

ARCHITECTURE CINÉMA

Utopie et Dystopie

Mémoire de licence
ENSA. Marseille

2020-2021

Zoé
ROBERT

Année universitaire 2020-2021

ARCHITECTURE CINÉMA

Utopie et Dystopie

Présentée par Zoé ROBERT
Numéro d'étudiant : 19199

Directeur d'étude : Delphine MONROZIES

Mémoire présenté le 10/06/2021, devant un jury composé

Mariusz GRYGIELEWICZ
Delphine MONROZIES

AVANT PROPOS

Ce mémoire s'adresse à quiconque s'intéresse de près ou de loin aux arts qui sont l'architecture et le cinéma et aux liens possibles entre eux.

Mes remerciements vont tout d'abord à Mme MONROZIES pour l'encadrement de cette étude, l'encouragement, et sa disponibilité. M. DALBERA, pour son avis sur le domaine des utopies.

Merci également à Mme LEGRAND-ROBERT, pour le temps consacré aux relectures attentives et le soutien moral et logistique apportés.

SOMMAIRE

11

INTRODUCTION

12

PROBLÉMATIQUE ET MÉTHODE DE L'ÉTUDE

14

I- CADRE ET DEFINITION DU SUJET

1. Qu'est ce qu'une Utopie ?
2. Qu'est qu'une Dystopie ?
3. Utopie et Dystopie
4. Qu'est qu'une utopie en architecture urbaine ?

4.1 Vision de l'architecture par : Yona Friedman
4.2 Vision de l'architecture par : Les Collectifs d'architectes
4.3 Vision de l'urbanisme par : Françoise Choay

22

II- CINÉMA : LABORATOIRE D'UTOPIES & DYSTOPIES

1. L'Utopie / Dystopie dans le cinéma : la ville comme préoccupation majeure
 - 1.1 La science-fiction
 - 1.2 La ville
2. Cinéma comme un outil : l'image du panorama
 - 2.1 Ville Otoh Gunga / Naboo - Star Wars I : La menace fantôme
 - 2.2 Ville de Tipoca / Kamino - Star Wars II : L'attaque des clones
3. Utopie / Architecture / Cinéma : comment fonctionnent-ils ?

III- ANALYSE DES FORMES DANS L'ARCHITECTURE ET LE CINÉMA

1. Analyse de la ville industrielle
 - 1.1 Une cité industrielle : 1917-1932 – Tony Garnier
 - 1.2 Metropolis : 1927 – Fritz Lang
2. Analyse de la ville formelle et radicale
 - 2.1 Exodus : 1972 – Rem Koolhaas / OMA
 - 2.2 Colony : 2016-2018 – Carlton Cuse et Ryan Condal
3. Analyse de la ville en ruine
 - 3.1 Le Bel aujourd'hui : 1976-78 – Jean-Paul Jungmann
 - 3.2 Divergente : 2014 – Neil Burger
4. Analyse de la ville technologique
 - 4.1 Walking City : Archigram / Ron Heron
 - 4.2 Mortal engines : 2018 – Christian Rivers & Peter Jackson
5. Analyse de la ville délaissée / “ghettos”
 - 5.1 Grands ensembles de Sarcelle : 1961 – Jacques-Henri Labourdette
 - 5.2 Blade Runners 2048 : 2017 – Denis Villeneuve
6. Analyse de la ville générique / globalisée
 - 6.1 Plug-in City : 1963-1966 – Archigram / Peter Cook
 - 6.2 Le 5ème Élément : 1997 – Luc Besson
7. Analyse de la ville-monde / ville-planète
 - 7.1 Les Cités Obscures : 1983-2009 Schuiten / Peeters
 - 7.2 Star Wars II – L'Attaque des Clones : 2002 – Georges Lucas
8. Analyse de la ville virtuelle
 - 8.1 Tron, l'Héritage : 2011 – Joseph Kosinski
9. Analyse de la ville anthropocène / nature
 - 9.1 Cité Végétale : (2007) Luc Schuiten
 - 9.2 Black Panther : (2018) – Ryan Coogler
10. Analyse de ville fantôme / morte
 - 10.1 Pripyat / Ukraine : 1986 – Catastrophe nucléaire de Tchernobyl
 - 10.2 : The Walking Dead : 2010 – Frank Darabont et Robert Kirkman

53

IV- RÉFLEXION POUR UNE ARCHITECTURE URBAINE FUTURE

1. Expérimentations : Alerte donnée par le cinéma
2. Utopie et Dystopie : Degré applicable
3. Utopie Collective / Participative : Réalisable ?

60

CONCLUSION

62

ANNEXES

1. Bibliographie
2. Filmographie
3. Sitographie
4. Médiographie

INTRODUCTION

“ À quoi sert l’utopie ? À cela : elle sert à avancer ”

Eduardo Galeano

Conscient de l’avenir incertain que nous réserve le monde qui nous entoure : nous sommes dans l’accord de penser des solutions pour envisager l’improbable. Le point de vue de l’architecte est de bâtir le présent mais aussi de penser l’avenir.. L’état actuel de la société et son organisation dans la ville nous poussent à repenser la manière de concevoir la ville, d’organiser la ville et de rêver la ville. C’est à ce moment que l’utopie apparaît.

A quoi sert l’utopie ? L’utopie est depuis toujours un moyen, une passerelle pour nous échapper du monde réel en étant toujours en lien pourtant avec celui-ci. Elle sert davantage à une fonction créatrice et mobilisatrice de la pensée et la réflexion sur la projection d’un avenir meilleur. Dépasser les limites : c’est ce que l’utopie permet. Transposée avant tout dans la littérature en guise de réflexion sur la société et l’urbanisme, elle dénote une certaine forme de critique actuelle en passant par l’imaginaire. Durant les deux derniers siècles, cette volonté d’utopie vient s’assembler avec le domaine de l’architecture. Cet aspect de la dimension humaine et sociale est ramené dans la perspective du lieu et de l’environnement : l’architecture utopique. Les problématiques liées comme la saturation des villes, le réchauffement climatique, la politique des villes, la technologie deviennent des thèmes urgents à traiter dans le cadre du projet urbain d’architecture dans le but est évidemment de répondre à une meilleure qualité de vie pour l’Homme. Une volonté, pour un architecte, de penser constamment à élaborer l’architecture de demain : un désir fondamental d’améliorer le monde dans ses conditions de viabilité, de durabilité et de bien être.

L’intervention du cinéma dans le traitement de la question de l’utopie exprimée dans les films et séries permet d’analyser l’univers des possibles et les possibles restitués en des univers, des tentatives de monde, calquant les principes de réalité ou en les exhaussant. Le cinéma apparaît comme un laboratoire d’expérimentations. Le traitement de l’utopie dans la société par l’image permet différentes appréhensions et réflexions sur la ville, l’urbain. L’apparition de dystopie qui met en nuance un regard critique mais à l’inverse de l’utopie projette un avenir souvent sombre et la perte de conviction dans l’avenir. L’utopie comme la dystopie sont deux reflets d’une seule et même réalité qui tente de se redéfinir à l’écran. Ils servent ainsi de support pour étayer le propos de la question de la ville de demain et du projet urbain dans l’architecture.

C’est en ce sens qu’il convient de poser un cadre à cette réflexion esquisse : la ville est comme le précise Yona Friedman “ l’utopie par excellence ”. Comprendre comment les explorations ou utopies d’architecture urbaine font projet pour mieux appréhender les problématiques de la ville actuelle, et l’aménagement des villes de demain.

PROBLÉMATIQUE

Fort de ce constat, l'utopie comme la dystopie joue un rôle semble-t-il important permettant le développement de connaissances sur la ville et ses projets à venir. De ce fait, l'architecture urbaine par le biais du cinéma permet d'appréhender la question du futur de l'architecture et de l'urbanisme.

Comment ces ensembles fonctionnent-ils ? Des enjeux du point de vue de l'architecte et du cinéma se dégagent-il par l'utopie et la dystopie ? L'architecture se nourrit-il du cinéma d'utopie et de dystopie pour permettre la réflexion nouvelle de projet urbain réel ? Est-ce une nouvelle façon de penser la ville ?

– Cadre de l'étude

La globalité de la ville et de son urbanité seront les bornes, les prismes de ma recherche et de ma réflexion sur l'architecture utopique et dystopique. Je n'aborderai pas l'architecture seule au sens du bâtiment dans son unité.

– Moyens mis en œuvre

Ce mémoire se divise en quatre parties. Dans une première partie, nous traiterons de théorisation de l'utopie, la dystopie et la relation avec l'architecture urbaine. En seconde partie, l'intervention du cinéma dans ce cheminement. En troisième partie, les enjeux qui se dégagent au travers de ces utopies architecturales et cinématographiques. Par la suite, en quatrième partie : le devenir de la ville urbaine future.

MÉTHODE

PREMIÈRE PARTIE

- CADRE ET DEFINITION DU SUJET -

Ce chapitre vise à comprendre les origines de l'utopie et de la dystopie à travers la littérature. Il est question de faire état des lieux de ces concepts permettant ainsi une meilleure appréhension et de comprendre l'intérêt étroitement lié à l'architecture et l'utopie urbaine. Ce parcours à travers la littérature présente l'enjeu de la pensée utopique et dystopique à travers la ville urbaine d'aujourd'hui.

1. Qu'est ce qu'une Utopie ?

Le mot utopie apparaît en 1516 forgé par l'écrivain Thomas More. Venant du grec οὐ-τόπος, Thomas More l'emploi en premier lieu pour parler de sa société idéale basée sur son île portant le même nom Utopia, étant le titre de son œuvre. Il s'inspire de ces précurseurs notamment Platon étant le grand fondateur du concept de la cité idéale dans *La République*.

Ce terme néologisme grec est composé en deux parties : la préposition négative grecque 'ou' et du mot *topos* signifiant "lieu". Utopie est alors défini comme "sans lieu", "qui ne se trouve nulle part". L'utopie se retrouve directement liée au lieu : un lieu qui n'existe pas mais semble-t-il peut être défini.

Le terme utopie dans le dictionnaire actuel comme le Robert définit comme une conception ou un projet qui paraît irréalisable. De plus, une autre définition est ajoutée, celle de la création d'une société parfaite. Il y a donc deux dimensions importantes à tenir compte quand nous parlons d'utopie : la force de proposition, conception est pour qui une société tout en ajoutant un regard critique sur l'actuelle qui apparaît comme un élément déclencheur d'utopie.



L'île d'Utopia de Thomas More (1516)

2. Qu'est qu'une Dystopie ?



1984 de George Orwell (1950)

Le mot dystopie vient de l'anglais dystopia, qui a été formé par l'association du préfixe dys- et du radical d'origine grecque, τόπος (topos : « lieu »). Le préfixe dys- est emprunté au grec δυσ- signifie négation. L'étymologie, dystopie signifie donc « mauvais lieu », « lieu néfaste », un lieu en tout cas connoté négativement.

La fin du xixe siècle a vu naître la dystopie (ou contre-utopie), davantage proche de la science-fiction par l'avènement de l'air industriel de l'air industriel.. Une nouvelle approche de la définition de la dystopie apparaît : la forme critique de l'auteur traduit au travers du genre science fiction pour dénoncer les enjeux politiques, sociaux ou topologiques qui sous-tendent et instrumentent le cours de l'évolution. La dystopie suggère généralement un lieu futur plus ou moins proche comme sorte d'anticipation dont l'exemple le plus connu est 1984 du britannique George Orwell, paru en 1950

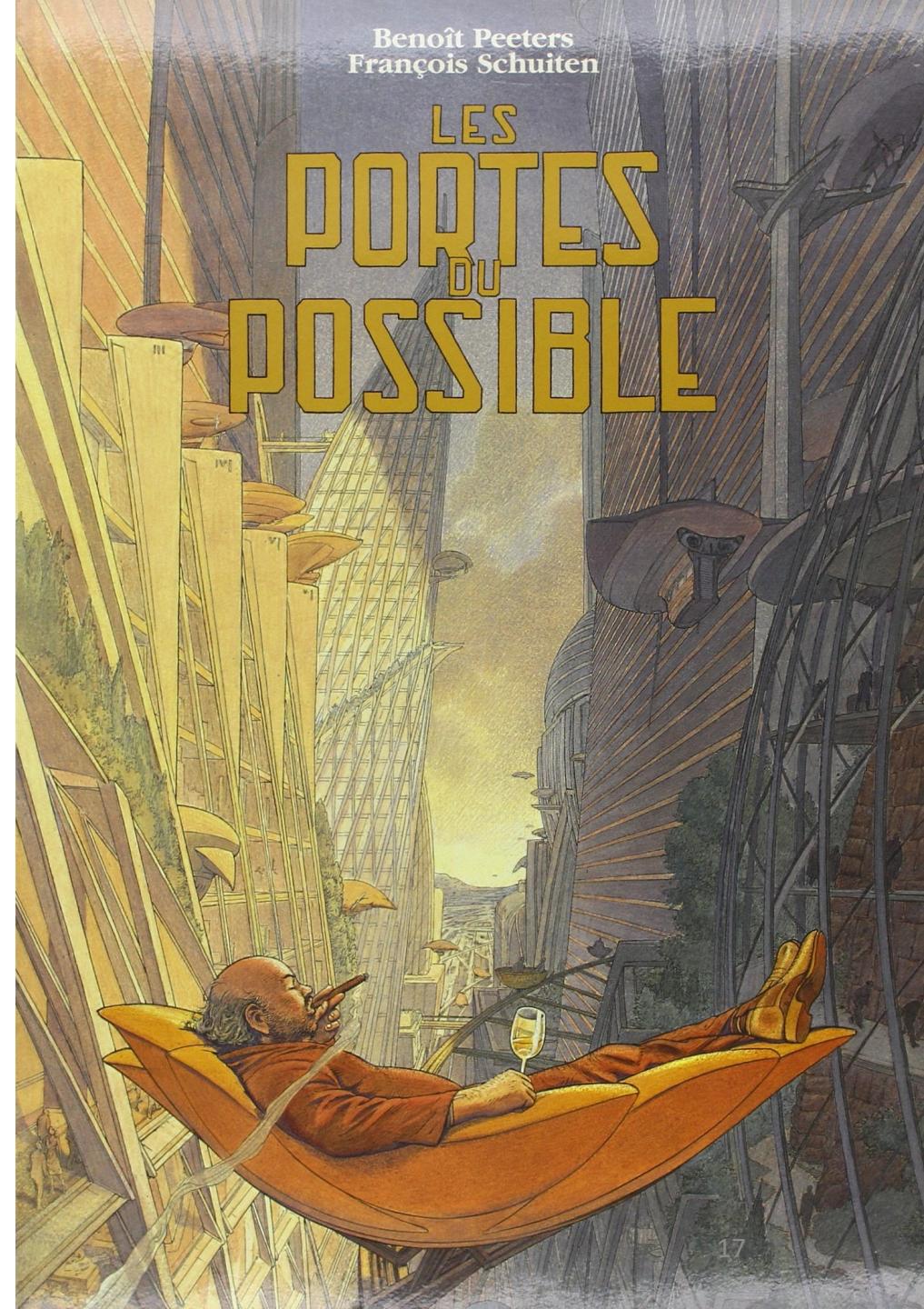
3. Utopie et Dystopie

« L'utopie et la dystopie ne peuvent être séparées : ce sont les deux faces d'une même page »

Marion Mazauric

Il est semble-t-il important de remarquer que les termes utopie et dystopie par leur étymologie sont en confrontation. La critique révélée et le schéma de projection d'anticipation du monde nous montrent que l'utopie n'est jamais loin de son contraire : la dystopie. L'utopie présente souvent une bonne dose de pessimisme face à un réel qui ne satisfait pas souvent les attentes. D'un autre côté, nous pouvons percevoir la dystopie comme un espoir d'exorciser le pire. Ainsi l'un comme l'autre sont une matière importante pour comprendre les enjeux par rapport à la société : ouvrant les portes du possibles.

