

Connexion, déconnexion, une utopie contemporaine ?

L'utopia est un néologisme grec forgé par Thomas More en 1516 pour désigner une société parfaite. L'utopie, traduit en français, est une représentation d'une réalité idéale et sans défaut. Thomas More invente ce mot latin : Utopia, «non, ne ... pas», et de topos, «région, lieu», est le nom d'une île située «en aucun lieu». Cette négation est ambiguë. La pensée utopique dans sa longue durée est la recherche du bonheur, de l'égalité et l'élimination des maux de la société.

Près de vingt-cinq siècles d'existence, la pensée utopique appartient à toutes les disciplines : à la philosophie, aux sciences sociales, à la science politique, aux sciences historiques, à la littérature, à l'architecture et à l'urbanisme, à la science-fiction. A notre sens, l'utopie c'est l'irréalisable : un projet utopique est un projet irréalisable.

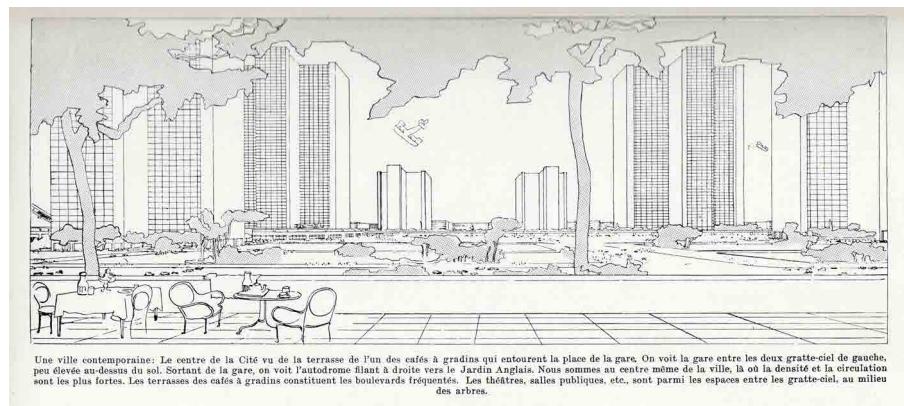
Dans le langage courant actuel, «utopique» veut dire impossible ; une utopie est une construction purement imaginaire dont la réalisation est hors de notre portée. Paradoxalement, les auteurs qui ont créé ce mot avaient plutôt pour ambition d'élargir le champ du possible, et d'abord de l'explorer. Certes, l'utopie se caractérise par un recours à la fiction, par un artifice littéraire qui consiste à décrire une société idéale dans une géographie imaginaire. Sachant que imaginaire ou fictif ne veut pas dire impossible : tout rêve n'est pas chimère.

Pour aborder le sujet de l'utopie dans le monde contemporain, il faut d'abord comprendre ses problèmes. Dans cet article, nous allons présenter quelques exemples d'utopies historiques afin de démontrer comment elles répondaient aux problèmes de la ville de leur époque, puis allons théoriser trois schémas d'utopies futures en se focalisant sur son rapport au cyberspace : la déconnexion, l'assistance et la connexion totale.

Comme nous le disions plus tôt, une utopie architecturale est toujours en relation avec le contexte de son époque. Elle se relate au contexte temporel, démographique, artistique et est imaginée pour résoudre tous les problèmes de cette société. Au fil des époques, les problématiques évoluent et les utopies les suivent. Simultanément les technologies rattrapent peu à peu les utopies. Par exemple la première utopie de Thomas More, citée en introduction, la découverte d'une île déserte qui abrite une ville et une population idéale durant l'époque coloniale est aujourd'hui caduque vu que toute la surface de la planète a déjà été cartographiée. Certaines utopies sont donc fragiles et temporelles. Ici, nous analyserons certaines utopies architecturales du XXe siècle afin de comprendre leur relation aux problématiques de l'époque.

