

VERNACULAIRE ET METROPOLE

énoncé théorique 2020-2021

EPFL

VERNACULAIRE ET METROPOLE

énoncé théorique 2020-2021



2021, Judith Mizutani

Ce document est mis à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution (CC BY <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0>). Les contenus provenant de sources externes ne sont pas soumis à la licence CC BY et leur utilisation nécessite l'autorisation de leurs auteurs.

Professeur Pedrazzini Yves
Professeur Maillard Nadja
Professeur Huang Jeffrey

TABLE DES MATIÈRES

PREFACE	p.001
PARTIE 1 - étude critique de l'évolution des concepts	
historique du gratte-ciel	p.006
les premiers gratte-ciels aux états-unis	p.006
les premiers gratte-ciels en europe	p.007
évolution du type	p.008
gratte-ciels iconiques	p.009
origines du vernaculaire	p.009
usages et application à l'architecture	p.016
une nouvelle défintition	p.017
PARTIE 2 - le symbolisme de la métropole	
évolution des comportements d'habitat métropolitain	p.020
évolution de l'image de la métropole	p.020
les caractérisitiques de l'imaginaire de la métropole	p.021
métropole et technologie	p.023
métropole et intensité	p.024
métropole et stratification	p.024
métropole et destruction	p.026
le gratte-ciel comme protagoniste	p.026
mise en scène du vernaculaire	p.027
potentiel d'influence sur les habitants	p.28
PARTIE 3 - le vernaculaire pour se réapproprier la métropole	
universel métropolitain	p.116
planification et déshumanisation	p.116
gestion de l'espace et migration	p.117
le résidu spatial de la métropole: junkspace / punkspace	p.117
architecture sans architecte: bidonville	p.118
architecture sans architecte: squat	p.132
le vernaculaire urbain	p.134
ré-appropriation de l'espace urbain	p.135
contre-culture	p.136
échelles de l'appropriation spatiale	p.137
architecture collaborative	p.137
squat Swidje Heisteeg	p.138
PARTIE 4 - la tour génératrice d'identité locale	
construction d'une communauté métropolitaine et expériementation	p.146
hypothèse 01: une approche du détail au global	p.147
Narkomfin, Mosei Ginzburg	p.148
hypothèse 02: le collage conceptuel et visuel	p.152
hypothèse 03: village vertical	p.153
hypothèse 04: stratification et circulation verticale	p.154
hypothèse 05: une tour vernaculaire et métropolitaine	p.154
hypothèse 06: mise à jour du rôle de l'architecte	p.155
ETUDE DE PROJET	
Torre David	p.160
People's Park Complex	p.174
BIBLIOGRAPHIE	p.193

REMERCIEMENTS

J'aimerais remercier Professeur Pedrazzini pour son suivi et le temps pris pour discuter de mon énoncé. Ces débats m'ont ouvert à beaucoup de réflexions, ce qui n'a pas simplifier la tâche de résoudre cette recherche mais m'a permis d'appréhender au mieux la complexité de la question. Merci à Professeur Nadja Mail-lard pour son aide précieuse et ses réflexions qui m'ont aidé à produire l'énoncé que vous avez pu lire.

J'aimerais également remercier professeur Huang, et Gianna Ledermann pour leur aide, le temps et l'énergie mis à notre disposition pour répondre aux mieux à ces quesitons théorique.

Enfin, j'aimerais remercier Yann Follain, mon maitre de stage dans son bureau d'architecture WY-TO, à Singapour. Cette question de recherche a réellement été implantée dans ma tête suite à mon séjour à Singapour, et cet énoncé n'aurait pas pu avoir lieu sans l'opportunité que Mr.Follain m'a donné de travailler dans cet environnement, et de faire l'expérience de cette ville et ses paradoxes, entre visions surréelles et une authenticité brutale.

PRÉFACE

**“We shape our buildings and they shape us.”
Winston Churchill**

La métropole est un concept omniprésent dans la vie de tous aujourd'hui. Qu'on y vive, qu'on bénéficie de ses infrastructures et de son rayonnement, ou qu'on consomme sa représentation dans les productions médiatiques, la planète entière subit d'une manière ou d'une autre l'influence de la métropole. Plus qu'une réalité construite, la métropole est symbolique. La Métropolis, alter-ego imaginaire de la métropole, s'est construite en parallèle de la métropole, cultivant dès ses origines une symbolique de cet environnement.

