2012
p. 90 : © Iwan Baan - House N & Transparent Glass House NA - Sou FUJIMOTO - Tokyo, Japon
p. 95 : Dessin : A.FOUÉRÉ – 2012
p.101 : © Concrete Mushroom Project
p.101 : Photo : A.FOUÉRÉ – Le Blockhaus – Nantes – 2012
p.102 : Photo : A.FOUÉRÉ – Le Flakturm – Vienne – 2012
p.102 : © HHS Planer + Architekten AG – Hamburg Flakturm
p.107 : © Muir/Mendes
p.108 : © Manuel – 2007
p.111-112 : © KWK Promes
p.115 : © Hans Werlemann, courtesy OMA
p.116 : © Photo Ila BÊKA & Louise LEMOINE – 2008
p.119 : Dessin : A.FOUÉRÉ – La maison Lemoine à Bordeaux
p.119 : © OMA - Expansion de la Communauté Urbaine de Bordeaux
p.122 : Auteur inconnu - www.pedagogie.ac-nantes.fr
p.122 : Le lâcher de la colombe - Gustave DORÉ - 1832-1883
p.127 : © Flickr/Ville de Bègles
p.127 : © Skidmore, Owings & Merrill LLP
p. 130 : Rietveld Landscape Bunker 599 + 603 - Riteveld Landscape I Atelier de Lyon - Diefdijk - Autoroute A2 Pays Bas - 2010
p.133 : © Office for Emergency Management & Office for War Information - Home Maker's War Guide - poster n°20 – 1941

p.134 : © Scott J. Hein – 2008 – Bunker City , Concord Naval Weapons Station, États Unis

p.137 : Bunker city 1- Dessin : A.FOUÉRÉ

p.140 : Bunker city 2 - Dessin : A.FOUÉRÉ

p.143 : Cité Mobile - Dessin : A.FOUÉRÉ

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

ANNEXE - MEDIAGRAPHIE

INTERNET

www.mysite.science.uottawa.ca (p11)

www.anthroyeti.blogspot.fr/2011/12 (p.11)

www.playtime.blog.lemonde.fr (p14)

www.cdc.gov (p14)

www.zombiewalkdetroit.com (p. 17)

www.neosurvivalisme.com (p.20)

www.leplus.nouvelobs.com (p.20)

www.indiegogo.com (p.28)

www.mapofthedead.com (p.32-33)

www.allocine.fr (p.43)

www.transit-city.blogspot.fr (p.50)

www.bbc.co.uk (p.51)

www.youtube.com - NEW YORK LOTTERY : ZOMBIES (p.52) "Deliver me to hell" (p.136)

www.maps.google.com (p.68)

www.zombiesafehouse.wordpress.com (p.73)

www.archdaily.com (p.73 – p106)

www.rooftopfarms.org (p.78)

www.projets-architecte-urbanisme.fr (p.78)

www.zombiefit.org/tag/fitness (p.84)

www.runforyourlives.com (p.84)

www.urbanews.fr (p.100 - 103)

www.dpr-barcelona.com (p.100)

www.iba-hamburg.de (p.102)

www.terravivos.com (p.104)

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

www.arcstreet.com (p. 108)

www.desperatezombie.com [23/09/2011]

www.all-that-is-interesting.com/post/4956385434/the-first-zombie-proof-house [23/09/2011]

www.knowyourmeme.com/memes/anti-zombie-fortress [23/29/2011]

www.latimesblogs.latimes.com

www.hordes.fr

www.thezombieautopsies.com

www.tuezlestous.com

www.worldwithoutus.com

www.zombiesafehouse.wordpress.com

www.architectssouthwest.com

www.influencia.net

www.singularité.wordpress.com

www.thesocietypages.org

www.huffingtonpost .co.uk

www.cdcfoundation.org/zombies

www.pop-up-urbain.com

ww.maps.google.fr

www.youtube.com

www.wikipedia.com

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

ANNEXE - MEDIAGRAPHIE

FILMOGRAPHIE

1932 - White Zombie (Les morts vivants) – Bela LUGOSI - Victor HALPERIN – États Unis