En 1922, Le Corbusier imaginait la ville contemporaine de 3 millions d'habitants. Le plan de cette ville est établi sur un terrain plat et vide, dégagé de toute construction antérieure. La rue traditionnelle est bannie, remplacée par plusieurs niveaux de circulation séparés et par des axes routiers reliant trois secteurs : un centre d'affaires, un quartier résidentiel central de 24 gratte-ciels logeant 500 000 habitants entouré d'espaces libres et une périphérie d'usines et des cités jardins éloignées. Ce projet se présentait comme une réponse aux nombreux problèmes de la ville du vingtième siècle. Comme Le Corbusier l'explique dans son livre « Urbanisme », la métropole devient insalubre et invivable. Les causes de ce changement d'état urbain sont multiples : le développement démographique soudain du 19ème siècle, l'apparition de véhicules motorisés dans les villes, l'entassement de population au cœur des villes, etc.

La cité contemporaine aux 3 millions d'habitants
Le Corbusier

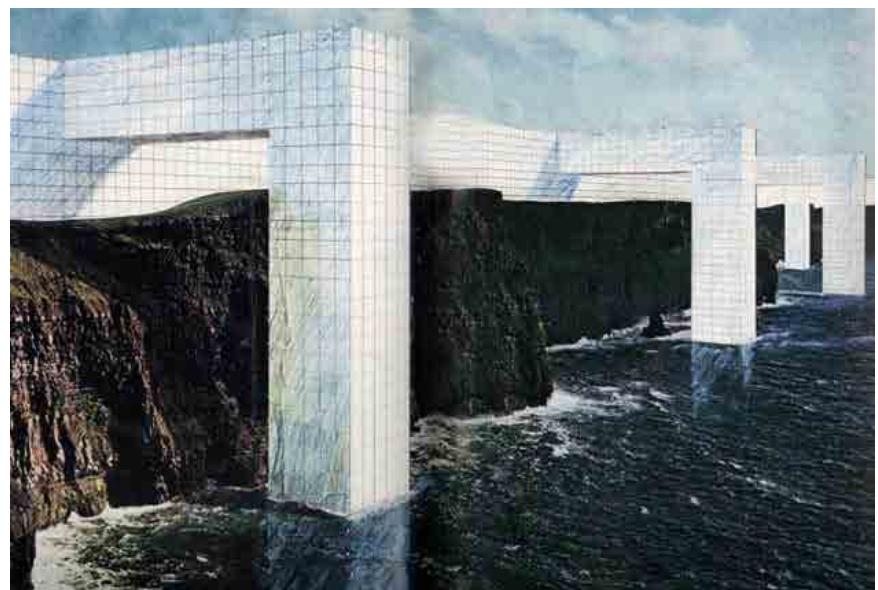


Une ville contemporaine: Le centre de la Cité vu de la terrasse de l'un des cafés à gradins qui entourent la place de la gare. On voit la gare entre les deux gratte-ciel de gauche peu élevée au-dessus du sol. Sortant de la gare, on voit l'autodrome filant à droite vers le Jardin Anglais. Nous sommes au centre même de la ville, là où la densité et la circulation sont les plus fortes. Les terrasses des cafés à gradins constituent les boulevards fréquentés. Les théâtres, salles publiques, etc., sont parmi les espaces entre les gratte-ciel, au milieu des arbres.

La population augmente, les techniques évolue mais la ville ne change pas. Dans son projet de la ville contemporaine, cet architecte redessine une ville découpée en trois parties relatives à leurs usages, reliées par différents niveaux de circulation. Les habitations sont très distantes les unes des autres permettant un gain de soleil et de ventilation. D'après lui, les conditions de vie y seraient optimales en répondant aux principaux maux de la métropole du 20ème siècle.