Concrètement, la métropole est une conséquence directe de l'industrialisation et du développement technologique. Une caractéristique de l'industrialisation qui se reflète dans les métropoles contemporaines est une uniformisation globale, en faveur d'une production plus importante. Les révolutions industrielles du XXème siècle et l'accélération exponentielle des développements technologiques depuis le XIXème ont permis la production de masse et un saut d'échelle dans la construction: toujours plus, toujours plus grand. Cette uniformisation a permis un développement rapide et efficace des espaces urbains et une amélioration de la qualité de vie dans les espaces concernés. D'un autre point de vue, le développement industrialisé de la ville a aussi entraîné un appauvrissement culturel important, dans le sens de l'expression des individualités et identités de ses habitants. La ligne est fine entre l'universalité qui intègre, et celle qui efface. La métropole actuelle, dans une optique d'efficacité et de modernité, semble indifférente aux besoins et aux spécificités culturelles qui caractérisent sa population. Il faut également noter que c'est une vision très spécifique de la modernité, définie par un caractère épuré et minimaliste.

Le protagoniste principal de l'architecture est trop souvent le créateur plutôt que l'habitant: lorsqu'un architecte de renom conçoit un projet, le nom du *starchitect* est proclamé comme symbole de gloire et de valeur dans les publications. C'est également commun de voir le slogan “maison d'architecte” utilisé comme argument de vente et de valeur pour un bien immobilier, sans avoir besoin de préciser quel architecte, et indépendamment de ses caractéristiques physiques et spatiales, ou de l'impact social qu'il peut avoir sur ses futurs habitants et son environnement.

A une autre échelle, les villes d'aujourd'hui se construisent dans un état d'esprit de représentation, les bâtiments culminants comme des trophées de modernité, où le concepteur est plus représentatif que les habitants. Cette perception de la métropole comme entité moderne, progressiste, n'est pas seulement la conséquence de ce qui a été construit, mais ça a bel et bien été une influence en soi.

Si l'on peut parler de l'aspect universel de la métropole, son influence est loin d'être uniforme. Aucun lieu ne matérialise plus les inégalités: tous ceux qui ne peuvent s'intégrer au système rigide de la métropole se retrouvent violemment rejetés, socialement, économiquement, politiquement, mais pas physiquement. Cette non prise en considération de l'habitant est un facteur d'incohérences et de conflits qui envahissent les centres

métropolitains, et qui s'expriment dans des comportements radicaux entre communautés et des interventions indépendantes informelles. Ce genre de construction matérialise les faiblesses de la métropole actuelle, et montre comment les individus veulent s'exprimer. C'est ainsi qu'on retrouve des constructions informelles dans chaque recoin délaissé de la métropole: des bidonvilles, des abris de fortune, des graffitis et gravures tentant d'affirmer une présence non-voulue, une appartenance malgré tout.

Vivant dans les classes sociales moyenne à supérieure des pays développés, ce n'est pas difficile d'ignorer la brutalité de l'impact de la métropole sur ses habitants. Pourtant, en sachant où regarder, on remarque aisément que toute métropole est rongée d'espaces informels reflétant à quel point elle a échoué à produire le mode de vie imaginaire de la Métropolis, tout le confort que la modernité devait amener.

Ainsi, en contemplant les lacunes culturelles et environnementales de la métropole, la notion de vernaculaire vient à l'esprit. Souvent opposé à la métropole, le vernaculaire apparaît comme la pièce de puzzle manquante à la métropole moderne.

Notion oubliée, ou simplement inconnue, l'architecture vernaculaire est fréquemment mise en opposition à la métropole moderne. Souvent associée au rural, voir primitif, l'architecture vernaculaire suscite généralement des images mentales de constructions rudimentaires, reliques d'une époque passée: l'architecture vernaculaire ne serait ni urbaine, ni moderne. Pourtant, fondamentalement, vernaculaire et moderne ne sont pas exclusifs.