Les portes du possibles de Schuiten et Peeters (2005)



4. Qu'est qu'une utopie en architecture urbaine ?



La tour de Babel de Bruegel (1563)

« L'architecture est l'art de construire », définition classique dans les traités encyclopédies. L'imagination comme le disent les Anglais est « the mind behind the eyes ». C'est-à-dire la capacité de « voir avec les yeux de l'esprit ». Cela permet à l'architecture de s'alléger du poids du monde concret et d'aller à la recherche de l'expérience. L'imaginaire est l'endroit métaphysique des images que l'homme produit pour visualiser le monde dans lequel il aimerait vivre. C'est l'utopie. ”

Nicola Braghieri (traduit en italien)

Au fur et à mesure du temps, l'utopie change d'expression : elle ne se traduit plus tant par des mots mais par des plans, des cartes et des images. Sa représentation visuelle devient comme un langage. Exploitée depuis le 18ème siècle avec des architectes visionnaires tels que Boullée et Ledoux qui prennent la ville comme un cadre expérimental de l'utopie. Le 19ème est porté par l'industrialisation et ces problèmes liés qui engendrent une nouvelle utopie architecturale avec surtout Howard avec la cité-jardin, utopie de départ qu'il concrétise. Mais le siècle des utopies architecturales est le 20ème siècle. Mouvement dans les années 60, d'appropriation des utopies par les architectes et les urbanistes, précisément parce que le discours utopique se traduisait en termes de projet, qui est le langage même de l'architecte. L'architecture devient théorique, poétique. Encore aujourd'hui l'utopie reste un outil de production pour l'architecture et l'urbanisme dans l'optique d'une ville future . Cette entrée en matière permet de mettre trois vues sur la conception de l'utopie : par l'architecte, par la réflexion de collectif d'architectes et enfin par l'urbaniste.

4. Qu'est qu'une utopie en architecture urbaine ?

4.1 Vision de l'architecture par : Yona Friedman

Architecte et sociologue français, Yona Friedman de son vrai nom János Antal Friedman est un précurseur dans le domaine de l'architecture. Considéré comme un "architecte de papier" il prend la réflexion et l'art comme porteur de messages. Théorie de la conception de l'utopie s'appuie sur trois principes :

- Les utopies naissent d'une insatisfaction collective ;
- Elles ne peuvent naître que s'il existe un remède, susceptible de mettre fin à cette insatisfaction ;
- Cette utopie ne peut devenir réalisable que si elle obtient un consentement collectif.

Et sur deux lois de décalage (le décalage représente le temps entre l'action et la réaction) :

- Le décalage entre l'insatisfaction et le remède, décalage des connaissances ;
- Le décalage entre le remède et le consentement à l'appliquer ;

Cette position donne à comprendre que la ville est "l'utopie par excellence" parce qu'elle est "un ensemble d'individus et d'objets (l'architecture)".

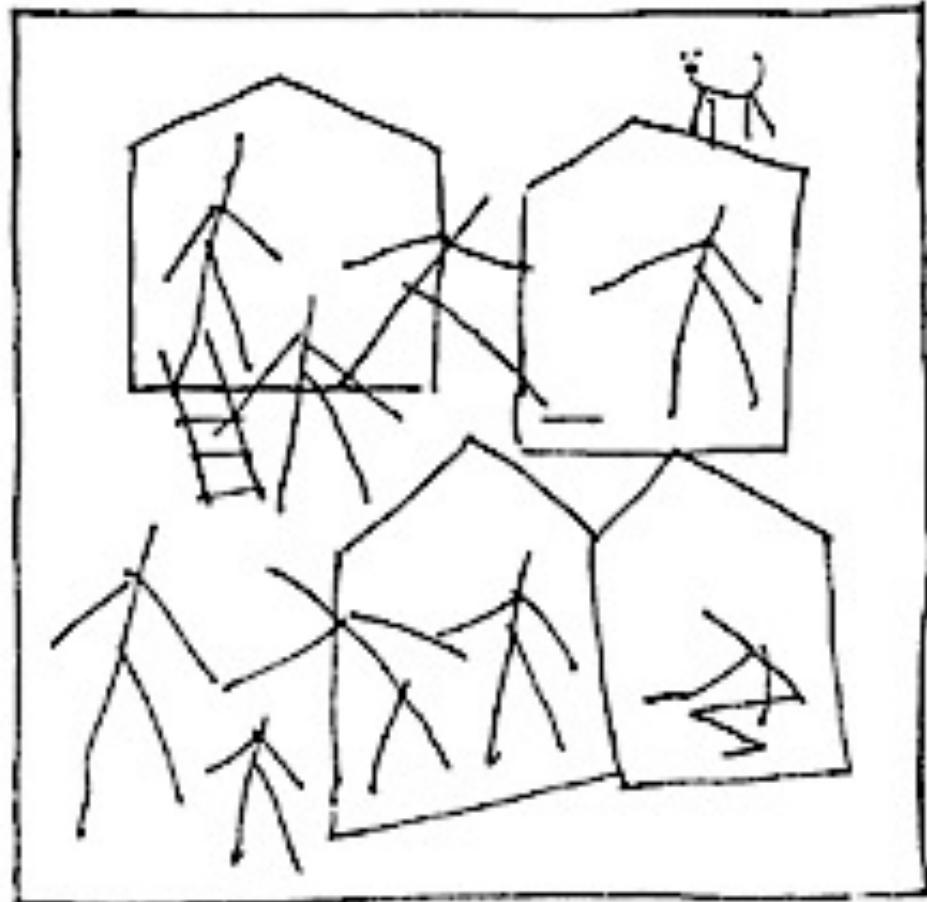
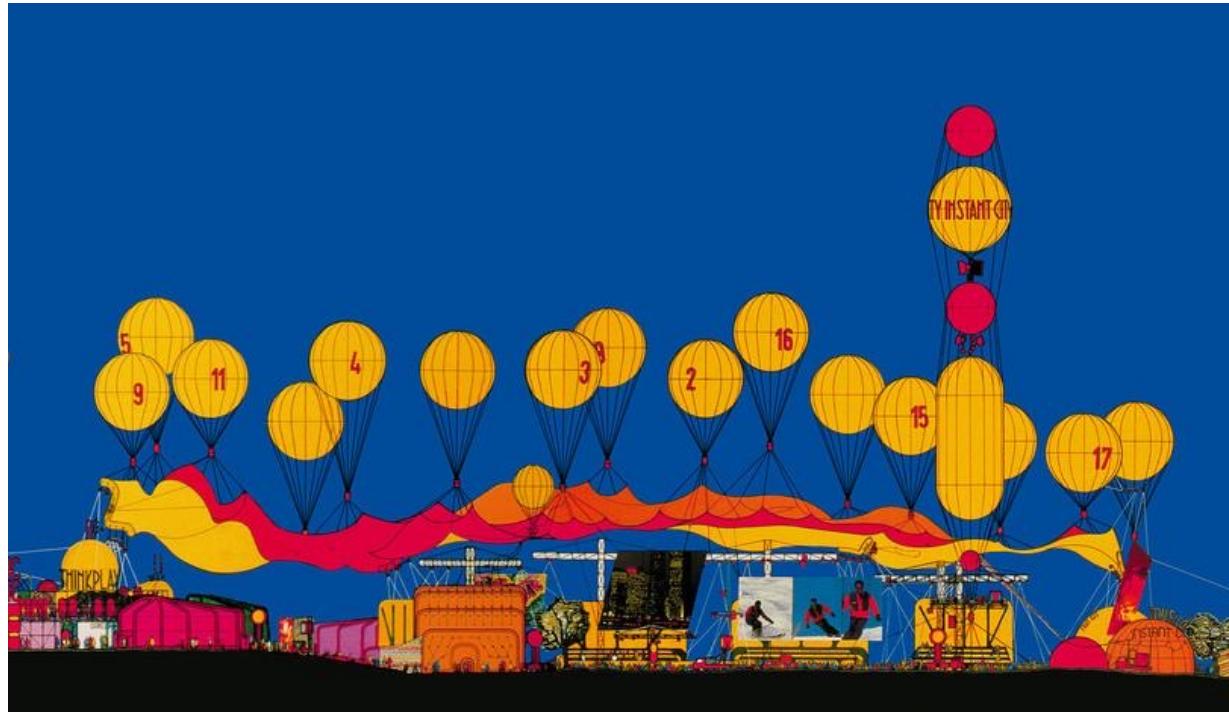


Schéma : La ville de Yona Friedman (2000)

LA VILLE

4. Qu'est qu'une utopie en architecture urbaine ?

4.2 Vision de l'architecture par : Les Collectifs d'architectes



Instant City d'Archigram Peter Cook (1969)

« Faire de l'architecture ne voulait pas dire uniquement faire des maisons ou, de façon plus générale, construire des choses utiles ; c'était s'exprimer, communiquer, débattre, créer librement son propre espace culturel, en fonction du droit de chaque individu à réaliser son propre environnement »

Andrea Branzi, membre de Archizoom

En effet, différents collectifs d'architectes se forment pour mener à bien des réflexions autour du projet d'architecture et de l'utopie urbaine. Ils amènent la pensée de la contre-utopie comme une critique de la société et de ses problèmes, telle en est la définition transmise par les collectifs tels que Archizoom, Archigram, Groupe 1999 et Superstudio. Ils expriment des recherches sur la ville, sans attache et ancrage territorial précis, elle existe. L'architecture urbaine est alors totalement libre de tout.

La contre-utopie (dystopie) apparaît dans le domaine de l'architecture et prend pour réflexion le devenir de la ville et des urbanités. Cela offre des possibilités infinies. La contre-utopie se définit aussi par ce regard critique qui fait projet pour les questions d'avenir.

4. Qu'est qu'une utopie en architecture urbaine ?

4.3 Vision de l'urbanisme par : Françoise Choay

Historienne des théories et des formes urbaines et architecturales, Françoise Choay écrit sa thèse sur les utopies spatiales de Thomas More et fait une étude anthropologique et critique des urbanités relevant de l'utopie et la réalité concrète moderne. Elle permet d'amener le lien entre l'utopie, l'urbain et le projet d'architecture. Qu'entendons-nous par "urbaine" ? Le terme urbain renvoie à ce qui se rapporte à la ville. Volonté d'« aménager » l'espace, c'est-à-dire de « disposer avec ordre ». Il s'agit donc d'un acte volontaire qui vise à créer une situation ordonnée, jugée à ce titre préférable à une situation résultant du jeu spontané des acteurs. L'urbanisme concerne tous les bâtiments et les réseaux, mais aussi, pourrait-on ajouter, les espaces non bâties. L'action du projet urbain peut aussi se traduire à différentes échelles, de celle de la ville à celle de la planète. A cela le projet urbain appelle l'utopie. La structure des utopies urbaines en trois temps :

- dénonciation des maux contemporains de la société urbaine
- critique des outils d'aménagements mobilisés jusqu'alors
- nouvelles propositions d'intervention sans rejet de la ville actuelle

Cette définition se rapproche et est complémentaire de la vision de l'utopie urbaine de Yona Friedman. L'utilisation des outils d'aménagements suggère que la forme est modélisante et permet d'amener à l'utopie une dimension matérielle et formelle. Un autre aspect est à ajouter à l'utopie urbaine et sa question de l'échelle évidemment force de contact qu'est la ville ; cependant casser le modèle de ville limite amenant la projection infinie se rapprochant du domaine de science fiction. La pensée utopique est moteur de recherche.



L'urbanisme : utopies et réalités, une anthropologie de Françoise Choay (1965)

DEUXIÈME PARTIE

- CINÉMA : LABORATOIRE D'UTOPIES & DYSTOPIES -

La première partie pose la réflexion des bases théoriques de l'utopie architecturale. La deuxième partie va explorer comment le cinéma intègre dans ses racines (au sens ADN) le développement des utopies urbaines. En cela il souligne l'importance de la création et projection des utopies contemporaines.

Le deuxième objectif est de comprendre l'importance du cinéma dans la création / projections des utopies contemporaines. En effet, le début de la réflexion amène les bases théoriques sur l'utopie architecturale et ainsi l'aide d'un autre art qu'est le cinéma permet de continuer de développer cette question du projet d'utopie urbain. Le cinéma devient un Art indépendant, il affiche et modélise les usages et imaginaires de nos sociétés. La science-fiction explore le futur sous tous les angles. Les idées et les outils innovants permettent de questionner l'innovation de l'utopie urbaine comme projet d'architecture.