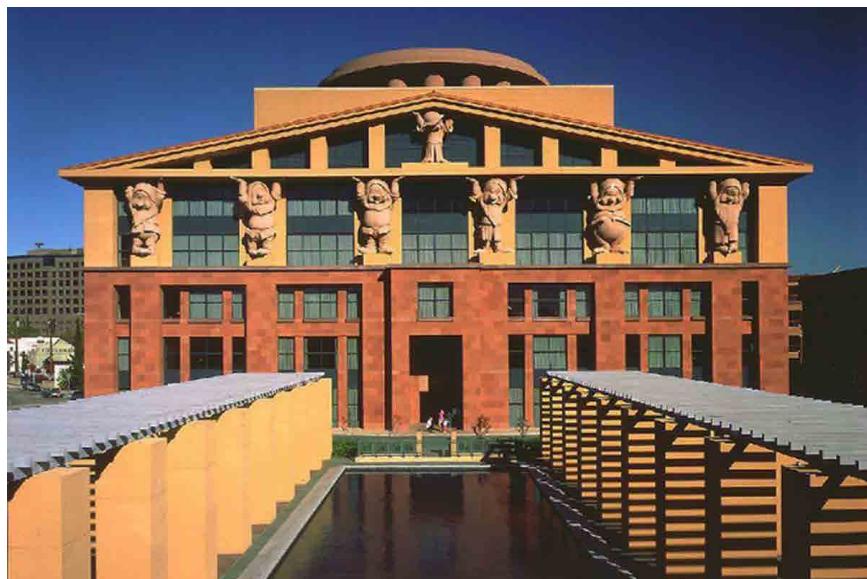
Superstudio est une agence d'architecture fondée en 1966 à Florence. Comme beaucoup d'artistes et de collectifs de la période pop des années 1960 (Yona Friedman, Archizoom, Archigram, les métabolistes japonais) Superstudio constatent l'échec de la ville moderne, surtout sur le plan de l'épanouissement social et culturel des individus. Dans « Le monument continu : un modèle architectural pour une urbanisation totale», ils imaginent une mégistructure simpliste traversant la terre entière en venant s'y plonger en lévitation, passant au-dessus des montagnes et des villes. Cette nouvelle urbanisation permettrait de réunir physiquement et culturellement toutes les civilisations et coloniserait toute la planète indifféremment de ce qui s'y trouve à sa surface, ce qui rappelle le projet No-Stop City du groupe Archigram. On y vivrait de manière semi-autonome et nomade, se baladant dans cette structure en cassant les barrières culturelles et géographiques du monde de l'époque.

«Le monument continu»
Superstudio



Le dernier exemple est le monde de Walt Disney. A la même époque que Superstudio, Walt Disney suivit la tendance post-moderne pour créer ce qui deviendra pour lui « le plus merveilleux endroit de la terre » : Walt Disney World Resort. Etablit à Orlando en Floride, Disney World est considéré juridiquement comme une ville, a sa propre monnaie, son propre système de sécurité, sa propre centrale électrique, son propre réseau téléphonique, etc. Des ateliers et des usines nécessaires aux besoins du complexe furent construit sur le terrain derrière le futur parc d'attraction. Ces usines construisent tout ce qui est nécessaire à la logistique du parc, depuis les panneaux signalétiques jusqu'aux véhicules des attractions en passant par les poubelles et les ornements métalliques ou en bois. Des ateliers de plomberie, d'électricité ou de réparations en tous genres durent être construits. Disney World ne dépend alors que de sa société-mère, comme une ville monopolisée. Absolument tout est réglé par les sociétés de Walt Disney. Ce monde devient alors l'utopie ultime du postmodernisme qui, en essayant de surmonter le désenchantement du monde moderne, construit une ville « fausse », assemblée de toute pièce.

*Mickael Graves
Team Disney bulding*



Construire le réel grâce au virtuel, l'Utopie d'une création informatisée ?

Dans l'industrie cinématographique, la création d'objets ou d'espaces en images de synthèse montre une croissance d'effets spéciaux réalistes, nécessitant le plus souvent des moyens numériques conséquents.

L'essor de l'industrie du jeu vidéo en 3 dimensions, avec des environnements toujours plus réalistes, s'est vu confronté aux mêmes problématiques que le modélisateur de cinéma d'animation pour mener à bien son travail :

- Recréer des environnements ou objets existants de façon réaliste, comme dans le dessin animé Toy Story.
- Créer de toute pièce des objets ou environnement fantastiques, comme dans le film Avatar*, de James Cameron.

Dans Second Life**, toutes les constructions et tous les personnages sont de pures surfaces de projections, ils sont couverts d'images appelées «Skins».