Le vernaculaire semble être fréquemment défini en terme de méthodes de construction. Ces méthodes sont effectivement caractéristiques, mais pas dans leur définition concrète, plutôt dans les contraintes qui les définissent. L'architecture vernaculaire est locale spatialement et temporellement grâce aux facteurs spécifiques à la situation qui vont contraindre la manière de construire. C'est important de considérer que c'est plus qu'une caractéristique géographique, la tendance est à supposer que le vernaculaire appartient au passé. La vérité est que le vernaculaire traditionnel, la version à laquelle on pense généralement aujourd'hui, correspond effectivement à des architectures vernaculaires du passé, ce qui ne veut pas dire qu'il n'existe pas d'architecture vernaculaire contemporaine. L'erreur commune est de vouloir appliquer les contraintes caractéristiques de l'architecture vernaculaire telle qu'on l'imagine à l'architecture contemporaine pour la rendre “vernaculaire”. Les contraintes à la construction sont tellement différentes aujourd'hui que ce type de procédé ne contribue en rien au vernaculaire, mais entretient plutôt une nostalgie qui ne répond à aucun problème contemporain, culturel, social ou environnemental. La définition du vernaculaire est une problématique en soi, mais le point crucial de ce concept qui va être retenu dans la réflexion suivante est l'expression d'une culture spécifique, à un lieu, à une communauté, l'expression d'une identité dans des constructions ou des comportements.

La réflexion que je vais développer dans cet énoncé se fonde sur le refus de la fatalité de cette condition. La métropole s'est développée comme mode de vie dense, inclusif et universel, mais il faut reconsidérer ce que ces notions signifient, et comment elles se

matérialisent. L'intervention de la notion de vernaculaire permet de compléter la vision de la métropole et de la réactualiser, afin de répondre aux problématiques contemporaines qui deviennent critiques car ignorées. La confrontation de l'architecture métropolitaine et du vernaculaire questionne également le rôle de l'architecte, le point de contact entre ses intentions et les attentes, les besoins voire les désirs des habitants.

PARTIE 1

HISTORIQUE DES CONCEPTS

historique du gratte-ciel

Les gratte-ciels sont définis comme des bâtiments de très grande hauteur, mesurant au moins 100 ou 150 mètres, la mesure variant en fonction de la définition. Il n'y a en réalité par de définition officielle, il y a encore une centaine d'année la conception que l'on avait de ce type de bâtiment était radicalement différente, et même aujourd'hui la notion de gratte-ciel peut évoquer différentes caractéristiques selon l'endroit. Il y a malgré tout une caractéristique commune à toutes les définitions: la superposition d'étages habitables. Les tours d'observation, les obélisques et autres constructions sculpturales dans lesquelles on ne peut pas habiter ne sont pas considérées comme tel, c'est pourquoi des édifices tels que le Washington Monument (169m) ou la tour Eiffel (324m) par exemple ne sont pas considérés comme des gratte-ciels malgré leur hauteur.

S'il n'y a pas de définition rigoureuse, on peut tout de même définir une origine précise aux gratte-ciels, résultante des avancées technologiques de la révolution industrielle. Le XIXème va être marqué par des incendies très destructeurs dans les centres urbains majeurs des Etats-Unis, notamment Chicago et New York, qui vont remettre en question la manière de construire et créer des vides à combler. Auparavant les bâtiments étaient principalement construits avec des structures en bois, reposant sur une façade massive en maçonnerie, et ils dépassaient rarement six étages. Une manière alternative de construire va être établie: une structure métallique interne qui permet de soulager la façade des charges et de résister au feu. Parallèlement, l'invention de l'ascenseur de sécurité de Elisha Otis en 1853, dont il fait la démonstration à l'exposition universelle de New York la même année, ouvre un nouveau monde des possibles en terme de construction et d'expérience de l'espace architectural, grâce à un déplacement vertical simplifié. La combinaison de ces deux événements définit ce qu'on appelle la révolution structurelle, qui désigne le passage révolutionnaire de la structure massive à la structure poteau-dalle. Le progrès concernant les structures en acier et les mécanismes d'ascenseur ont déclenché un élan vertical dans les constructions architecturales. Les zones urbaines sont devenues des laboratoires et scènes d'expositions pour des bâtiments toujours plus hauts. Les bâtiments de grande hauteur étaient auparavant des manifestes de la puissance et la richesse de leur propriétaire, que ce soit des individus avec leur château ou leur manoir, ou des institutions comme c'est le cas pour les églises et cathédrales. Désormais, les gratte-ciels témoignent également de la modernité d'une ville, voir d'un pays.

les premiers gratte-ciels aux états-unis

Au Etats-Unis, la forte croissance économique après la guerre de sécession (1861-1865) et le manque de terrain constructible motive la construction de bâtiments plus denses, plus hauts. Le contexte joue un rôle important, la particularité du parcellaire américain, composé de nombreuses parcelles aux surfaces réduites, ainsi que la croissance rapide des centres urbains créent une demande foncière importante et une forte augmentation de la valeur du terrain. On se rend alors compte des limites de la construction en bois, qui ne permet pas de construire très haut, et du potentiel du métal en tant

que structure.