1932 - The mummy – Karl FREUND– (Acteur : Boris Karloff) – États Unis

1936 - Revolt of the Zombies - Victor HALPERIN – États Unis

1941 - King of the zombies - Jean YARBROUGH – États Unis

1958 - The teenage zombies – Jerry WARREN – États Unis

1958 – Le monde, la chair, le diable – R.MAC DOUGALL – États Unis

1964 - Le château des morts vivants – Lorenzo SABATINI, Luciano RICCI - Italie

1964 - The last man on the earth - (Acteur Vincent Price) – États Unis

1964 – I eat your skin (Zombies) - Del Tenney -

1966 - L'invasion des Morts Vivants – George GILLING – Grande Bretagne

1968 - The night of the living dead (La nuit des morts vivants) **– George A. ROMERO** - États Unis

1969 - Astro zombies - Ted V. MIKELS

1971 - The omega man (Acteur Charlton Heston) **–** (Zombie / Vampire)

1973 - The crazies (La nuit des Fous moderns) - George A.ROMERO –États-Unis

1973 - La noche del terror ciego (La révolte des morts vivants) –Amando OSSORIO -Portugal / Espagne

1977 - Shock Waves – Ken WIEDERHORN

1978 - Dawn of the Dead (Zombie) George A.ROMERO – États Unis

1979 - L'enfer des zombies – Lucio FULCI - Italie

1980 - City of the living dead (Frayeurs) – Lucio FULCI - Italie

1981 - Cannibal holocaust – Ruggero DEODATO – Italie / Colombie

1981 - Le lac des morts vivants – Jesus FRANCO – Espagne / France

1981 - Dawn of the mummy – Frank AGRAMA – États Unis

1982 - La maison près du cimetière – Lucio FULCI - Italie

1982 – Incubo sulla città contaminata (L'avion de l'apocalypse) – Umberto

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

LENZI - Italie

1983 - La tumba de los muertos vivantes – Jesus FRANCO - Espagne

1994 - DellaMorte Dellamore – Michele SOAVI - Italie

1993 – Body Snatchers – Albert FERRARA – États Unis

1996 - Une nuit en enfer (Vampires) – Robert RODRIGUEZ - États Unis

2002 - Resident Evil – Paul W.S. ANDRSON - États Unis

2003 - Battle field baseball – Yudai YAMAGUCHI - Japon

2003 - Bad trip – Greg PAGE – Nouvelle Zélande

2003 - Dawn of the Dead - George A. ROMERO – États Unis

2004 – Undead – Michael SPIERIG – Peter SPIERIG

2004 – Resident Evil Apocalypse – Alexander WITT – États Unis

2005 - Shaun of the Dead – Edgard WRIGHT – Grande Bretagne

2005 - Land of the Dead - George A. ROMERO – États Unis

2006 – La cité des zombies – Duane STINNETT – États Unis

2006 – Flight of the living dead – Scott THOMAS – États Unis

2006 – House of the Dead – Uwe BOLL – États Unis

2006 – Zombie self defense force - Japon

2007 - Fido - Andrew CURRIE - Canada

2007 – 28 semaines plus tard – Juan Carlos FRESNADILO– Angleterre

2007 – Planet Terror – Robert Rodriguez - États-Unis

2007 – Resident Evil extinction – Paul W.S. ANDRSON – États Unis

2007 – I'm a Legend (Je suis une Légende)- Francis LAWRENCE - États Unis

2008 – Zombie strippers – Jay LEE – États Unis

2008 - Diary of the Dead - George A. ROMERO – États Unis

2008 – Last of Living – New Zeland

2009 - REC 2 – Madrid - Espagne

2009 - Bienvenu à Zombie Land – Ruben FLEISHER – États Unis

2009 - Black Death – Allemagne

2010 - La Horde - Yannick DAHAN, Benjamin ROCHER– France

2010 – The Crazies – Breck EISNER – États Unis

2012 – Resident Evil Retribution - Paul W.S. ANDRSON – États Unis

2013 - World War Z –Marc FORSTER

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

ENTRETIEN AVEC JEFF MERRICK pour “mapofthedead.com”

J.M. : Hi Adrien -

Glad to answer your questions!