1. L'Utopie/Dystopie dans le cinéma : la ville comme préoccupation majeure

1.1 La science-fiction

L'utopie comme la dystopie sont deux genres souvent exprimés dans les films du 20e et encore plus présent dans le 21e siècle : l'une comme l'autre permettent de caractériser l'univers des possibles. L'une des conditions principales est d'entretenir cette distance avec le monde réel. Le genre cinématographique de la science-fiction présente une manière d'appréhender les questions sur l'imaginaire urbain. D'abord présente dans le genre littéraire ou encore de la bande dessinée, la science-fiction apparaît dans le cinéma dès les années 20. Par de nombreux aspects, culturels, politiques, sociaux, ce genre cinématographique se présente comme la meilleure évocation de l'utopie ou dystopie. Il montre comment les sociétés pourraient fonctionner autrement. Tel est le cas avec le film précurseur *Metropolis* (1927) qui montre en effet cette représentation critique de la société et l'industrialisation massive de l'époque. L'utopie comme la science fiction développe cette influence critique sur notre société actuelle et propose souvent une réflexion sur les problèmes contemporains. La science-fiction reste un des genres majeurs au cinéma, soit adaptés d'œuvre littéraire ou de création originale.

Par le cinéma, l'utopie et la dystopie sont les démonstrations de nos imaginaires également en capacité d'inventer ou non des issues de secours ou perspectives d'avenir.



Métropolis de Fritz Lang (1927)

1. L'Utopie/Dystopie dans le cinéma : la ville comme préoccupation majeure

1.2 La ville



Le cinéma présente fortement des portraits de la ville, souvent de manière implicite. Cette ébauche de la ville voit son importance décuplée dans le genre de la science-fiction du cinéma où l'urbain sert de tracé de support aux films, séries : permettent de poser les bases du scénario, l'atmosphère du projet. Le cinéma projette par l'architecture et l'urbanisme un spectacle de la ville. Elle apporte le questionnement et offre ces propositions de villes s'appuyant sur le réel avec l'exemple de Blade Runner (1982) : où on voit Los Angeles de 2019 beaucoup plus sombre et moderne avec les ruines du passé. Mais peut être totalement inventé avec Tron : l'héritage (2011) : où Tron City n'existe pas au sens réel mais uniquement dans le cyberspace qui n'a pas de lien avec le réel mais la présence de l'image, le reflet que l'on a de la ville nous fait dire que c'est une ville en reprenant les codes qui décrivent la ville. Peu de films ou séries sont caractérisés de films urbains cependant l'absence d'architecture ou de l'image d'organisation spatiale de celle-ci rendent la compréhension du cadre de l'utopie comme de la dystopie difficile.

2. Cinéma comme un outil : l'image du panorama

« Le panorama était un des principes que j'avais choisi pour mettre en scène l'histoire des utopies. Ce procédé, très prestigieux en son temps, retrouvait, grâce aux nouvelles technologies, la capacité de créer des émotions pour nous donner à voir le rôle et l'importance des visions du futur. »

François Schuiten

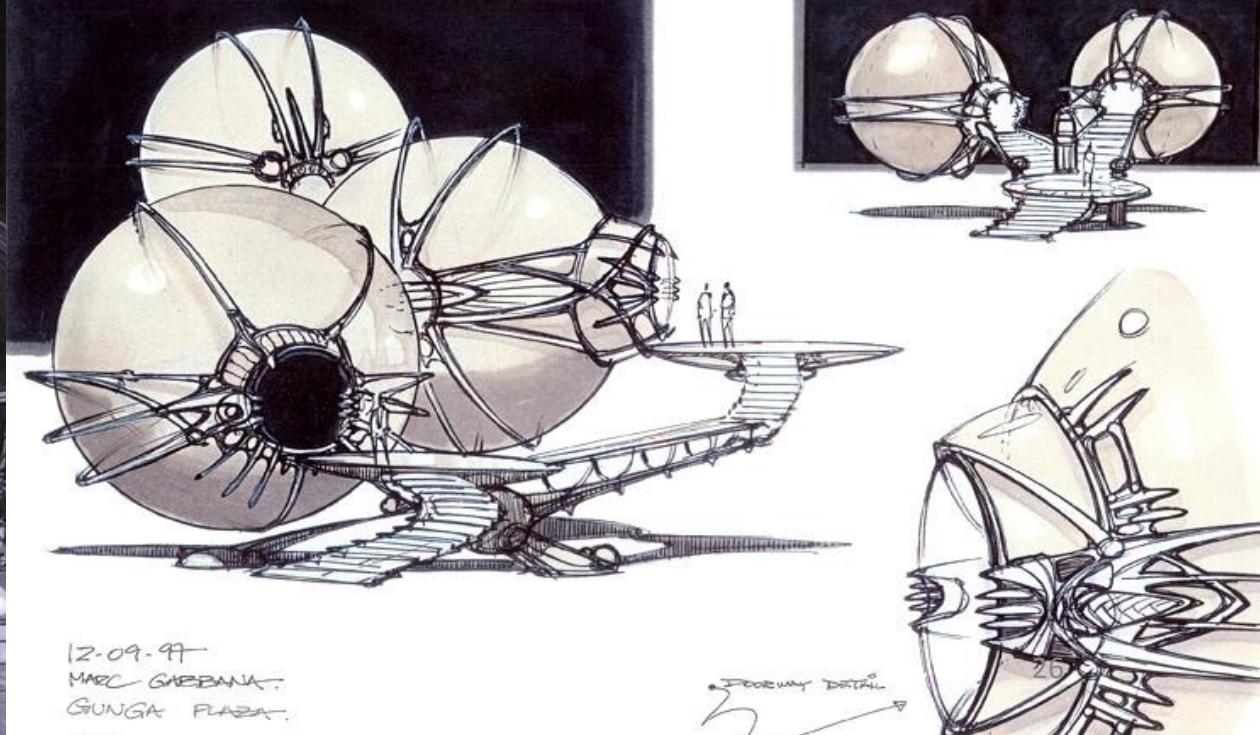
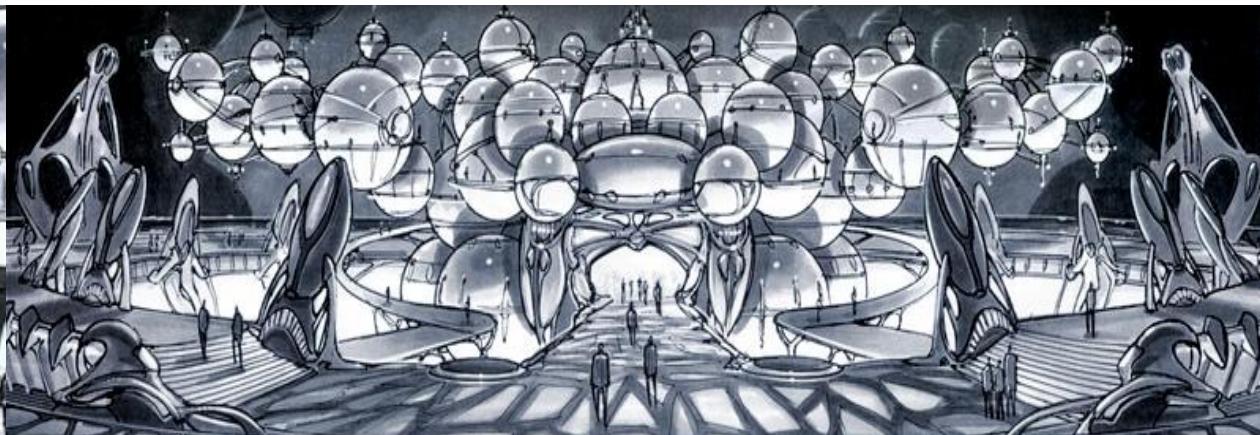
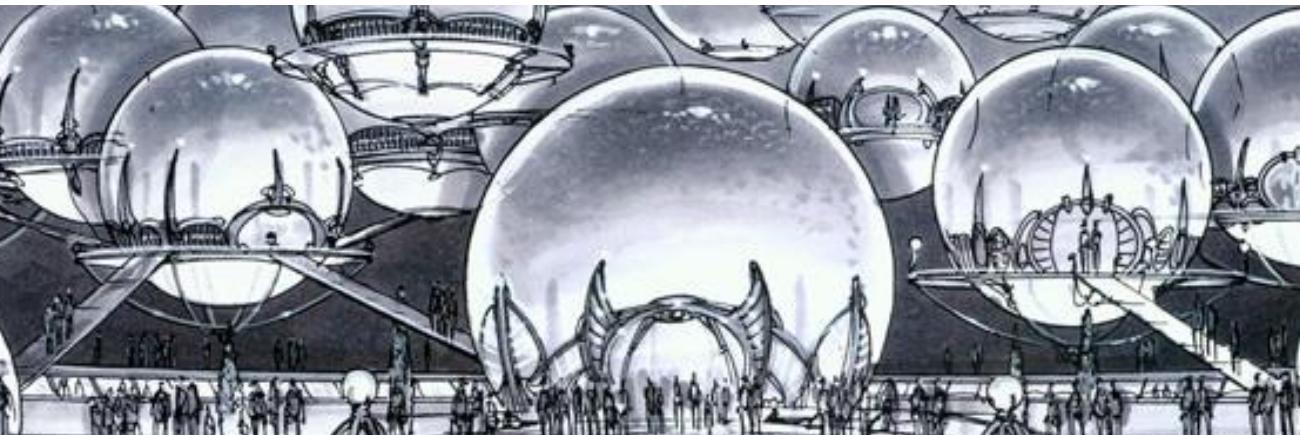
L'imaginaire urbain du genre cinématographique de la science-fiction est celui où les réalisateurs mettent en scène l'utopie et la dystopie urbaine par la projection. Mais quelle sera cette image animée ? Le panoramique permet au spectateur, à notre regard, de plonger dans le lieu. En effet c'est souvent le plan général qui nous amène dans le contexte du film parfois même utilisé dans l'ouverture comme la première image du film permettant de montrer la tonalité et de nous situer spatialement dans l'œuvre. C'est la vision que peut avoir un architecte de regarder une axonométrie, une sorte de première visualisation des enjeux. Le statut particulier du panorama en tant que technologie permet des voyages virtuels et peut évoquer un sens de la réalité. C'est un élément constitutif de l'expérience panoramique.



Cité de Theed - Star Wars I et II de George Lucas (1999)

2. Cinéma comme un outil : l'image du panorama

2.1 Ville Otoh Gunga / Naboo - Star Wars I : La menace fantôme (1999)



Esquisse pour la ville : Otoh Gunga - Star Wars de Marc Gabbana (1997)

2. Cinéma comme un outil : l'image du panorama

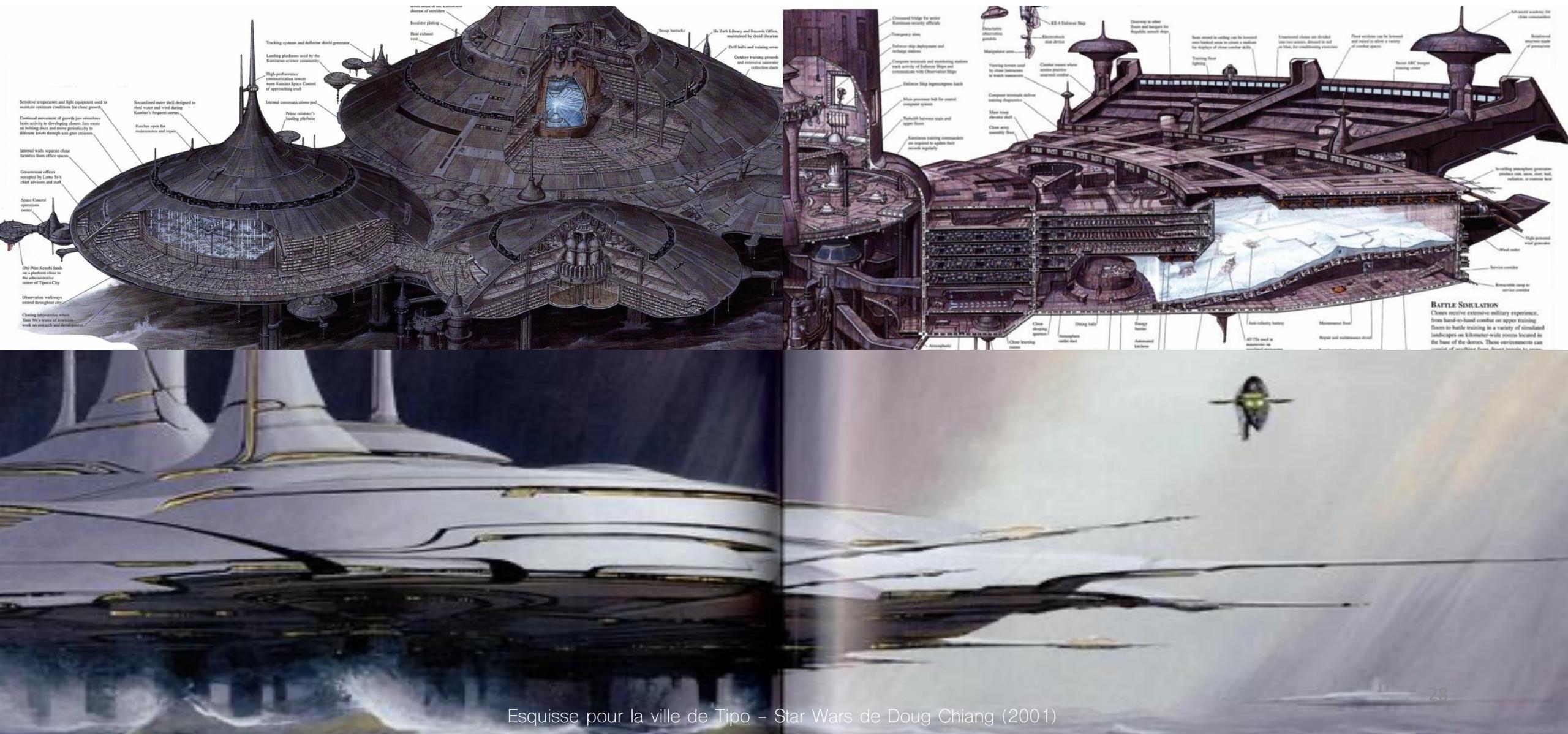
2.1 Ville Otoh Gunga / Naboo - Star Wars I : La menace fantôme (1999)