Les premiers gratte-ciels sont construits à Chicago, dans le quartier d'affaire à la fin du XIXème, suite à un incendie très destructeur qui initie la construction haute et dense, et le développement de l'industrie qui dynamise l'économie locale. Rapidement la ville impose une limite d'environ 46 mètres de haut, la poussée de gratte-ciels va alors se déplacer à New York.

Comme les développements structurels se déroulent dans une période de croissance économique, il va y avoir un besoin d'espaces de bureaux et de production industrielle, l'architecture va donc être orientée vers des programmes commerciaux et administratifs. La flexibilité qu'offre la structure métallique ponctuelle, l'ouverture visuelle de la façade-rideau ainsi que les autres technologies comme l'ascenseur et plus tard l'Escalator brisent la limite entre le public et le privé, précédemment établie par la façade, et étire la ville jusque dans les premiers étages des bâtiments.

les premiers gratte-ciels en europe

De nombreux bâtiments très hauts sont construits en Europe, dès le Moyen-Age, notamment des cathédrales qui dépassaient souvent les 100 mètres de haut. Pourtant, si en 1950 les Etats-Unis ont déjà plus de 200 gratte-ciels à leur palmarès, l'Europe n'en comptait qu'un, la Torre Piacentini à Gènes en Italie (page 013), construite en 1940 et culminant à 116 mètres.

A l'époque où les Etats-Unis commencent à expérimenter avec les gratte-ciels l'Europe était déjà établie, avec des villes complètes et un historique bâti chargé de culture. Il n'y avait physiquement pas d'espace dans les villes où projeter des constructions si massives sans détruire, et les villes étant zonées de manière à répondre aux besoins des habitants il n'y avait pas non plus une telle demande d'espace comme dans les centres urbains des Etats-Unis. Il se développe dans un premier temps une rivalité culturelle entre ces deux pôles qui va définir deux optiques d'urbanisation, d'une part les Etats-Unis des gratte-ciels, moderne mais qui ne tient pas compte de la tradition, et l'Europe historique, désuète et qui valorise l'héritage culturel. Un phénomène, nommé la Brusselisation, va renforcer cette aversion pour les gratte-ciels modernistes en Europe. Ce phénomène naît suite à la destruction de bâtiments de Bruxelles pour construire des gratte-ciels dans les années 60. Ces constructions sont reçues très négativement, pour le manque de conscience du contexte et l'absence de qualité culturelle ou architecturale. Ils deviennent symboles des dégâts que les gratte-ciels font à la ville et nourrit le rejet de cette typologie en Europe.

A l'avènement de la Seconde Guerre Mondiale, l'Europe change d'attitude et embrasse la modernité, qui dévie de l'esthétique cubique pour des géométries plus expressives. L'Europe de l'Est notamment va produire des gratte-ciels remarquables, qui expriment une différence fondamentale avec les Etats-Unis dans leurs intentions. Les gratte-ciels d'Europe de l'Est ne sont pas construits pour répondre à une demande physique d'espace, mais pour revendiquer leur puissance. C'est d'ailleurs pour cela que la plupart de

ces bâtiments ne sont pas des immeubles de logement ou de bureau, mais des bâtiment publics. Prenons les *Seven Sisters* à Moscou, groupe de sept gratte-ciels Staliniens construits entre 1947 et 1953. Ils ont tous des fonctions publiques, comme l'université de Moscou (page 014), l'hôtel Ukraina, ou le ministère des affaires pour n'en citer que quelques uns.