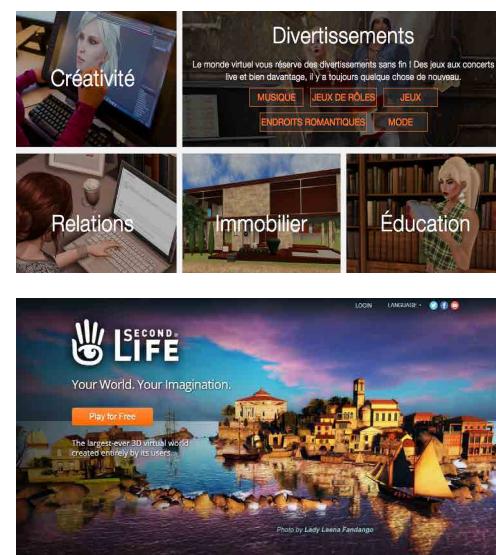
L'idée est que les architectures virtuelles ne soient plus un panneau publicitaire mais un scénario.

Malgré les possibilités infinies et l'absence de contraintes physiques, on aperçoit un monde qui ressemble plutôt à une banlieue américaine ou à un grand centre commercial criard qu'à une utopie architecturale.

Second life est un lieu mimétique, une maison de poupée, ce n'est pas un espace de communication, mais c'est un espace où l'on joue à communiquer, et l'architecture fait partie de ce mode de communication.

Il est vrai qu'il y a toujours des limitations techniques de ces programmes 3D et des graphismes laids, le but était de penser à une nouvelle architecture qui est en train de se dessiner, et qui ne réalisera pas dans le monde réel.

Le plus intéressant, il n'est pas évident de copier une sorte de scénario de la vie réelle.



* Avatar, est un film de science-fiction américano-britannique réalisé par James Cameron, sorti en 2009.

** Second Life, est un jeu vidéo en ligne, un univers virtuel en 3D sorti en 2003.

Dans cet espace, on peut intégrer des images, de la musique, de la vidéo, on pourrait dire qu'il s'agit d'un myspace en 3D.

Nous imaginons et cherchons le moyen de présenter et de représenter un monde, le plus parfait possible. On peut se souvenir qu'Etienne-Louis Boullée a livré des dessins à foison mais peu d'applications concrètes. Grâce aux outils numériques actuels et à l'avancée technologique, la conception a été grandement facilitée. Les outils à disposition permettent de tester les objets, de les modifier facilement et de les intégrer dans des simulations complexes.

Il existe de milliers d'outils numériques, comme la conception qui est assistée par un ordinateur (CAO). Elle comprend un ensemble de logiciels et de techniques de modélisation géométrique permettant de concevoir, de tester virtuellement et de réaliser des produits manufacturés. Ce ne sont pas des coordonnées ni des vecteurs qui sont utilisés mais des fonctions. Ces fonctions techniques permettent la simulation de comportement de l'objet conçu.

Alors qu'en dessin assisté par un ordinateur (DAO), un trait reste un trait, le logiciel ne permet donc pas l'interprétation technique de l'ensemble. Il est vrai que la conception assistée par ordinateur est beaucoup plus complexe, mais elle est évidemment plus riche que le DAO. La grande différence entre les deux «disciplines» est que les logiciels de CAO sont capables de réaliser des calculs complexes et surtout de simulations. Une fois l'objet créé, il est alors possible, à partir des caractéristiques associées à chaque élément lors de la conception, d'en tester le comportement dans l'univers virtuel :résistance, mouvement, vitesse, harmonie esthétique, etc.. La réalisation sera de plus en plus proche de la réalité.

Par ailleurs, le premier enjeu est la limitation des erreurs. Avec une planche à dessin, le concepteur peut penser son objet en 3D mais sa représentation ne sera qu'en 2D. Dès lors, des erreurs sont possibles lors de ce transfert. En CAO, pas d'erreur possible : si la fonction n'est pas bonne, si un dessin est faux, la représentation 3D le montrera immédiatement. Les erreurs peuvent donc être corrigées.

L'architecte ou le designer a une certaine liberté d'imagination pour son objet, il le déforme, le creuse, l'étire, fend la matière tout en utilisant des outils numériques, qui vont l'aider à concevoir sa réalisation.

On peut prendre l'exemple d'un photographe architectural, Victor Enrich. Sa particularité est la modélisation 3D qui lui permet de déconstruire des paysages urbains pour en faire des décors surréalistes. La modélisation 3D ainsi que l'informatique 3D sont des techniques qu'il utilisait déjà lorsqu'il travaillait comme architecte et illustrateur 3D.