Grand plan de la ville : Otoh Gunga - Star Wars I de George Lucas (1999)

2. Cinéma comme un outil : l'image du panorama

2.2 Ville de Tipoca / Kamino - Star Wars II : L'attaque des clones (2002)



2. Cinéma comme un outil : l'image du panorama

2.2 Ville de Tipoca / Kamino - Star Wars II : L'attaque des clones (2002)



Grand plan de la ville : Tipoca - Star Wars II de George Lucas (2002)



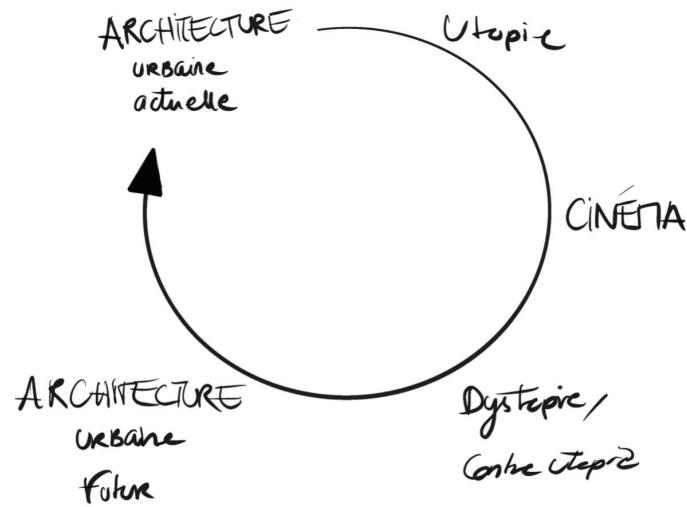
Le Joyau de Yavin – Star Wars : Aux Confins de l'Empire de Dominique Lacrouts (2015)

Cette représentation par le panorama de la ville permet de réfléchir sur la société réelle. L'imagerie urbaine est mise en scène dans le cinéma de science-fiction. L'urbain servant souvent d'arrière-plan dans de nombreux films présentant la ville dans son unité. Ainsi, l'utilisation du panorama en temps que tel devient un choix de prédilection. L'utopie a besoin du recours à la fiction, l'artifice cinématographique en devient un moyen. Dans l'univers des films Star Wars, l'importance donnée aux ambiances architecturales et urbaines diverses montre son importance comme repère et compréhension de l'univers de fiction et son histoire. C'est ainsi que le panorama est un support pour l'utopie architecturale urbaine. Et se développe comme propositions, projets d'architectures et de réflexion sur la ville urbaine actuelle et future par le biais de cinéma.

“La représentation du bâti crée un lien étroit entre architectes, dessinateurs, réalisateurs. Elle atteint souvent un très haut degré de précision, de raffinement, permettant aux lecteurs/spectateurs de déployer leurs imaginaires, de se questionner sur l'évolution, la métamorphose de leurs villes.”

C. Heuze

3. Utopie / Architecture / Cinéma : comment fonctionnent-ils ?

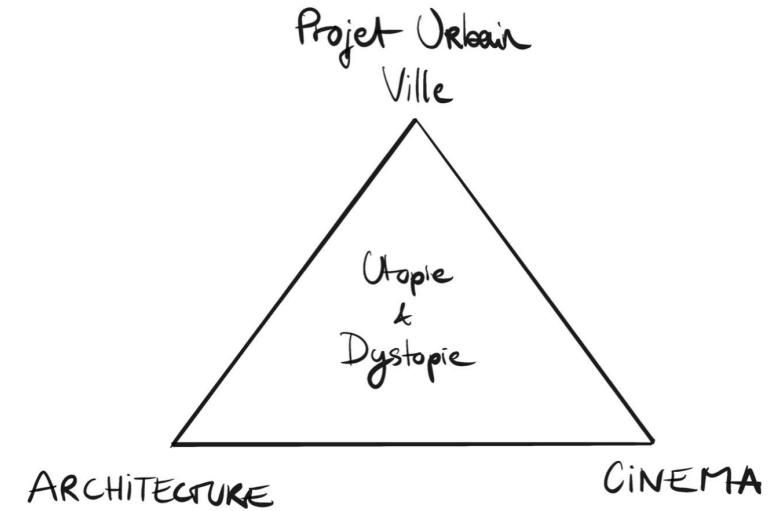


Cheminement : ARCHITECTURE / UTOPIE / CINÉMA

Avec les nouvelles technologies qu'apporte le cinéma et les recherches apportés sur l'utopie, la dystopie et l'architecture urbaine, il semble se dégager une certaine synergie. D'abord L'utopie comme la contre-utopie (la dystopie) sont donc deux reflets de la réalité présente. Ils permettent une critique et un regard force de proposition pour un avenir meilleur. L'avènement de cette pensée traduit dans le monde de l'architecture passe par le traitement de la ville.

Cette dernière permet une expérimentation explicite pour le projet urbain de demain. De plus, l'utopie urbaine ne s'arrête pas aux limites de la réflexion architecturale ; elle s'empare d'un autre art qu'est le cinéma. Comme un outil propre à lui, s'exprimant sur ces réflexions où le domaine majeur passe par la science-fiction. Un schéma se dessine.

L'interaction entre ces termes : architecture, cinéma et utopie amène à penser la ville. Par l'utopie qui critique implicitement le réel, soutenue par les supports que sont l'architecture et le cinéma : il en vient de comprendre les différents aspects, enjeux de la ville actuelle pour penser le projet urbain futur.



Réflexion : L'architecture urbaine de demain

TROISIÈME PARTIE

- ANALYSE DES FORMES DANS L'ARCHITECTURE ET LE CINÉMA -

“ Les utopies ne sont que des vérités prématurées.”

Alphonse de Lamartine

Au travers de l'explication détaillée des modalités de ma recherche, cela permet de mieux comprendre la connexion entre l'architecture et le cinéma et ainsi comment il est possible d'envisager l'architecture urbaine future, de l'expérimenter, de s'y confronter. Après ces explications succèdent une interrogation, sur la formation des utopies, celle de l'analyse des caractéristiques de celle-ci. Quelle est l'identification de ces réflexions sur la ville et son architecture urbaine ? Une analyse peut être formulée à partir des éléments tels que les propositions utopies ou contre-utopiques (dystopies) architecturales et cinématographiques du 20e siècle jusqu'au début du 21e siècle pour révéler les formes spécifiques, de même que les idées innovantes apportées par celles-ci.

1. Analyse des enjeux : La ville industrielle

L'ascension de l'époque pour l'industrialisation et la vitesse d'exécution sont les principaux enjeux pour répondre aux besoins de la société industrielle qui se veut rationnelle et fonctionnelle. Les liens entre l'utopie et le cinéma ,comme la production architecturale, apparaissent dès la révolution industrielle. Elle s'empare de l'aspect bâti, structure et organisation mécanique et rompt avec l'idée fictive que nous propose et théorise Thomas More.

1.1 Une cité industrielle : 1917-1932 - Tony Garnier

L'utopie architecturale et urbanisme moderne apparaît avec l'architecte Tony Garnier créant le projet de quartier " Ex nihilo ". Une cité industrielle de 1917 à 1932 n'est que projet et axe de réflexion pour répondre à cet avènement de l'industrialisation où les villes urbaines de l'époque n'arrivent pas à fonctionner avec les enjeux mécaniques de la ville contemporaine. De plus, cette réflexion vient apporter, encore aujourd'hui, un important succès sur l'organisation de la ville idéale et le premier manifeste de l'urbanisme pour le 20ème siècle.

Une cité industrielle : Étude pour la construction des villes - Tony Garnier (1932)



1. Analyse des enjeux : La ville industrielle

1.2 Metropolis : 1927 - Fritz Lang

A l'inverse, le cinéma prend le contrepied de l'image idéale de la ville industrielle urbaine. Adapté du roman de Thea von Harbou, Fritz Lang va s'emparer de cette littérature pour montrer, visualiser la vitesse et l'industrialisation qui façonne la ville. Il montre une ambiance et une atmosphère terrible pour l'homme. La pertinence des images montre un visuel choquant dystopique servant d'expression et de regard critique sur la société à l'ère industrielle et la ville productive engendrée.



Ville Métropolis - Fritz Lang (1927)

2. Analyse des enjeux : La ville radicale

La portée politique s'attache aussi à l'ordre de l'utopie comme de la dystopie. Une cité idéale est une cité organisée socialement et politiquement. L'avènement des guerres mondiales et la montée de la propagande et du fascisme accélèrent la réflexion sur la société et induisent sur l'organisation urbaine des villes. La recherche par l'utopie radicale veut tendre vers une bonne gouvernance. C'est aussi utiliser la dystopie au travers du prisme de la critique de l'architecture qui questionne les institutions et leurs pratiques.

2.1 Exodus : 1972 - Rem Koolhaas / OMA

La grande production et les réflexions théoriques amènent à penser l'ordre au moyen de la fiction. Rem Koolhaas questionne la mesure de l'architecture se soumettant à l'homme. Sur ce point il entreprend par des collages la mise en place d'une ville divisée en deux : les riches et les pauvres avec des dispositifs urbains en les séparant. C'est un regard critique sur la dénonciation de la maîtrise de la société et des avancées sociales de la construction.



Projet « Exodus ou les prisonniers volontaires de l'architecture » Rem Koolhaas / OMA (1972)

2. Analyse des enjeux : La ville radicale

2.2 Colony : 2016-2018 - Carlton Cuse et Ryan Condal

La métaphore dans la série *Colony* est assez forte. Elle choisit un angle singulier en montrant un parallèle étonnant avec l'occupation dans la Seconde Guerre mondiale. S'inspirant, directement, des photographies pendant l'occupation nazie de Paris. Cet ensemble se met au service de la série et de l'histoire dont elle s'inspire. Cette série critique, bien que fictivement, un futur dystopique de Los Angeles. L'ensemble filmique s'incorpore à la ville existante qui est en mauvais état. Les barrières organisent chacune des villes aux alentours. Une séparation forcée de la population contraignant l'urbanisme par une architecture radicale. Un clin d'œil inspirant sur la réflexion qu'est la ville contrainte. Ce qui peut rappeler l'architecte Ledoux dans sa vision totalitaire.

“Seuls comptent les besoins fondamentaux de l'existence, ainsi que les activités militaires et policières sans cesse plus développées. Tel est le cœur battant de l'Etat. Tout le reste est superficiel.”

Claude-Nicolas Ledoux



Los Angeles : *Colony* – Carlton Cuse et Ryan Condal (2016)

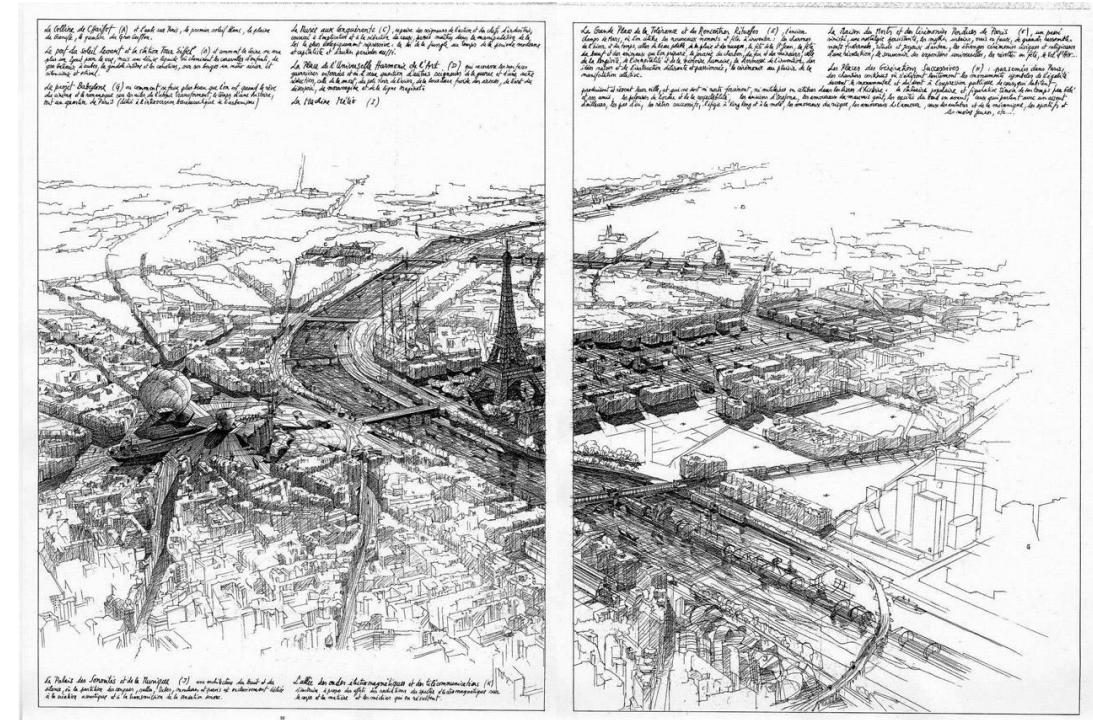
3. Analyse des enjeux : La ville en ruines

La ruine rappelle l'architecture dans ses transformations et son passé réalisé. L'architecture se présente en décomposition comme une figure d'un témoignage de l'histoire. Comme une réflexion sur la définition, la composition et la constitution qui crée un caractère particulier de la ville souvent dite comme un non-lieu ou encore un lieu du possible. La ruine établit les contraires. Un parallèle se crée avec la visualisation de l'utopie urbaine rêvée et la possible dystopie. Pensé depuis très longtemps, l'enjeu de l'utopie de la ruine se réanime avec les évènements des guerres mondiales.