Les dommages matériels et économiques que les deux guerres mondiales ont eu sur l'Europe expliquent partiellement le décalage en terme de construction de gratte-ciels, mais il y a aussi un enjeu que l'Europe a pour la construction de gratte-ciels, contrairement aux Etats-Unis, qui est l'intégration au centre historique. On retrouve des constructions aux dimensions que l'on peut considérer de plus modérées, et qui représentent le langage du tissu urbain existant, ce qui ne correspond pas nécessairement à l'apparence du gratte-ciel d'acier et de verre, et sa façade rideau, notamment la *torre Velasca* (page 014) construite en 1958 dans le centre historique de Milan. Le tier supérieur de la tour est imaginé de manière à rappeler les tours de guet médiévales, référence non seulement au contexte historique mais aussi à la situation de la tour, qui se dresse au-dessus du reste de la ville.

Les premières tentatives de gratte-ciel en Europe sont profondément ancrées dans la culture architecturale de l'époque, ré-utilisant les principes des palazzo et cathédrales, bâtiments les plus conséquents avec les gratte-ciels. On notera notamment la présence d'une flèche augmentant considérablement la hauteur des bâtiment, qui va ensuite disparaître pour avoir des profils cubiques modernistes, ce qui explique une diminution relative de la hauteur des gratte-ciels construits vers la fin du XXème. Cette période marque un tournant dans l'expression architecturale des gratte-ciels, vers une uniformisation du style et un détachement du contexte.

Un certain nombre de bâtiments de grande hauteur sont construits à Berlin dans la période d'après-guerre. Ils ne correspondent pas à l'image du gratte-ciel que l'on a aujourd'hui, mais à l'époque ils défiaient les limites de hauteur des bâtiments. Il faut noter que les gratte-ciels sont une conséquence de la destruction, et sont souvent apparus dans des zones détruites notamment par les guerres. C'est par exemple le cas de Berlin, Rotterdam ou Tokyo, trois villes dont le tissu urbain a été fortement endommagé par des bombardements, et qui a permis l'érection de tours dans le centre.

évolution du type

Le gratte-ciel pose la question de l'expression et de l'appartenance à une culture, à un contexte. On remarque dans les premiers mouvements une inspiration de l'existants, des modes et conventions architecturales. Rapidement, le gratte-ciel atteint une échelle qui ne permet plus de suivre des conventions architecturales existantes et requiert une adaptation de l'expression et la définition d'un nouveau vocabulaire.

Les premières contraintes de construction d'un gratte-ciel, conséquence du contexte économique dans lequel les premiers sont construits, requiert des caractéristiques comme une maximisation de l'espace intérieur, une circulation aisée d'étage en étage,

jusqu'au sommet, une sécurité pour les étages supérieurs et une intégration dans l'environnement, surtout en considérant la visibilité des premiers gratte-ciels, qui surplombaient le reste de la ville.

D'une part, de par sa hauteur, le gratte-ciel a des contraintes structurelles nouvelles, qui influencent sa composition et son apparence, comme aucun autre bâtiment avant. Cette hauteur demande une résistance notamment aux mouvements du sol et aux forces du vent. La structure nécessaire pour répondre à ces contraintes devient elle-même une expression, avec des systèmes d'ossature triangulée qui enveloppe le bâtiment, ou une composition de volumes qui s'agglomèrent les uns autour des autres pour se stabiliser. L'expression de la tour devient sa structure, sa verticalité. L'expression culturelle s'efface, en faveur des outils et matériaux industrialisés. La tour se détache du contexte et se construit comme entité autonome.

Les contraintes ont toujours été des facteurs déterminants dans l'expression architecturale: il y a eu des limitations dans le choix de matériaux, les méthodes de construction, le climat, l'implantation au sol. Avec l'industrialisation, beaucoup de ces contraintes sont réduites suffisamment pour qu'elles ne soient plus considérées, et les nouvelles structures urbaines, avec leurs dimensions sans précédent amènent un nouveau panel de contraintes, qui sont cette fois plutôt structurelles. Il y a donc un détachement du contexte, et un développement de l'entité de la métropole et de ses gratte-ciels, comme concept omniprésent et autonome. La structure devient contrainte et expression, et c'est ainsi que la modernité va être définie par ces nouveaux matériaux, ces façades complètement transparentes et homogènes indépendamment de ce qu'il y a derrière, pour montrer la libération du plan et les prouesses structurelles.

des gratte-ciels iconiques

Dans les premières décennies il y a clairement une expérimentation dans la conception du gratte-ciel, une recherche d'expression pour ces bâtiments qui sortent du contrôle et de la perception physique de l'être humain à cause de ces dimensions titaniques. Le fait que ce type soit nouveau, qu'il pose des nouvelles questions, implique une recherche empirique qui va définir nos métropoles, dans leur skyline, par leur présence mais également de manière prospective, en engendrant la mise en place de réglementations et lois qui régissent la manière de construire les gratte-ciels et le tissu urbain.