Le but est de trouver des façons de créer des formes innovantes, dans ses réalisations. Une architecture qui flotte au dessus des maisons, idée improbable et irréalisable à l'heure actuelle. Pour Victor Enrich, l'utilisation de l'informatique lui permet de déployer tout son imaginaire.



Le bâtiment flotte au dessus d'une place, une architecture impossible.



L'architecture est étirée, et montre un effet de mouvement.

L'artiste belge Filip Dujardin est un photographe, spécialisé dans une architecture assez étonnante puisque, lassé du quotidien, il a décidé de prolonger sa passion en créant lui-même ses propres œuvres de fiction. Loin de la science-fiction, il parcourt la ligne de crête qui partage le réel de l'irréel, créant un univers peuplé de subtils photomontages où tout est faux, mais uniquement avec du vrai.

Aux premiers temps de la conception assistée par un ordinateur et jusqu'aux années 80, les éditeurs de logiciels de CAO furent bercés par l'utopie de pouvoir développer à eux seuls, toutes les fonctionnalités informatiques utiles à la conception et à la gestion des produits et de leurs moyens de production. Bien qu'évidemment cela restait une utopie, l'utilisation de logiciel de CAO est tout de même largement répandue.

Comme les réalisations de Filip Dujardin, nous avons cette impression de confusion entre le réel et l'irréel, cette distinction entre les deux semble presque «perdue».

A l'heure actuelle, il est difficile de se détacher, de se déconnecter, du monde inventé, fantasqué, irréel.

Grâce aux bibliothèques d'éléments, de textures ou de caractéristiques en fonction des applications présentes dans la plupart des logiciels de CAO, la liberté de concevoir un objet ou un espace est devenu presque infini, donnant la champ libre à certaines utopies.



Des architectures presque réels.

Se déconnecter, l'utopie d'un Art de la construction idéale, collective, écologique.

Interdépendance du vivant, une connexion environnementale ?

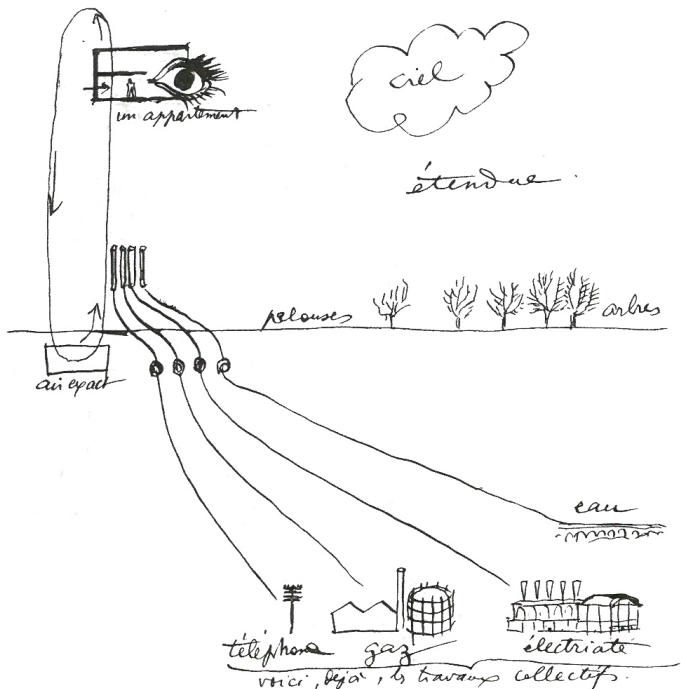


«Dans tous les sens sans l'essence»
Luc Schuiten

Au moment où le rêve de la connexion se réalise, chaque citadin est abonné à la modernité, relié à un réseau virtuel et industriel lui permettant un accès à un confort de vie optimum. Cependant cette modernité branchée impose une société raccordée aux infrastructures permettant l'eau, le gaz, l'électricité et la communication. Toute cette modernité impose un contexte de société tourné vers une consommation de masse où l'achat devient chronique et la consommation une maladie : «la consomatopie».