3.1 Le Bel aujourd'hui : 1976-78 - Jean-Paul Jungmann

L'utopie de la ruine se présente dans le projet imaginé par l'architecte Jungmann fondateur du groupe Aérolande qui propose un projet théorique pour les futures ruines des collines de Chaillot pour Paris. Dans l'engouement des projets utopiques tels que Archigram, il propose les premières expériences avec des structures pneumatiques développées avec le projet de la montgolfière. Servant de moyen utopique pour redécouvrir la conception architecturale urbaine. L'insoutenable légèreté de l'architecture proposant à la grande échelle une volonté de l'inertie sociale comme but d'une ville idéale par delà les ruines potentielles.

Ruines futures pour les collines de Chaillot pour Paris de Jean-Paul Jungmann (1976)



3. Analyse des enjeux : La ville en ruines

3.2 Divergente : 2014 - Neil Burger

Le film dystopique Divergent de Neil Burger présente la ville de Chicago dans un passé dystopique et déconstruit par les ravages d'une guerre passée. Le panorama de la ville en ruines se compose d'immeubles délabrés et non utilisés, d'un quartier plus qu'en ruines et de la clôture haute de plusieurs mètres délimitant la ville et l'alentour d'un non-lieu des plus total. De plus, le lac Michigan asséché, cette représentation post-apocalyptique montre un partie pris architectural appuyé dans le film : un besoin de mémoire d'un passé douloureux pour ne pas le reproduire, une mise en garde d'un extrême ou d'une fatalité de la société. Cette conservation de l'état intact des ruines non réinvesties fait un rappel à la ville d'Oradour-sur-Glane qui a été conservée après la destruction quasi totale lors de la seconde guerre mondiale.

"La ruine, c'est un indicateur de l'équilibre nécessaire entre passé et présent »

Alain Schnapp



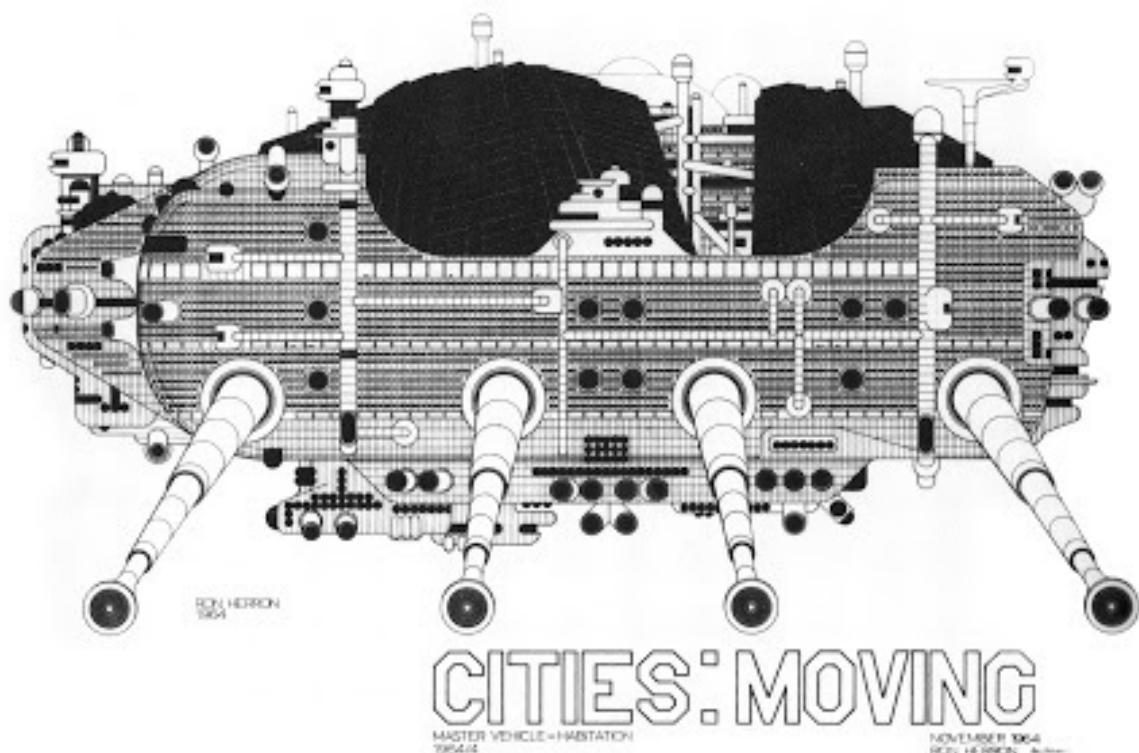
Ville de Chicago – Divergente de Neil Burger (2014)

4. Analyse des enjeux : La ville technologique

L'accélération des découvertes technologiques ainsi que scientifiques arrive à un âge d'or d'idées et de pensées futuristes pour le monde. La reconstruction est le mot clé des années passées mais quelles reconstructions : à l'identique du passé ou bien totalement inédite ? Les projets et idées modernistes ne cessent de croître en incluant le progrès technique et technologique allant jusqu'à l'idée que celles-ci pouvaient être la réponse pour les besoins de la ville urbaine. Ainsi de nouveaux enjeux architecturaux pour la ville induisent par la société et une modification du mode de vie critique de la société de consommation hyper-technologique. La ville sur l'eau, dans l'air, elle marche : elle bouge !

4.1 Walking City : Archigram / Ron Heron

La ville contrainte n'étant pas une fin en soi, elle choisit une pensée positive qui s'adapterait aux besoins de l'Homme : une architecture qui se déplace. C'est une expérimentation d'un tout nouveau fonctionnement en termes de pensée urbaine. La conscience de l'enjeu majeur devient la mobilité et de son évolution. La vision architecturale urbaine des villes utopiques se projette dans la structure comme un objet d'une architecture déterritorialisée. Ron Herron présente le projet utopique d'une ville qui se déplace prônant le lien qu'offre l'usager et le besoin des usagers avec une dimension inédite cette existence nomade poussant la technologie à un mode avancé.



Walking City de Ron Herron Archigram n°5 (1964)

4. Analyse des enjeux : La ville technologique

4.2 Mortal engines : 2018 - Christian Rivers & Peter Jackson

« La technologie est la réponse, mais quelle était la question ? ».

Cédric Price

Un parallèle est fait avec ces réflexions utopiques des années 60. Dystopique voire apocalyptique, ce film adapté du roman de Philip Reeve prend un aspect critique sur la manière et l'issue possible des villes mouvantes. La technologie, ici la mécanique, doit sans cesse se développer pour pallier une issue fatale d'obsolescence et de vétusté dans le temps. Et si cette obsession de progression, de vitesse rendait la condition humaine désastreuse. L'architecture urbaine par la ville mobile donne un sens critique à la projection urbaine. Cette dystopie montre que l'utopie n'est qu'une proposition, une réflexion pour l'avenir futur. Il faut tempérer et mesurer l'impact technologique.



Londres - Mortal Engines de Christian Rivers et Peter Jackson (2018)

5. Analyse des enjeux : La ville “ghettos” / “taudis”

Plus communément après l’ère industrielle, l’installation de la ville générique s’accentue après les guerres mondiales, le territoire est détruit et la société peine à se loger, l’espace urbain s’agrandit par la ville “ghettos”. Il faut construire vite, pas cher et en grande quantité : l’utopie des grands ensembles apparaît comme la solution pour pallier cette urgence. Une rupture architecturale qui met en avant le progrès social avec les trente glorieuses cependant contrebalancé plus tard par l’aspect qui émerge de la condition urbaine comme une ville taudis ou ville dortoire.

5.1 Grands ensembles de Sarcelles : 1961 - Jacques-Henri Labourdette

L’utopie des grands ensembles va s’étendre sur toute la France en particulier dans les banlieues urbaines de Paris et de son centre-ville. Cette idée architecturale et urbaniste propose la mise en avant du bonheur cultivé par la vie urbaine, économique et sociale, culturelle. La dimension fonctionnaliste présentée par le Corbusier avec la Charte d’Athènes propose que : habiter, travailler, circuler et se divertir doit être soigneusement séparé. De plus la dimension universelle portant sur “l’homme universel” dont les besoins sont considérés identiques amène la pensée de cette utopie de la ville. Elle devient standardisée et répétitive permettant le pré-fabriquer et l’industrialisation avec le tout-béton amenant une monotonie architecturale qui pèse finalement sur la cadre de vie urbaine de la société. Un ressenti qui exacerbe l’architecture de la ville moderne. Une utopie désenchantée qui apporte un regard critique puisque quelques années après ces villes sont devenues des villes taudis et l’avènement de la maladie de la sarcellite correspondant à cet étrange mal de cette architecture et espaces urbains sans âme.



Ville de Sarcelles-les-Clochettes de Jacques-Henri Labourdette (1961) 41

5. Analyse des enjeux : La ville “ghettos” / “taudis”

5.2 Blade Runners 2048: 2017 - Denis Villeneuve

Suite du premier volet intitulé de même nom, *Blade Runner : 2048* présente un futur de chaos dominé par une planète encore plus polluée et aux sols épuisés. La ville urbaine dystopique filmée par Denis Villeneuve dessine une imagination du désastre. Une anticipation de ce que la ville taudis peut donner dans un proche futur avec l'avènement des mégalopoles laissant à l'abandon une partie de la population.

Cette dystopie met en évidence les problèmes de la société et sa condensation dans une architecture urbaine pré-fabriquée et compartimentée. Plongé dans une ville pleine de ruelles puantes et dangereuses dans une atmosphère remplie par le béton : une mise en abîme de la projection des grands ensembles poussés à l'extrême d'un futur noir, un futur envisageable.



Blade Runner 2048 de Denis Villeneuve (2017)

6. Analyse des enjeux : La ville générique / globalisé

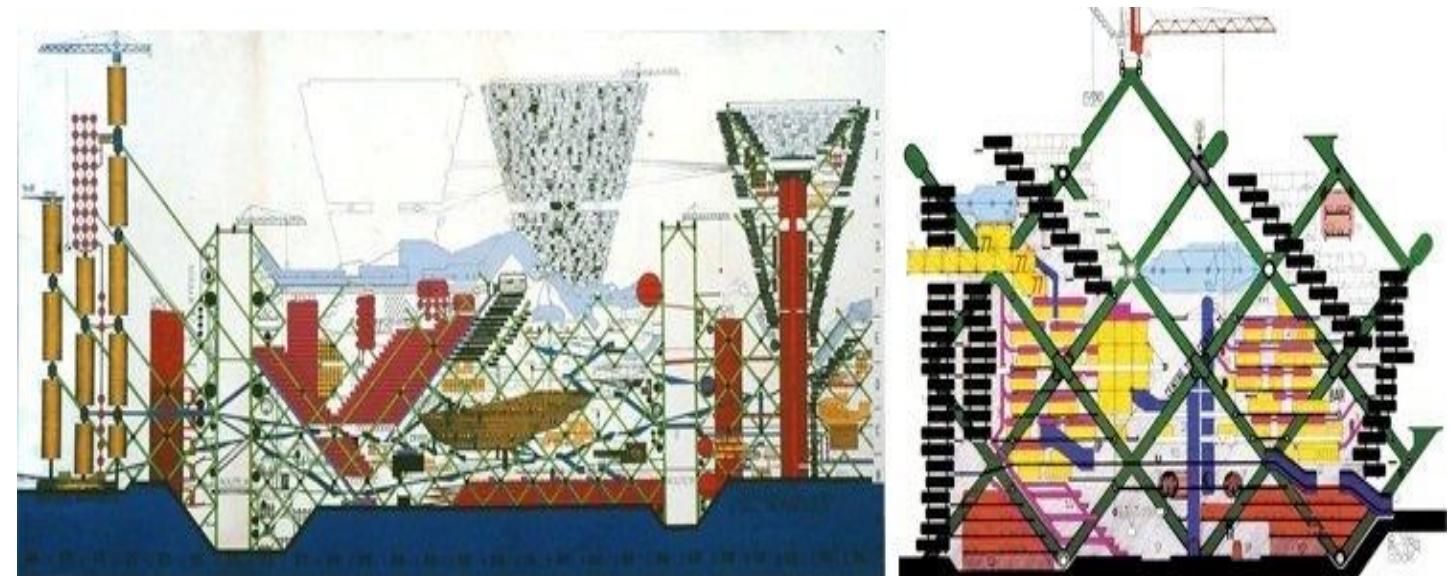
La technologie et la mondialisation vont de pair dans leur développement. L'arrivée technologique permet la création de réseaux, mobilités, accès et communication qui permet à la ville urbaine d'être connectée par les autres : création de la globalisation. L'approche de la globalisation à travers la conception architecturale et urbaine semble comme vecteur de nombreuses parutions et réflexion théorique sur la question de l'échelle et le processus de métropolisation avec le contexte global notion fondamentale de la géographie contemporaine. L'architecture comme instrument servant à tester les aménagements d'espaces urbains et sur le territoire contemporain.

6.1 Plug-in City : 1963-1966 - Archigram / Peter Cook

“La maison est un appareil à transporter avec soi, et la ville est une machine sur laquelle on vient se brancher.”

Peter Cook

Développé par Peter Cook un des représentants du groupe de la revue d'Archigram. Plug-in City ou Ville Réseaux, le nom donne sens sur la vision théorique de l'architecture urbaine. La mégastucture portant les termes de la globalisation qui germe avec le projet et les nouvelles technologies se développe en parallèle. La ville mondialisée et connectée fait naître l'esthétique du maillage. L'abstraction du sol est importante et se concentre uniquement sur la recréation artificielle d'espaces publics ouverts à l'intérieur du réseau. Une théorisation intéressante néanmoins contrôlée par la préfabrication et la standardisation industrielle.