1. Zombie Goals. /// Les desseins des zombies

A.F. : My first question is about the purpose of your “Map of the Dead”. Was it for you an occasion to question people on their own survivor condition? Or is its sole purpose to stimulate citizens in order for them to experience cities on a different and funny way?

J.M. : The original thought behind it was just a way to learn some more code and working with the Google Maps API, I knew the data was there and it was just a matter of displaying it. I think it became popular because people find it interesting to think about how they would survive in such a scenario. Any serious survivalist probably wouldn’t find much use in the map, it’s more as you said: to experience your surroundings with a different overlay. In certain situations parts of your surroundings become very important while others become less important.

A.F. : Ma première question concerne le but de votre « Carte de la Mort ». Était-ce pour vous une occasion de questionner les gens sur leur propre condition de survivants ? Ou est-ce seulement pour stimuler les citoyens à expérimenter les villes de manière différente voire amusante.

J.M. : L’idée originale derrière ce jeu était d’apprendre d’avantage de code (de programmation) et de travailler avec les applications *Google Map*. Je savais que les données étaient là et c’était juste une question de les afficher. Je pense que c’est devenu populaire parce que les gens trouvent intéressant de penser à la manière dont ils pourraient survivre dans un tel scénario. Les pures survivalistes ne s’y retrouveront peut-être guère en utilisant cette carte. C’est d’avantage come vous dites : pour expérimenter votre environnement quotidien sous un nouveau jour. Dans certaines situations, des paries du contexte qui vous entoure deviennent très importantes quand d’autres le sont moins.

2. Reality / Fiction /// Réalité / Fiction

A.F. : About your game, are you thinking about gamers interacting with real people or players are just going to be pursued by mobs on their maps ? Will the next step for “Map of the Dead” will be to create an augmented reality role play game?

J.M. : In the version we’re working on now there will be limited interaction between players in most cases, the primary action will be to scavenge for supplies. So you will pull up the map and see real life locations around you (the convenience store on the corner, the restaurant nearby) and be able to scavenge for supplies at those places. While scavenging (or while you’re simply about your daily life), events will occur like zombie attacks. You’ll use the weapons, armor, and healing supplies you’ve collected to defeat the zombies. So it will be like an RPG (Role Play Game) overlaid on your daily life.

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT PROTÉGÉ PAR LES DROITS D'AUTEUR

A.F : A propos du jeu, pensez vous à des joueurs interagissant avec des personnes réelles ou les joueurs seront juste poursuivis par des foules sur leurs cartes ? Est-ce que le prochain pas pour « Map of the Dead » sera de créer un jeu de rôle exploitant la réalité augmentée ?

J.M. : Dans la version sur laquelle nous travaillons maintenant, les interaction entre les joueurs seront limitées dans la plupart des cas, la première action sera de récupérer des provisions. Alors vous ouvrirez votre carte, observerez les différents lieux autour de vous (le magasin de proximité du coin de la rue, le restaurant d'à côté ...) et serez apte à piller des vivres dans ces lieux. Pendant que vous pillez (ou quand vous êtes simplement dans votre quotidien), des évènements apparaitront comme des attaques de zombies. Vous utiliserez des armes, armures, et des objets de soin que vous aurez collecté pour avoir battu des zombies. Donc ce sera comme dans un JDR (Jeu De Rôle) transposé dans votre vie réelle.

3. Zombie awareness / preparedness /// Preparation/ Conscience zombie.

A.F. : Like CDC have done with their short stories in form of comics, to your mind, is this a way to prevent people and keeping them aware?

J.M. : Engaging people in a fun way seems like it can certainly make people more aware about real-life disaster preparedness, after all if you're prepared for the zombie apocalypse you're probably in good shape for any real-life disaster that may come along.