Avec le constat de cette dépendance câblée se profile de nouvelles utopies. D'abord technique : la déconnexion, puis sociétale : le mouvement «Nowtopia» contre la consommation de masse prônant le retour à l'essentiel.

«les services collectifs»
Le Corbusier
1933



Une nouvelle manière de concevoir prônant le vivre ensemble émerge. L'idée de concevoir avec ses futurs voisins le village ou l'immeuble qui sera partagé. Des familles qui pour lutter contre la spéculation immobilière achètent un terrain, conçoivent et réalisent leur maison. Ils décident de se qu'ils vont partager (jardin, salle, atelier) et mutualiser (tondeuse, outils, voiture). Ce type d'habitat existe déjà depuis bien longtemps : nous pouvons citer les hameaux et villages fondés par nos ancêtres les paysans qui s'entraidaient dans la construction de leurs maisons.

Plus récemment, en 1860, Jean Baptiste Godin, concrétise dans son Familistère de Guise une vision du progrès social dans l'entreprise. Il propose à ses ouvriers et à leurs familles des logements, spacieux et très confortable pour l'époque, disposés autour d'une vaste halle couverte où la vie quotidienne s'organisait. Le Familistère mets à disposition des équipements inédits en libre accès aux ouvriers comme le théâtre, une bibliothèque et une piscine bain-douche. Une utopie qui est actuellement toujours habitée.

Et si L'idée de partage et de mutualisation d'espace et de possession prenait le dessus sur une société d'ultra consommation ?

Ce sont ces interrogations qui renvoie à l'Utopie de la déconnexion d'une société qui n'est plus capable d'apporter le bien être qu'elle promettait.

De nombreuses tentatives d'autoconstruction sont actuellement à l'essaie.

Ecocum est le nom donné à un projet d'habitat groupé à 20 km de Brest. Ce hameau en périphérie très proche de la ville se compose de neufs maisons écologiques en autoconstruction partielle.

L'objectif est de privilégier la relation entre les habitants, mutualiser les moyens pour que chacun puisse construire un habitat écologique. Chaque maison est différentes et témoigne de la créativité des architectes et des habitants. Des projets qui paraissent impossible à l'échelle de la ville mais qui témoigne d'une envie de construire de l'inédit en mettant en avant les échanges sociaux et le contact humain.

Il est imaginable que ces solutions se développent pour bientôt proposer une déconnexion totale vers une autonomie constituée d'eco-société en autarcie. Une architecture qui développe la conception d'un projet entre voisins pour créer des «habitats groupés».

Cependant le participatif entre êtres humains ne suffit peut être plus. Doit-on aller vers une architecture active dans l'environnement qui participe pleinement à son fonctionnement ?

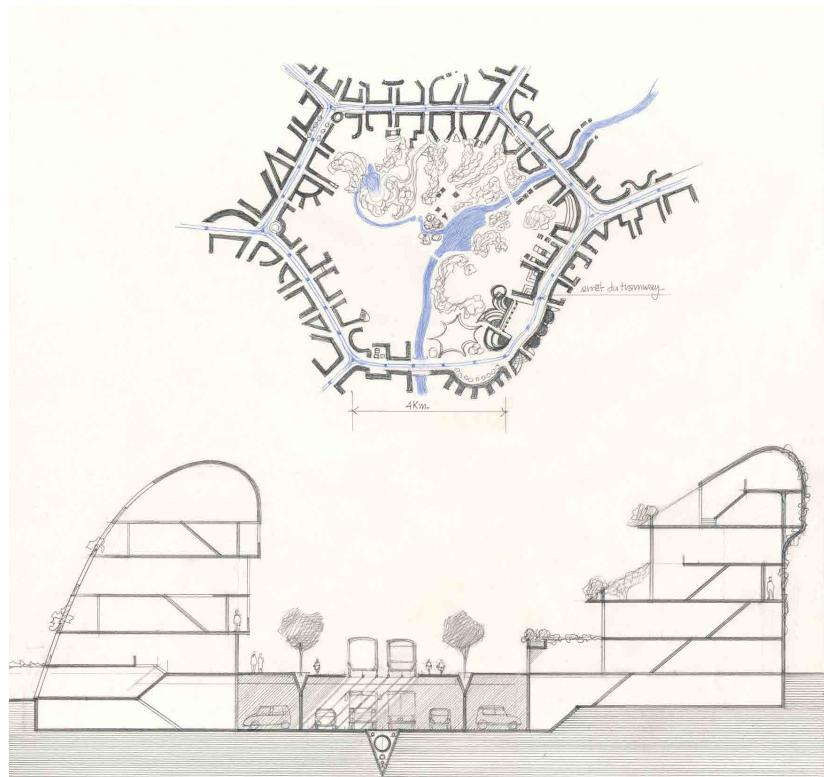


Ecocum

Maison de plein-pied, toute habillée de bois.