Plug-in City de Peter Cook dans Archigram (1964)

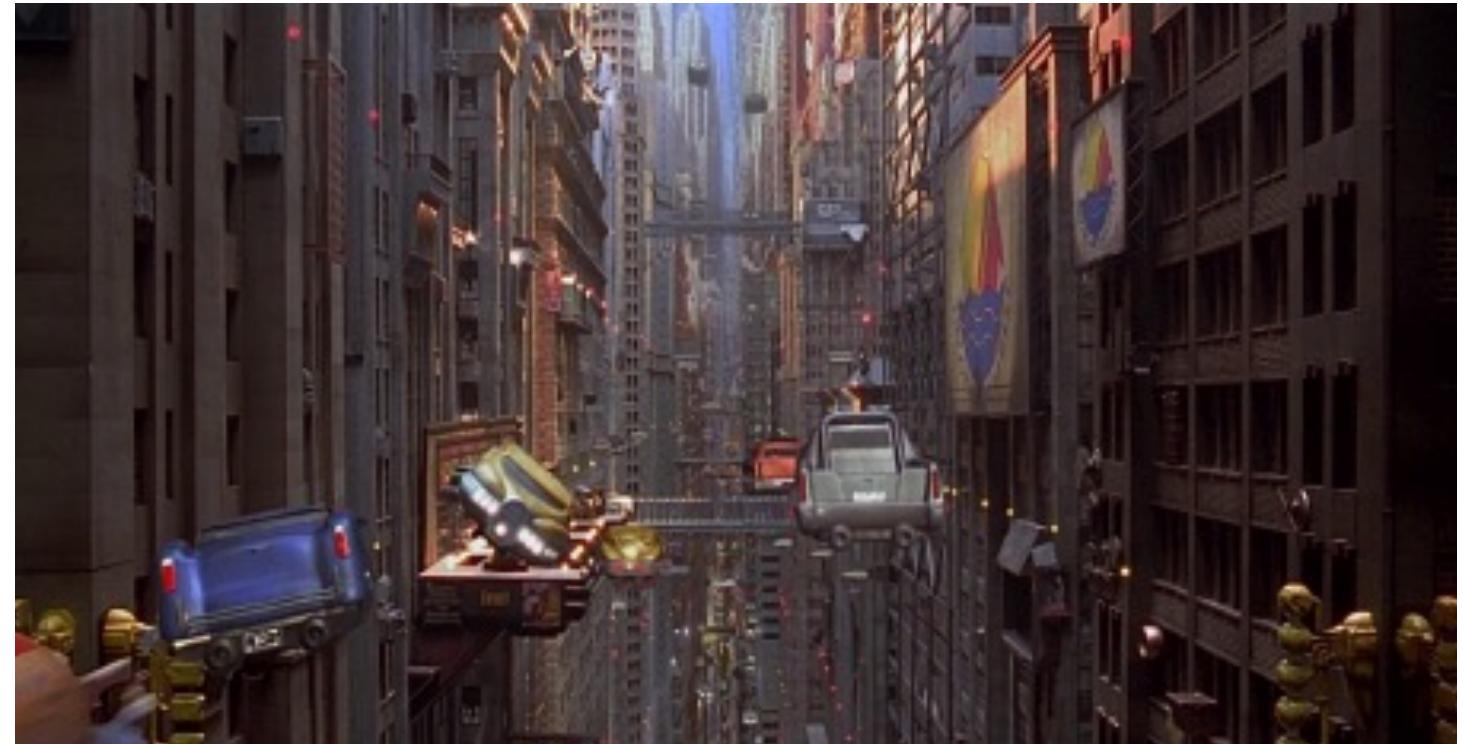
6. Analyse des enjeux : La ville générique / globalisé

6.2 Le 5ème Élément : 1997 - Luc Besson

La ville du 23e siècle imaginée par Luc Besson présente la ville futuriste éperdument haute, dépourvue d'horizon, dans un brouillard permanent qui pose la question du sol. Ce film est considéré comme culte sur la vision du futur. L'ensemble omniprésent par le réseau, les connexions pour relier la ville. La hauteur faisant sens dans la quête des constructions des buildings montrant la tendance architecturale et urbaine proche de notre réalité actuelle. Mais est-ce une utopie inspirante ? Présentée comme une mégapole par l'architecture gigantesque qui dépend d'une vie mélancolique et solitaire pour l'humain et l'urbanité en oubliant le site. La nature tend ainsi vers la dystopie avec la complexité de la vie quotidienne. Une proposition critique pour comprendre qu'il faut tendre vers un idéal émotionnel architectural et urbain meilleur. C'est aujourd'hui en complet paradoxe avec les attentes à venir. En effet les questions de changement de climat, de montée des eaux, de développement durable soutenable vont faire évoluer les perspectives et les utopies.

“Plus le monde se mondialise, plus la terre se terrorise.”

Claude Frisoni



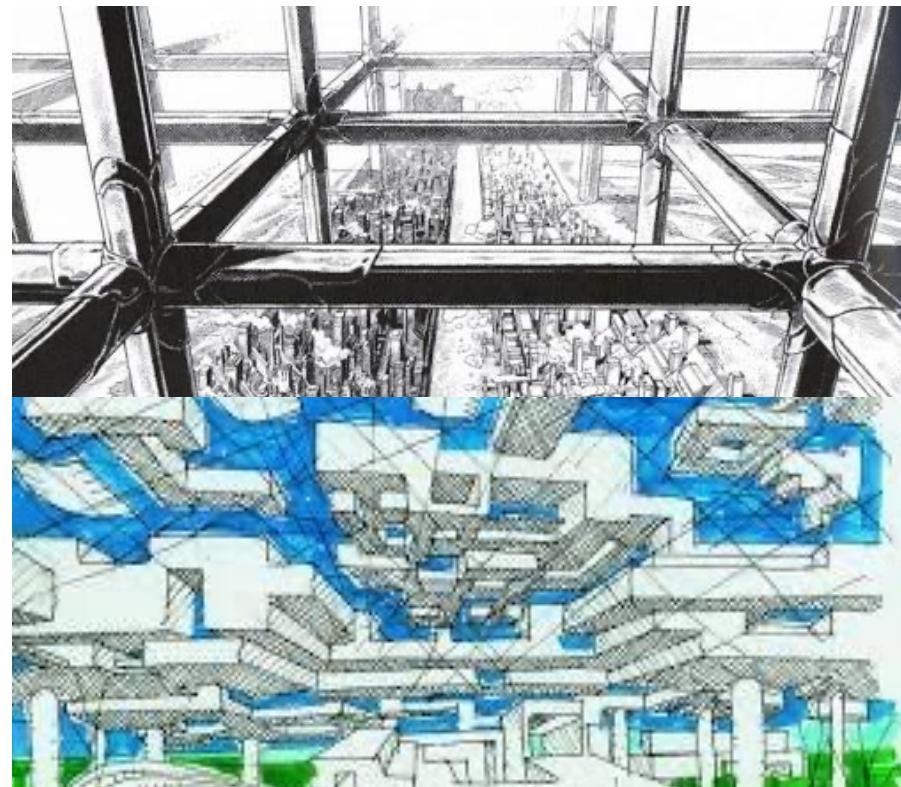
Mézières – Le 5ème Élément de Luc Besson (1997)

7. Analyse des enjeux : La ville monde / planète

Pour pousser plus loin l'échelle de la ville urbaine, la recherche utopique s'empare du monde et même de planètes. Le développement de la conquête spatiale se répercute dans des utopies urbaines. L'explosion démographique mondiale se met en place comme axe de réflexion urbain à travers l'architecture et le cinéma de science-fiction. La planète devient-elle une ville totale ? Un urbanisme planétaire total ? Utopie d'un nouveau monde ou la dystopie d'un monde écrasant. Un nouveau mode de vie urbain, exacerbé par l'innovation et les échanges, permet la théorisation qui encore aujourd'hui pause réflexion.

7.1 Les Cités Obscures : 1983-2009 Schuiten / Peeters

L'univers de la bande dessinée de l'architecte et dessinateur Schuiten et le scénariste Peeters présente un univers : la ville radicalement urbaine, dépourvue de nature, de vie sociale et composée de vide. Il persévere dans la technologie moderne comme acte d'évolution pour les villes-mondes. La qualité de leurs représentations en font une recherche utopique et dystopique de première ordre. Il présente en effet l'ambivalence des théories de la ville rêvée : Urbicande ou l'absence de toute vie sociale et le vide des espaces urbains. Une dimension de l'échelle humaine différée de l'échelle d'une ville-monde rappelant la Ville Spatiale de Yona Friedman. La question des points de vue permet de renforcer la situation dans les installations. Il organise, désorganise, avec ces nouveaux angles, les échelles et les habitudes visuelles.



Urbicande,
dans Les Cités Obscures
de Schuiten et Peeters
(1985)

Ville Spatiale
de Yona Friedman
(1959-1960)

7. Analyse des enjeux : La ville monde / planète

7.2 Star Wars II - L'Attaque des Clones : 2002 - Georges Lucas

Les autres villes-mondes présentes cette fois-ci dans le cinéma sont celles de Coruscant dans le cycle de la saga de Star Wars. Nous percevons une planète par excellence urbaine sur la surface. Dans l'univers la ville Coruscant est désignée comme planète elle-même. Considérer comme un point central dans l'organisation sociale, politique et économique et urbaine de la galaxie à cette échelle. Organisé tel un labyrinthe hiérarchisé on perçoit seulement les bâtiments officiels qui se dégagent dans le paysage urbain : l'extrême de la ville on ne perçoit plus l'homme. Quel avenir pour l'homme, sera-t-il dépassé par une architecture hors échelle.

Ville en constante évolution qui monte une production lente de la ville nouvelle avec une certaine forme d'unité. D'autres artistes encherissent et poussent une visualisation de l'extrême. Une utopie de la ville-monde ou oecuménopole qui développe une dystopie critique d'un avenir incertain. Des caractéristiques formelles identifiables : un cœur central, avec des cercles concentriques qui s'étendent à l'infini. Il n'y a plus de distinction de quartier seulement de grandes zones autour d'un point culminant. Une perte totale d'échelle humaine.



Ville de Coruscant dans Star Wars II de George Lucas (2002)



L'oecuménopolis de Coruscant de Jean-François Liesenborghs (2015)

8. Analyse des enjeux : La ville virtuelle

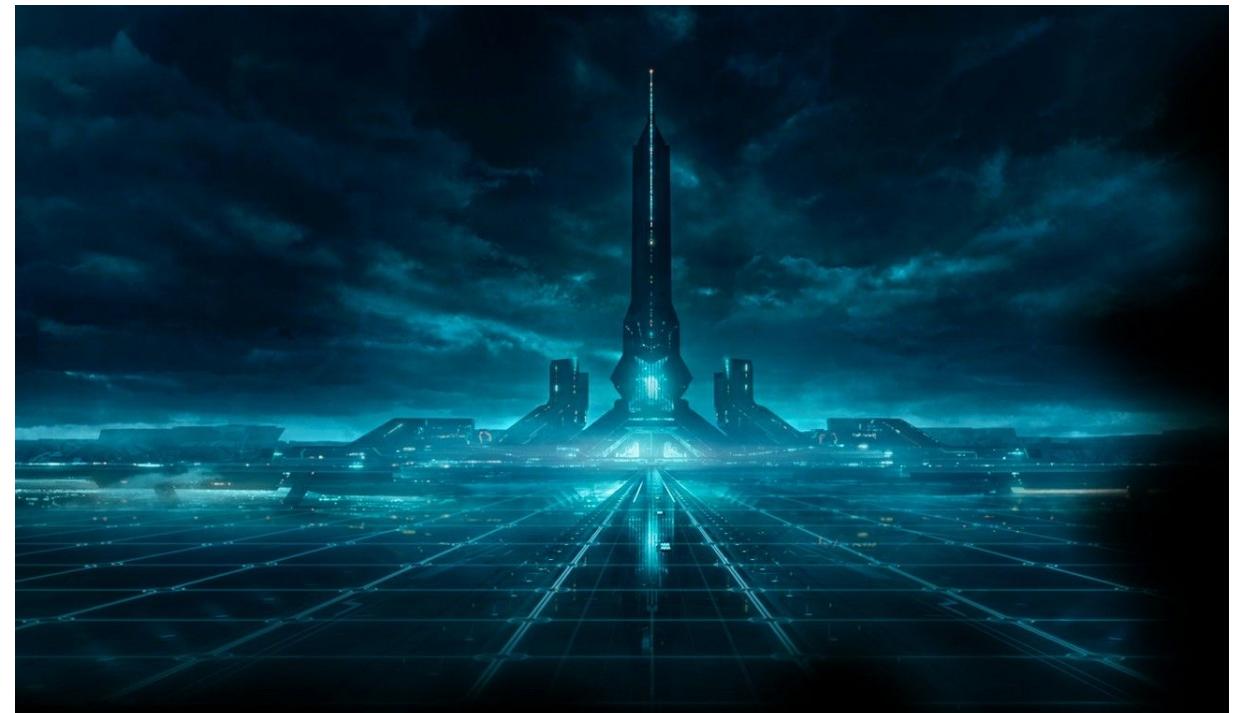
Impalpable, mais pour autant l'architecture virtuelle existe et permet une sorte de projection de ce que demain sera. Une construction possible voire immersive (réalité augmentée). Le virtuel est par principe une idée, une expérience semblable à une utopie réalisée par la révolution numérique. Ce désir continue en s'étendant à la construction potentielle d'une ville, d'un espace urbain, une dimension architecturale nouvelle. Comme perspective de recherche, une vision futuriste comme thèse pour comprendre la société et la logique d'avenir. La proposition d'une vie sociale qui se fait au moyen d'un avatar (Second Life). Le virtuel comme un malaise, serait-il vu comme un visionnaire ?

8.1 Tron, l'Héritage : 2011 - Joseph Kosinski

“La science-fiction s'est évidemment emparée du thème depuis longtemps : l'ordinateur, nous raconte-t-elle parfois, sera capable de simuler un monde virtuel avec tant de précisions qu'il sera en tout point conforme au nôtre.”