A.F. : Comme le CDC avec leur nouvelle en Bande dessinée, à votre avis, est-ce un moyen d'avertir les gens et de les maintenir conscients ?

J.M. : Entrainer des gens d'une manière ludique semble que ça pourrait certainement rendre les gens plus conscients concernant la prévention des catastrophes de la vie réelle. Après tout, si vous êtes préparé pour une apocalypse zombie vous êtes probablement dans une bonne forme pour n'importe quel désastre pouvant survenir dans la vie réelle.

4. For Architects, zombies are no more than a new constraint ///

Pour les architects, les zombies ne sont rien de plus qu'une nouvelle contrainte.

A.F. : Do you think that an ultimate "Z" label (for Zombie safe/proof House) would help people better than traditional rescue plans?

J.M. : I suppose it all depends on the situation. If you have an impenetrable zombie fortress but no food inside it, you're going to have to venture outside eventually. Perhaps the ideal zombie proof house also is self sufficient and contains ways to generate your own food and power.

A.F. : Pensez vous qu'un ultime label "Z" (pour Maison anti-zombie) aiderait mieux les gens qu'un traditionnel plan de secours ?

J.M. : Je suppose que ça dépend de la situation. Si vous avez une impénétrable forteresse zombie mais sans nourriture à l'intérieur, vous devrez bien vous aventurer à l'extérieur à un moment donné. Peut-être que le l'habitat anti zom-

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

bie idéal est auto suffisant et comporte des moyens de produire votre propre nourriture et énergie.

5. Zombies are sellers /// Les zombies sont vendeurs

A.F. : Are they a way for you to express your game designer skills on the internet by using their international popularity?

Or is it a way to promote Kirkman's comic book and a few apple accessories which are gonna be useful during the first days of contamination?

J.M. : The popularity of the map took us by surprise, but due to the interest we decided to move forward with a game that was a bit different from what we were originally working on. The sweepstakes is just a fun way to engage with our fans and give away some free stuff. Any supplies that would actually be useful, we probably couldn't legally give away.

A.F. : Sont-ils un moyen pour vous d'exprimer vos talents de créateur de jeux sur internet en utilisant leur popularité internationale ?

J.M. : La popularité de la carte nous a pris par surprise, mais étant donné l'intérêt qu'il lui a été porté, nous avons décidé d'aller plus loin avec un jeu qui serait un peu différent que celui sur lequel nous étions en train de travailler.

6. Zombies are alive /// Les zombies sont vivants.

A.F. : Zombie apocalypse never happened. But in your opinion, in real life, for who are we building safe houses/quarters/towns and against whom?

J.M. : Hasn't happened *yet* ;) As I mentioned earlier, perhaps the best zombie proof house would also be self-sustaining, which also means they would have to be eco-friendly. So a zombie proof house could also be great for the environment.

A.F. : Une apocalypse zombie ne s'est jamais produite. Mais à votre avis, dans la vie réelle, pour qui construisons-nous des maisons/quartiers/villes sécurisées et contre qui ?

J.M. : Ne s'est pas *encore* produite ;] Comme j'ai mentionné plus tôt, peut-être que la meilleure maison anti-zombie serait auto-suffisante, ce qui signifie aussi qu'elles devraient être écologiques. Donc une maison anti-zombie pourrait aussi être bénéfique pour l'environnement.

7. The Zombie Safe House Design Contest /// Le concours Maison Anti-Zombie

A.F. : Did you heard about Architects South West (Architecture Agency) and their Zombie Safe House Contest? If yes, can you give me any information about them or interviews about their contest?

Avez vous entendu parler de l'agence « Architects South West » et de leur concours Zombie Safe House ?

J.M. : Sorry haven't heard about that. Désolé, je n'en ai pas entendu parler.

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

8. Let's move /// En voiture Simone !

A.F. : Transportation, movement or nomadism, the two last winners designed mobile shelters. Were you inspired by those projects to create a game "zombie-radar" like?