Chaque maison est unique tout en respectant une charte qui préconise l'emploi de matériaux renouvelable, la recherche d'autonomie énergétique la réduction des déchets la maîtrise de la consommation d'eau ainsi que la mutualisation des espaces et des biens.

«la ville creuse»
Luc Schuiten



L'exploitation des ressources naturelles du globe pose question pour l'avenir dans la perspective d'une évolution soutenable. Comme une cellule du corps ignorant son appartenance à un organisme entier, l'individu a mené son combat pour soi-même ou sa famille sans prendre en considération le rapport avec le monde vivant qui l'entour. Retrouver un rapport avec le naturel, le vivant et comprendre son fonctionnement en créant une relation d'interdépendance. Le mouvement du biomimétisme s'interroge sur le vivant et son incroyable faculté à perdurer.

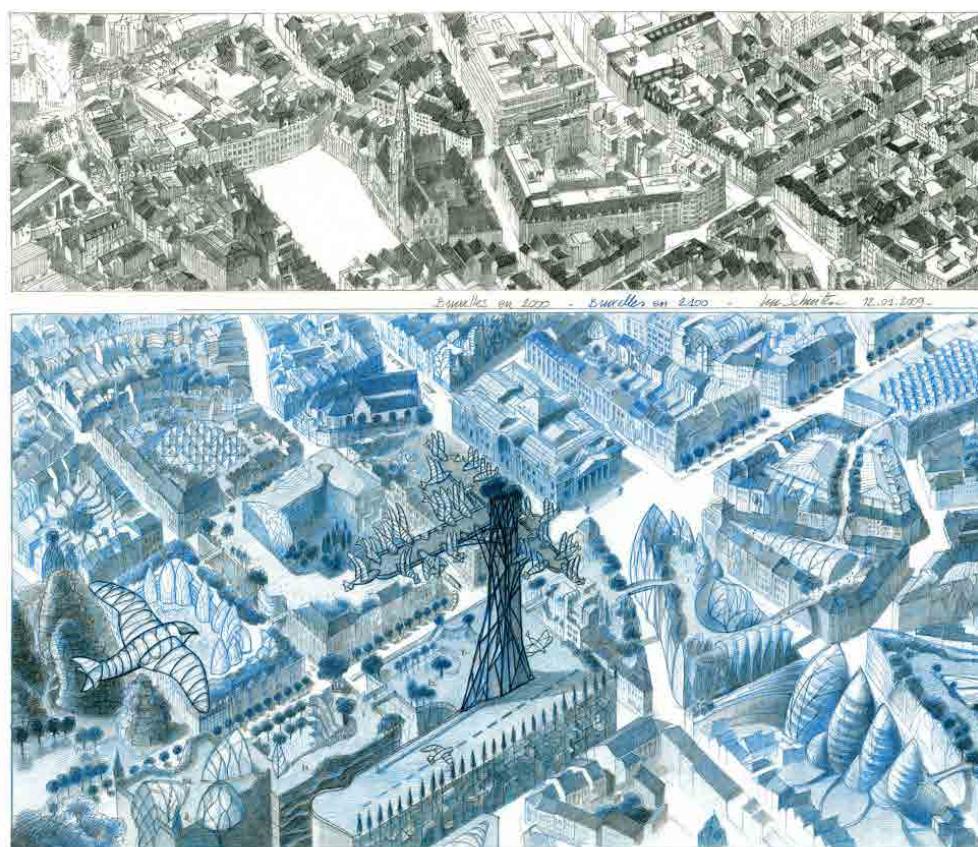
Luc Schuiten a élaboré avec «sa Ville Creuse» une cité imaginaire dont l'urbanisme solaire s'inspire de la construction traditionnelle des indiens du Nouveau Mexique : le Pueblo. Sur les appuis de ce savoir ancestral viennent se greffer une série de technologies nouvelles telles que les serres amovibles, ainsi que l'implantation, au centre de la ville, d'une flèche pyramidale de panneaux solaires qui surmonte une très grande éolienne. Celle-ci n'est ni compacte ni dispersée.