Anonyme

L'utopie sert l'architecture virtuelle. Sortie surtout dans les récits de science-fiction par l'informatique : les villes virtuelles se sont surtout vu dans le domaine du cinéma par les films comme Matrix où le perception du monde lui-même n'est qu'illusion et l'inverse produit dans le film Tron. Le film se joue dans une ville totalement virtuelle en 3D : Tron City. En re-créant l'interface et l'architecture, cette réalité matérielle. Tout une utopie pour le destin futur de la ville ! Une proposition architecturale urbaine qui laisse à réfléchir sur le devenir que nous voulons en faire.



Tron City – Tron : L'Héritage de Joseph Kosinski (2011)

9. Analyse des enjeux : La ville anthropocène / nature

L'ère Anthropocène est encore en définition dans notre époque et pourtant l'état actuel des choses avec la mondialisation, les problèmes de réchauffement climatique, nous pousse à voir différentes approches comme une vie plus verte remplie de nature. Comme l'homme faisant partie d'un écosystème au même titre que toute espèce vivante. On pense au parlement de la Loire où l'homme devient, devant la justice, attaquant pour ces actions néfastes face à l'environnement et à la nature. On accorde à la nature des droits. L'arrivée de la pensée de "slow catastrophe" comprend par ce terme la problématique en veille mais qui devient aujourd'hui un enjeu majeur pour la ville urbaine et touche la réflexion architecturale. Rêver d'une ville remplie de nature est une utopie plus que actuelle.

9.1 Cité Végétale : (2007) Luc Schuiten

L'intérêt en hausse pour les villes végétales et plus durables ne date pourtant pas d'aujourd'hui, repris assez tardivement elle donne naissance à de nombreux projets architecturaux visionnaires. L'architecte et illustrateur Schuiten porte en avant l'utopie verte. Considérant l'urbanisme au même ordre que l'architecture comme un bien de la nature, il propose différents projets utopiques ou un regard critique abordé pour une envie d'habiter et de coexister avec la nature. La nature envie l'espace urbain : archiborescence. Une représentation utopique de la ville de Nantes en 2100 et une forme de proposition et théorisation d'anticipation.



Nantes en 2100 - Cité Végétale de Luc Schuiten (2007) 48

9. Analyse des enjeux : La ville anthropocène / nature

9.2 Black Panther : (2018) - Ryan Coogler

“ la ville de demain: dense, verte et connectée “
Vincent Callebaut

La ville afro-futuriste de Black Panther détaille une ville comme une cité intelligente et en accord avec la nature et le respect du territoire, tout en poussant la technologie à son maximum. Cette vision utopique dans le film de la ville fictionnelle du Wakanda montre un aspect plus que brutal sur le traitement architectural mais s'adoucit avec la vision de l'urbain naturel fortement présent, créant un aspect optimiste pour la projection future des villes africaines. Un mélange de qualité urbaine et de biosphère. Cette visualisation critique de la société actuelle donnant des propositions ou axes d'explorations pour l'avenir.



Royaume du Wakanda de Ryan Coogler (2018)

10. Analyse des enjeux : La ville fantôme / ville morte

L'évocation des ruines va porter une autre forme de ville : la ville urbaine fantôme. Le terme ville fantôme est apparu vers 1915 et décrivait les toute première ville abandonnée du 20e siècle celle des villes industrialisées. Souvent caractérisées par le vide et oubliées, ces villes montrent le passage d'une vie autrefois prospère et désormais abandonnée. Souvent mise en évidence dans le cinéma de science-fiction comme une dystopie, elle se retrouve aussi présente dans le monde actuel.

10.1 Pripyat / Ukraine : 1986 - Catastrophe nucléaire de Tchernobyl

Un jour la ville nous échappera et deviendra une ville fantôme. C'est désormais le cas pour la ville de Pripyat qui en 1986 est ravagé par la radiation et la contamination dû à l'explosion du cœur de la centrale nucléaire de Tchernobyl. Contaminée au plutonium, la ville ne sera plus habitable pendant les 240 000 prochaines années, ce qui interpelle radicalement le devenir de la ville future. Le lieu dystopique qui pousse à l'extrême la réflexion de la pensée architecturale, la ville devient ainsi un non-lieu.

La ville morte est envisagée, comme une mise en garde de ce qui pourrait nous arriver à tous. Le futur de la projection urbaine, les villes comme des lieux de possibles accidents industriels urbains réduisant l'homme à les désérer.



Pripyat 30 ans après - Tchernobyl 2016

10. Analyse des enjeux : La ville fantôme / ville morte

10.2 : The Walking Dead : 2010 - Frank Darabont et Robert Kirkman

La fin de la ville, peut se considérer dans la série The Walking Dead qui met en avant dans les premières images de la série un homme qui commence à réaliser qu'il est le seul survivant après une catastrophe. Cette angoisse de la ville morte se retrouve dans beaucoup de science-fiction comme "28 jours plus tard" de 2002.

L'intérêt porté ici est la dystopie comme une vision d'un futur possible. Cette dystopie de la non ville permet d'amplifier ces questionnements : les catastrophes environnementales et sanitaires qui délimitent les zones habitables et engendre la question de la migration. D'être réduit à devenir un sans logis, ni abri. L'utopie serait alors d'avoir un environnement viable, durable et sécurisant.



Ville d'Atlanta : The Walking Dead de AMC (2010)

Ainsi nous sommes arrivées au terme de notre voyage retracant les différentes étapes des utopies comme des dystopies architecturales urbaines. Ces pensées, qui ont vu les siècles passés, ont permis cette exploration des futurs envisagés et cela permet de mettre en lumière les éléments indispensables à la réflexion d'un projet urbain et les critiques de notre société contemporaine. La science-fiction comme les projets papiers combinent dystopie et utopie mettant en scène l'état du monde et les préoccupations des sociétés.

L'industrialisation, la ville brutale, les technologies, la mondialisation, la ville-monde, le virtuel et l'arrivée de la pensée anthropocène, ville vide et ville-ghettos sont un ensemble de préoccupations, de problèmes pour nos villes urbaines actuelles. Par l'utopie, le cinéma propose un point de vue fantasmé et par la dystopie il propose une vision cauchemardesque. Ces deux visions conditionnent nos prises de conscience et souhaits d'un avenir meilleur.

QUATRIÈME PARTIE

- RÉFLEXION POUR UNE ARCHITECTURE URBAINE FUTURE -

Le chapitre précédent sert de bases d'exploration, la projection urbaine et architecturale des futurs possibles s'exprime par les canaux de l'utopie et de la dystopie. L'utopie sert de projet d'avenir avec l'idée d'expérimenter principalement des nouvelles formes architecturales de la ville. Ainsi dans ce dernier chapitre nous traiterons du regard cinématographique que pose la science-fiction filmée sur les dystopies et utopies. Ces créations portent sur écran la réflexion des projets futurs de l'architecture urbaine. Comment celle-ci nourrit le projet urbain et nous permet de créer des propositions pour le présent futur ? Ces différentes projections d'un futur possible nous permettent d'envisager l'avenir, à quelle échelle ? Que devient l'utopie confrontée à la réalité ?

« Soyez réaliste, demandez l'impossible ! »

Sciences-Po, Mai 1968

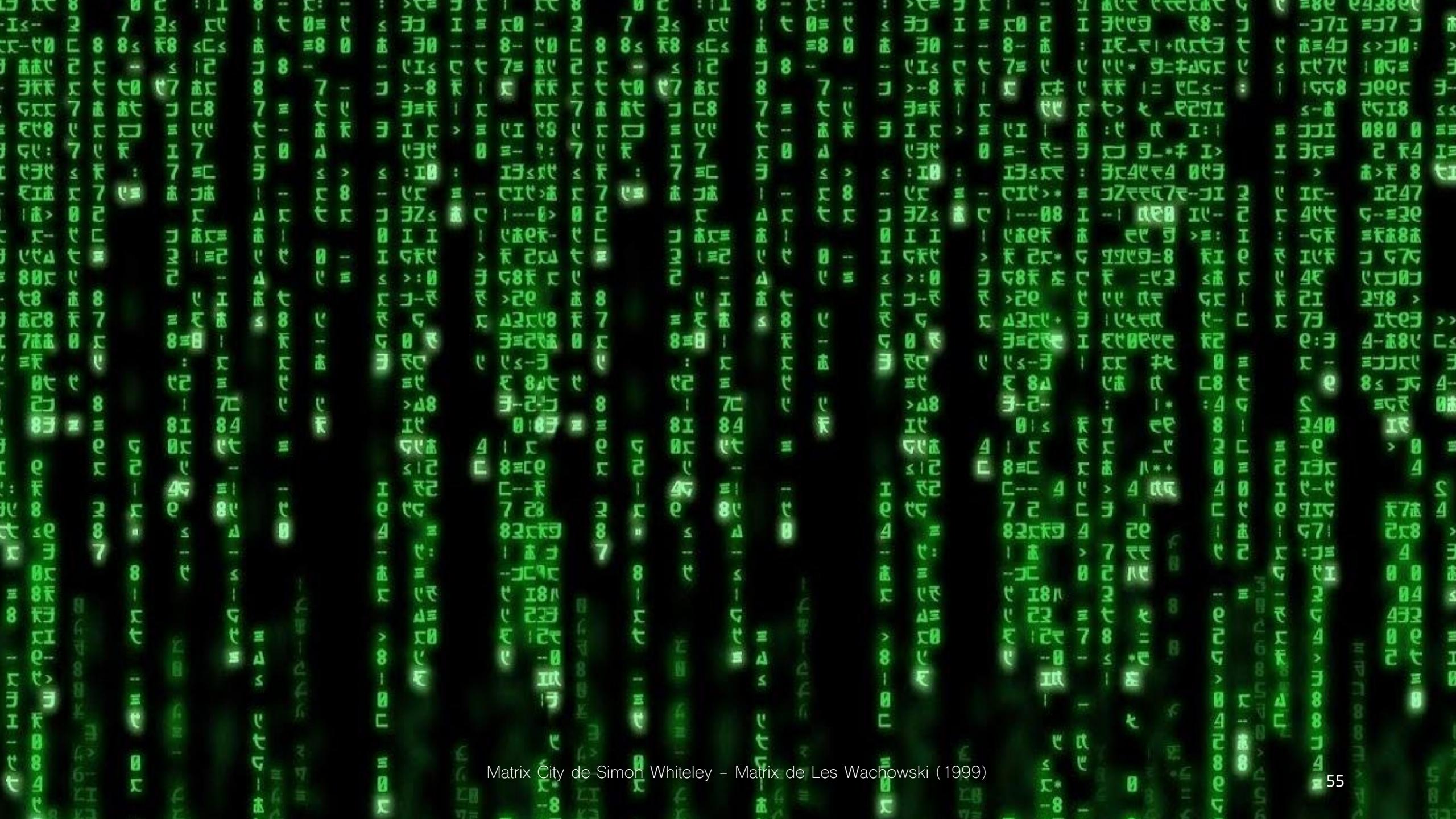
1. Expérimentations : Alerte donnée par le cinéma

Le cinéma par le biais du scénario, du réalisateur et des différentes équipes s'engagent pour la création d'un film qui passe par l'expression d'un point de vue singulier, de sorte à mettre en résonance le public. Par des émotions, une atmosphère ou une représentation, les films accrochent des extraits de notre réalité pour nous permettre de nous connecter à leur vision et ainsi nous immerger dans le film, la série. Cette volonté commune de transmettre par l'image, la vision est celle de l'artiste, peintre, dessinateur de bande-dessinée, architecte. Aborder ces thèmes par la fiction permet une représentation temporelle des futurs possibles.

Aujourd'hui, et depuis presque un siècle, la dystopie se révèle très présente au cinéma. L'utilisation de la science-fiction permet d'extrapoler notre imaginaire urbain. Elle permet de rassembler les peurs ou envies que nous avons et de les mettre en mouvement comme une autocritique de notre condition humaine se reflétant sur notre organisation sociétale et architecturale. Permet aussi d'envisager les conséquences de notre environnement où la complexité du monde réel ne cesse de grandir. Cette réflexion est d'autant plus présente et en connexion avec la réalité du monde qui nous entoure : le réchauffement climatique, pollution, la montée du terrorisme, les crises sanitaires et des politiques extrêmes qui s'accélèrent. Cet ensemble fait que la société n'a plus son destin entre ses mains. La montée de la double-pensée avec 1984 de George Orwell du Big Brother repris dans le film Matrix de Les Wachowski et la question du contrôle des masses. Avec le film I Robot notre société est poussée à l'extrême dans l'omniprésence de la robotique. C'est la critique d'une dépendance qui s'accélère de nos jours. Le contrôle de celle-ci devient de plus en plus flou et maintient notre difficulté à nous projeter dans une ville urbaine qui devient incertaine.

Cependant cela n'a jamais été aussi important et urgent de penser nos villes et l'avenir qu'aujourd'hui. Ce doute, plus présent, renforce le visuel et les propositions architecturales qui viennent nourrir la réflexion du projet pour les générations futures. Les spectateurs devenant de plus en plus soucieux d'un avenir viable, et d'être acteur d'une réflexion sur les libertés. De plus, même si l'utopie est moins présente, elle est toujours porteuse d'idées urbaines et architecturales possibles. Dans le monde du cinéma notamment avec les films tels que Star Wars de George Lucas, Avatar de James Cameron pour les plus connus ou encore récemment avec le film Valérian et la Cité des mille planètes de Luc Besson, ses films permettent d'exprimer un futur proche optimiste sur notre avenir spatial et planétaire et d'une potentiel vie étrangère. L'avenir de l'humanité sera-t-il dans les smart-villes (ville durable) qui seront plus intelligentes et plus durables face aux problèmes climatiques.

Par son imagination et son anticipation, le cinéma de science-fiction devient un extraordinaire laboratoire de pensée. Ainsi, il sert le projet de l'œuvre architecturale comme un support. L'art du cinéma par la représentation de l'image de la ville urbaine et de la société se met au service de l'architecture urbaine et de la réflexion anthropologique. Il est une source d'un espoir dans une version positive poussée à son paroxysme par une réflexion du chaos. La critique provocatrice de l'artiste fonde la dystopie ou l'utopie au cinéma. Les citoyens, la société, en général, se questionnent sur les projets filmés et leur message. Portée, de plus en plus par la vitesse de la communication et la connectivité grandissante parfois envahissante, l'alimentation du projet se place sous un nouvel angle qui inclut l'utilité de l'habitant de la ville comme acteur.