J.M. : When it comes to scavenging for supplies, mobility seems important. However I suppose our inspiration came from the idea that people move around as they go about their daily lives and we want to create a fun overlay for that.

A.F. : Transports, mouvement ou nomadisme, les deux précédents gagnants ont créé des abris mobiles. Étiez vous inspirés par ces projets pour créer une sorte de jeu radar à zombies ?

J.M. : Quand on a besoin de se procurer des vivres, la mobilité semble importante. Cependant, je suppose que notre inspiration est venue de l'idée que les gens se déplacent comme ils feraient à leur habitude et nous désirons créer une interface sympa pour ça.

9. No risk no fun /// A vaincre sans peril on triomphe sans gloire (C. Julius Caesar)

A.F. : As we've seen, in a lot of movies, survivors chose the same way and they failed. But without danger there is no fun. Is the perfect zombie house boring?

J.M. : I think most people would choose bored and safe over being a zombie.

A.F. : Comme nous avons pu le constater, dans nombre de films, les survivants ont choisi la même méthode et ils échouèrent. Mais sans danger il n'y a pas de plaisir. La parfaite maison anti zombie est-elle ennuyeuse ?

J.M. : Je pense que la plupart des gens choisiront l'ennnui et la sécurité plutôt que d'être un zombie.

10. Experiencing zombies /// En situation zombie

A.F. : Did you ever have to withstand a zombie assault? When? And are you now still annoyed by them now?

J.M. : Not yet, but since we are in Chicago, we probably won't last long due to the population density.

A.F. : Avez-vous déjà eu à résister à une attaque de zombie ? Quand ? Et êtes vous encore en proie à leur joug ?

J.M. : Pas encore, mais vu que nous sommes à Chicago, on ne durera probablement pas longtemps étant donné la densité de population

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

REMERCIEMENTS

Je tiens à remercier moult personnes pour m'avoir appuyé dans cette entreprise périlleuse pendant mon investigation sur les terres Zombies. D'abord mes parents et ma famille qui supportent ma vie étudiante et qui tiennent à comprendre ce que je fais même si, dans le cas présent, cela n'a pas toujours été évident pour eux. Les nombreux auteurs que je cite et qui m'ont permis d'échafauder ce mémoire. À Georges A. ROMERO pour l'ensemble de son œuvre, à Robert KIRKMAN pour les scénarii brillants de *Walking Dead* et Max BROOKS pour ses livres téméraires.

Merci à Marie Armelle FOUÉRÉ et Blandine SERVANT qui ont su me lire, me relire et me corriger.

Merci à Lisa Maria MÜLLER pour m'avoir supporté tout au long de la rédaction de ce mémoire.

Merci à Jeff MERRICK pour avoir patiemment répondu à mes questions.