La cité se construit autour d'une boucle de tramway et d'une artère routière souterraine de service, avec un périmètre de 10 à 20 km pour 20 à 100.000 habitants. Elle forme un ensemble de quartiers mixtes et conviviaux, autour d'un grand « creux » de verdure. Elle peut croître en tricotant de nouvelles mailles. La ville est autonome en énergie. Chaque rangée de maisons se termine par une unité centrale d'énergie mixte, du type solaire, éolienne et de production de gaz tiré de la décomposition des déchets organiques de la cité.



Le travail de Luc Schuiten consiste également à se demander comment évolueront les villes existantes. Il tente de rappeler aux villes ce qu'elles étaient au paravent tout en respectant leurs évolutions. Une utopie où la ville renoue avec le végétal pour former qu'une seule entité.

*Luc Schuiten
«la ville de demain»
Bruxelles se souvient de ses ruisseaux, de ses vallées, de ses étangs et retrouve une qualité de vie qu'elle avait perdue.*



Utopie dépendance au Cyberespace, une connexion totale ?

La troisième utopie architecturale du monde moderne serait un monde conditionné par la technologie. Dans ce monde-là, le monde extérieur serait tellement pollué est invivable que nous serions obligés de rester chez soi, en étant dépendant de la technologie pour continuer nos activités lucratives et amicales. Nos réunions se transformeraient en téléconférence, assisté par une réalité virtuelle poussée qui nous transporterait dans nos salles de réunion. Nous nous ferions livré notre nourriture par drone, nous retrouverions nos amis sur les réseaux sociaux, feront nos activités collectives sur des jeux vidéo en ligne. Nos appareils électroménagers seraient connectés sur un réseau qui gérerait nos besoins, ne laissant plus beaucoup de places à nos envies. Toute cette assistance technologique nous rendrait alors dépendant au cyberspace, où chaque coupure de courant aurait un impact démographique signifiant sur la métropole.

Nous pourrions pousser cette utopie encore plus loin en imaginant des technologies encore impossibles aujourd’hui comme la téléportation. La téléportation changerait considérablement notre rapport à la rue, elle deviendrait inutile. L'espace urbain deviendrait alors un gigantesque bâtiment où chaque programme est collé à un autre en ne laissant que quelques patios pour laisser passer la lumière naturelle. Dans nos maisons, les couloirs et les portes disparaîtraient aussi, la possibilité étant de se téléporter de pièce en pièce. Le rapport au temps sera aussi modifié vu que nos déplacements seraient presque instantanés, laissant plus de temps aux loisirs des habitants.

L’utopie la plus radicale serait celle où nous serions obligés de quitter la terre pour aller habiter sur une plateforme spatiale comme dans « *Interstellar* » de Christopher Nolan. Nous vivrions sur une plateforme construite de toutes pièces par les nouvelles technologies.

BIBLIOGRAPHIE :

Yona Friedman, ***Utopies Réalisables***, Ed. de l'Etat, 2000

Franco Borsi, ***Architecture et Utopie***, Hazan, 1997

Antoine Picon, ***La ville territoire des cyborgs***, Ed. de l'imprimeur, 1998

Antoine Picon, ***Culture numérique et architecture : une introduction***, Basel, 2010

Antoine Picon, ***Smart Cities: a specialized intelligence***, Wiley, 2015

Luc Schuiter, ***Vers une cité végétale***, Waure, 2010

Fanny Lopez, ***Le rêve d'une déconnexion : de la maison autonome à la cité énerétique***, Paris la Villette, 2014

Yvan Connan, ***Habitat groupé participatif***, Ouest France, 2012

Stephan Doesinger, ***Space between people : [how the virtual changes physical architecture]***, Prestel, 2008