Matrix City de Simon Whiteley – Matrix de Les Wachowski (1999)

2. Utopie et Dystopie : Degré applicable

Si nous reprenons la définition d'utopie et dystopie après notre voyage de projet de villes urbaines architecturales et cinématographiques nous comprenons que les deux sont intimement liées. L'utopie en montrant un monde idéal parfait d'une société rêvée permet de mettre l'idée de l'exagération du beau et du coup cela mêle la dystopie car l'équilibre est perdu. A l'inverse la dystopie révélatrice d'un futur proche cauchemardé des plus terrifiant de notre société, poussée à ces extrêmes, donne le visage d'un monde meilleur qui ressemble à l'utopie. Une sorte de dialogue poétique qui ne cesse de s'entremêler comme le Beau et le Spleen de la poésie urbaine de Baudelaire dans son recueil de poème les Fleurs de Mal ("...d'un idéal trop parfait pour être bien et d'une soif d'une beauté cachée dans le chaos...") : mettant en avant l'âme de la ville reflétée par sa société urbaine.

D'où cette invitation au voyage, qui réside dans la projection de voir plus loin que la simple image de la ville urbaine utopique ou dystopique. En effet, l'architecte propose en réponse pour le réel une réflexion de la société de son fonctionnement une sorte d'équilibre qui se situe entre l'utopie et la dystopie pour trouver une expérience viable. Avec ces perspectives plusieurs possibilités sont envisagées suivant les besoins et aspirations de la société et de sa ville. De l'inspiration de l'utopie à la réflexion de la dystopie naît l'adaptation au réel applicable au projet urbain. La recherche d'une théorie passant par l'utopie et la dystopie pour sa représentation du réel revient à la réflexion similaire dans un projet architectural (vue dans la première partie du mémoire). Un cheminement en forme de boucle, qui permet de comprendre le passé, de visualiser les futurs possibles et de fabriquer l'instant présent.

L'application réaliste de cet équilibre (utopie versus dystopie) réside dans la réflexion comme le précise Thomas Moore : l'Eutopia désigne le lieu imaginaire du bonheur. La présentation cinématographique de la ville urbaine met en évidence la pensée utopique comme un atout pour l'architecte, l'artiste vient poser une réflexion au-delà de l'image. Le film cadre une harmonie et une synergie dans son fonctionnement et son implication dans la ville à laquelle il est rattaché. De plus l'aspect critique, de ces scénarios dystopiques et utopiques de la représentation de la ville urbaine, permet de renforcer l'examen, le constat de la ville.

La limite de l'utopie comme de la dystopie d'un projet urbain telle la ville réside dans la généralité mais moins le détail, c'est à dire que nous connaissons par exemple l'utopie aujourd'hui très actuelle de l'anthropocène et la ville-nature en réponse au réchauffement climatique et à la pollution mais ce n'est qu'une présentation générale en détails plus complexe la dimension d'une multitude d'acteurs apparaît et pas seulement l'artiste ou l'architecte : l'utopie peut devenir alors collective. La frontière entre utopie et dystopie, d'un projet urbain, réside dans la globalité et non dans les détails. Les deux se répondent dans un dialogue permanent comme l'anthropocène et la ville-nature, utopie actuelle, qui sont des réponses au réchauffement climatique et à la pollution. Mais ce sont des représentations globales qui cachent une dimension multiple d'acteurs. L'artiste ou l'architecte ne sont plus seuls : l'utopie devient alors collective.

3. Utopie Collective / Participative : Réalisable ?

Co-construire la ville avec les citoyens , une nouvelle utopie ? L'aspect réalisable par contre révèle quelques difficultés si en effet l'utopie, comme la dystopie, propose des villes inspirées du réel ou d'un certain présent ; l'appliquer à des projets directement relève d'une entreprise fort complexe. En revenant sur l'aspect de la définition de l'utopie par rapport à l'architecture urbaine, le point de vue de l'utopie réalisable vient avec l'architecte et penseur Yona Friedman qui évoquait que pour qu'une utopie soit réalisable : "Cette utopie ne peut devenir réalisable que si elle obtient un consentement collectif". Cette approche poursuit un changement sur la constitution de la ville urbaine. Faire le dialogue entre les habitants et les professionnels, comme les architectes et les urbanistes, avec cette idée, qui commence à émerger, que la démocratie participative est à l'échelle de la grande ville.

"Lorsqu'on rêve tout seul, ce n'est qu'un rêve alors que lorsqu'on rêve à plusieurs c'est déjà une réalité. L'utopie partagée, c'est le ressort de l'Histoire."

Elder Camara

Dans un dialogue sur les "Utopies Croisées" entre Stéphane Malka et Yona Friedman architectes théoriciens qui imaginent un nouveau souffle pour la ville de demain. Ils se questionnent sur : comment bâtir l'avenir et réinvestir la ville par l'utopie ? En s'inspirant de la Ville Spatiale, ces deux architectes proposent une utopie réalisable une ville dans les hauteurs de Petare à Caracas en donnant comme simple consigne architecturale de créer les escaliers sur différents axes verticales et laisser la population s'emparer du "reste" de cette architecture en fonction de leurs besoins. Un "idéal" qui serait en constante évolution. Pour eux, la clé est de renouer avec cette improvisation et la légèreté architecturale qui permet de répondre à l'utopie pour qu'elle se réalise en fonction des habitants de la ville urbaine : la ville informelle !



Utopie Participative – Ville de Petare à Caracas de Yona Friedman Stéphane Malka (2019)

CONCLUSION

Ce mémoire a pour ambition de s'intéresser à l'utopie comme à la dystopie dans deux arts distincts que sont l'architecture et le cinéma, en se demandant comment les films constituent une véritable proposition et axe de réflexion pour le projet architectural urbain de la ville du futur. Il a fallu dans un premier temps définir le cadre de la réflexion et les différentes notions abordées dans ce mémoire. Entre utopie et dystopie et comment l'architecture et le cinéma se servent et mutualisent leurs réflexions créatives. L'analyse des différentes utopies urbaines retrace au travers du 20e et 21e siècles, l'influence de la fabrique urbaine et le regard porté sur la société.

L'utopie comme la dystopie ont permis de mettre en évidence de comprendre que l'utopie naît d'une insatisfaction de la société sur la ville et ainsi différents problèmes ou aspirations apparaissent pour tendre vers une meilleure société une ville future ce qui inspire l'architecture du projet urbain avenir. Cet instantané met un coup de projecteur sur un futur proche. Passant par la dystopie de l'industrialisation à l'utopie de la ville nature ou anthropocène : ce cheminement à travers le temps illustre le rôle que joue l'utopie urbaine pour la ville urbaine future. Cet ensemble propose un discours critique sur la société et l'organisation urbaine de celle-ci.

Par le biais de la science-fiction le cinéma apporte un nouvel essor de projection urbaine amenant la réflexion à s'accroître : le cinéma devient un laboratoire de démonstration, de tentative sur la théorie du projet de la ville urbaine. Différents degrés applicables de l'utopie et la dystopie dans la réalité concrète permettent une aide à la création de nouveaux projets architecturaux futurs. Par la communication du visuel parfois provocatrice, comme idyllique, l'image cinématographique de l'architecture urbaine permet de sensibiliser le public. Il se retrouve impliqué dans la boucle du projet soucieux d'un avenir plus qu'incertain. L'utopie architecturale s'accorde sur le présent, ainsi ancrée et partagée, l'utopie devient réalisable.

Finalement, ce mémoire n'est pas forcément de donner des réponses concrètes, néanmoins de tirer un support de réflexions contribuant à la fabrication du projet architectural pour les villes de demain. "Sans utopie, il n'y a pas de progrès" : l'utopie urbaine devient une possibilité et c'est ce qui en fait sa force et son intérêt.

ANNEXES

Bibliographie

BOURVEN Guillaume, Architecture, environnement et science fiction: les enjeux environnementaux dans les villes de science fiction. Architecture, aménagement de l'espace. 2018, dumas-01995986

BOZETTO Roger, Utopie et dystopie, In: *Raison présente*, n°36, Octobre, 1975, L'énergie, les centrales nucléaires, pp. 69-78.

CHOAY Françoise, L'urbanisme, utopies et réalités ; Une anthologie, Paris : Seuil collection "points essais", 2014, 464p

DUFFILLOT Olivier, L'architecture virtuelle. Architecture, aménagement de l'espace. 2014. dumas- 01225109

FRIEDMAN Yona, Utopies réalisables, Paris : Édition de l'éclat, 2008, 229p.

FRIEDMAN Yona et MALKA Stéphane, Utopies croisées, Bagnolet : L'échappée belle édition, 2020, 97p

GARNIER Tony, Une cité industrielle, Suisse : Édition 205, 2019, 288p

MORE Thomas, L'Utopie ou Le Traité de la meilleure forme de gouvernement, Paris : rééd. Garnier-Flammarion, 1993, 256p

NANCY Jean-Luc, "Au lieu de l'utopie", dans Les utopies et leurs représentations, Quimper : Édition le Quartier, 2000

ROY Ève, Autour d'Archigram, représentations architecturales utopiques et imaginaires en Europe de 1960 à 1975. Art et histoire de l'art. Aix-Marseille 1 (Aix-en-Provence), 2008. Français. tel-02615579

SIMOND Clotilde, Cinéma et architecture. La relève de l'art, Lyon : Aléas Éditeur , 2009, 283p

SPINETTA Adrien, « Les grands ensembles pensés pour l'homme », *L'Architecture d'Aujourd'hui*, février-mars 1953, n° 46

WILLEMIN Véronique, Habiter demain. De l'utopie à la réalité, Paris : Éditions alternatives 2010, 191p

Filmographie

1984 : réalisé par Michael Radford et George Orwell. 1950, Royaume-Uni

Avatar : réalisé par James Cameron. 2009, États-Unis, 20th Century Fox et Dune Entertainment

Black Panther : réalisé par Ryan Coogler. 2018, États-Unis, Marvel Studios

Blade Runners 2048 : réalisé par Denis Villeneuve. 2017, États-Unis, Scott Free Productions

Blade Runner : réalisé par Ridley Scott. 1989, États-Unis, The Ladd Company

Colony : réalisé par Carlton Cuse et Ryan Condal. 2016-2018, États-Unis, Carlton Cuse Productions

Divergente : réalisé par Neil Burger. 2014, États-Unis, Red Wagon Entertainment

I Robot : réalisé par Alex Proyas. 2004, États-Unis, Davis Entertainment et Overbrook Entertainment

Le 5ème Élément : réalisé par Luc Besson. 1997, France, Gaumont

Matrix : réalisé par Les Wachowski. 1999, États-Unis et Australie, Warner Bros et Village Roadshow Pictures et Silver Pictures

Métropolis : réalisé par Fritz Lang. 1927, Allemagne, UFA

Mortal engines : réalisé par Christian Rivers et Peter Jackson. 2018, États-Unis et Nouvelle-Zélande, Universal Pictures

Star Wars I – La menace fantôme : réalisé par George Lucas. 1999, États-Unis, Lucasfilm

Star Wars II – L'attaque des Clones : réalisé par George Lucas. 2002, États-Unis, Lucasfilm

The Walking Dead : réalisé par Frank Darabont et Robert Kirkman. 2010, États-Unis, Frank Darabont et Robert Kirkman et Gale Anne Hurd

Tron, l'Héritage : réalisé par Joseph Kosinski. 2011, États-Unis, Walt Disney Pictures

Valerian et la Cité des mille planètes : réalisé par Luc Besson. 2017, États-Unis, EuropaCorp

Sitographie

<http://expositions.mundaneum.org/sites/default/files/pdf/expositions/livret-utopia.pdf>

<https://www.frac-centre.fr/collection-art-architecture/archizoom-associati/no-stop-city-64.html?authID=11&ensembleID=42>

<https://www.frac-centre.fr/collection-art-architecture/rub/rub-64.html?authID=90&ensembleID=275>

https://lapisblog.epfl.ch/gallery3/index.php/20140709-01/jungmann_jean_paul_recit_autour_dune_ruine_future_sur_la_colline_de_chaillot_ou_le_bel_aujourd_hui_1976_1978_01

<http://jeanpauljungmann.fr/images/projets/recit/pdf/chaillot.pdf>

<https://lumieresdelaville.net/35-ans-catastrophe-vie-tchernobyl/>

<https://laboratoireurbanismeinsurrectionnel.blogspot.com/2011/05/pripyat-ville-verte.html>

<https://fr.wiktionary.org/wiki/sarcellite>

https://musee-hlm.fr/medias/customer_2/Expos%20permanentes/Les%20trente%20glorieuses/Textes-et-images-du-grand-ensemble-de-Sarcelles-1954-1976.pdf

<https://designluminy.com/archigram-de-lutopie-a-la-folle-fiction/>

<https://www.linflux.com/art/lutopie-architecturale-entre-reve-realite/>

<https://sciencepost.fr/science-fiction-voici-15-films-montrant-villes-futuristes/>

<http://www.vegetalcity.net/nantes/>

Médiographie

<https://www.franceculture.fr/emissions/de-cause-a-effets-le-magazine-de-l'environnement/planete-villes-inventer-pour-le-meilleur>

<https://www.franceculture.fr/emissions/series/utopia-architecture-et-utopie>

<https://www.franceculture.fr/emissions/la-question-du-jour/1984-loeuvre-dorwell-un-miroir-de-nos-existences-en-2020>

<https://www.franceculture.fr/emissions/la-methode-scientifique/les-villes-de-sf-prochain-arret-metropolis>

ARCHITECTURE CINÉMA

Utopie et Dystopie

Mémoire de licence
ENSA. Marseille

2020 - 2021

“ À quoi sert l'utopie ? À cela : elle sert à avancer ”

Eduardo Galeano

Zoé

ROBERT