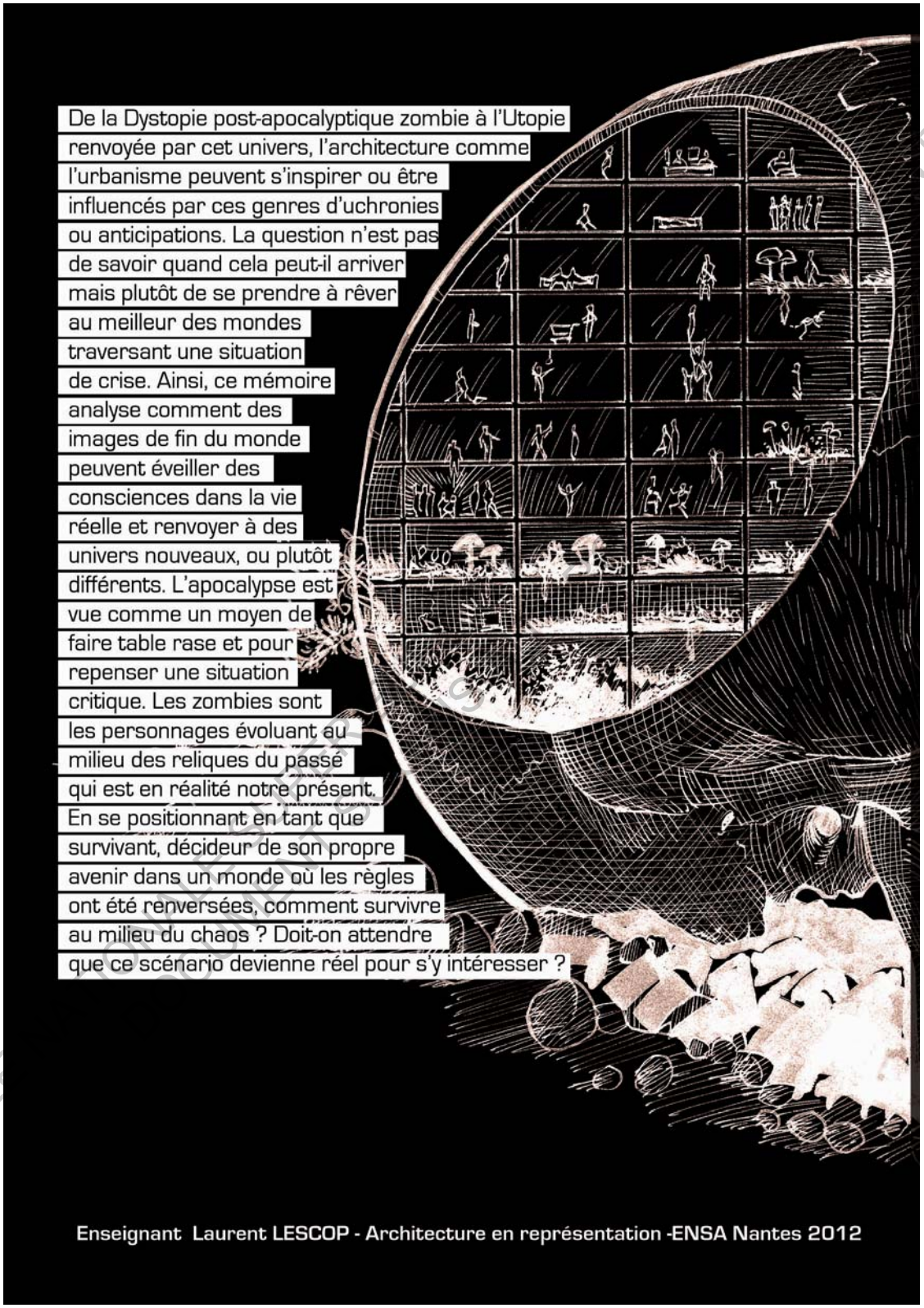
Puis merci à tous les amis qui me soutiennent dans mes efforts et qui m'empêchent de me transformer en zombie.

Et enfin merci à Laurent LESCOP et à l'équipe enseignante de l'ENSA Nantes pour le soutien et l'accompagnement de ce travail.

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Adrien FOUÉRÉ

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR


De la Dystopie post-apocalyptique zombie à l'Utopie
renvoyée par cet univers, l'architecture comme
l'urbanisme peuvent s'inspirer ou être
influencés par ces genres d'uchronies
ou anticipations. La question n'est pas
de savoir quand cela peut-il arriver
mais plutôt de se prendre à rêver
au meilleur des mondes
traversant une situation
de crise. Ainsi, ce mémoire
analyse comment des
images de fin du monde
peuvent éveiller des
consciences dans la vie
réelle et renvoyer à des
univers nouveaux, ou plutôt
différents. L'apocalypse est
vue comme un moyen de
faire table rase et pour
repenser une situation
critique. Les zombies sont
les personnages évoluant au
milieu des reliques du passé
qui est en réalité notre présent.
En se positionnant en tant que
survivant, décideur de son propre
avenir dans un monde où les règles
ont été renversées, comment survivre
au milieu du chaos ? Doit-on attendre
que ce scénario devienne réel pour s'y intéresser ?
Enseignant Laurent LESCOP - Architecture en représentation -ENSA Nantes 2012