origines du vernaculaire

La multiplicité des définitions du terme vernaculaire contribue à la mystique de ce concept. Il ne semble pas y avoir de consensus quant à l'utilisation du terme, et il est donc utilisé dans des contextes variés, pour exprimer des idées tout aussi variables. La signification du terme varie non seulement en fonction du domaine auquel il est appliqué, mais même d'une langue à une autre il y a des nuances considérables pour les traductions littérales du terme.

Ses origines peuvent être placées aux XVIIIème, pour désigner tout ce qui est particulier



- 1 Home Insurance Building, Chicago, USA
- 2 Mole Antonelliana, Turin, Italie
- 3 Flatiron Building, New York, USA
- 4 Equitable Building, New York, USA
- 5 Torre Piacentini, Gènes, Italie

- 6 Moscow University, Moscou, Russie
- 7 Torre Velasca, Milan, Italie
- 8 Seagram Building, New York, USA
- 9 Tour Montparnasse, Paris, France
- 10 World Trade Center twin towers, New York, USA

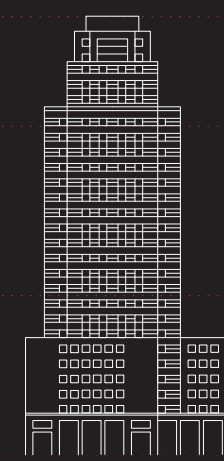
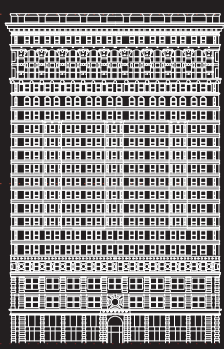
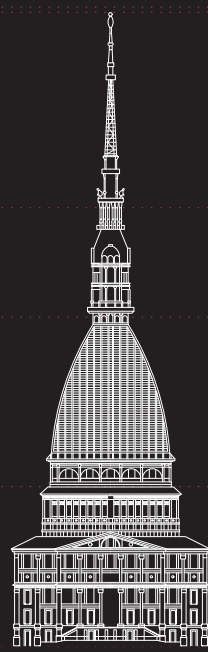
169 m
167.5 m

116 m

86.9 m

42.1 m

0 m



1885
Home Insurance
Building

1889
Mole Antonelliana

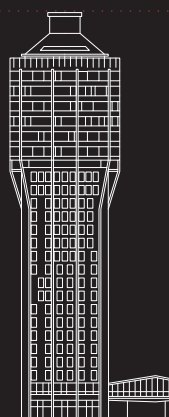
1902
Flatiron Building

1915
Equitable Building

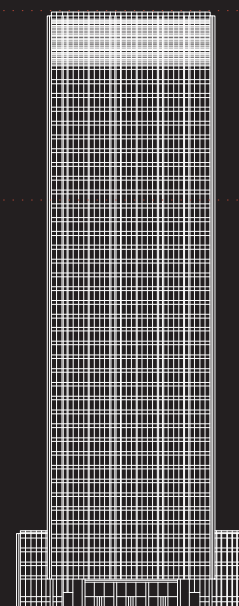
1940
Torre Piacentini



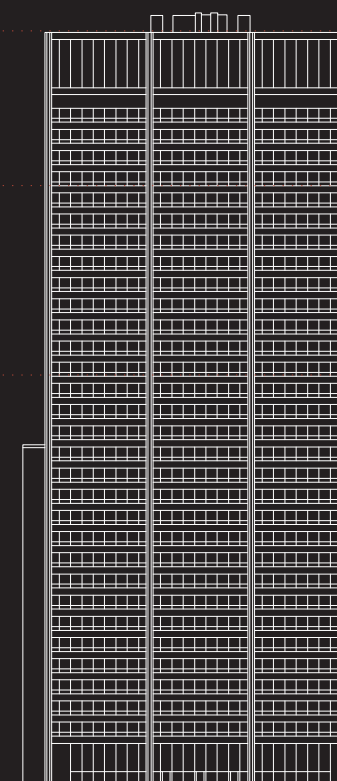
1953
Moscou University
Seven Sisters



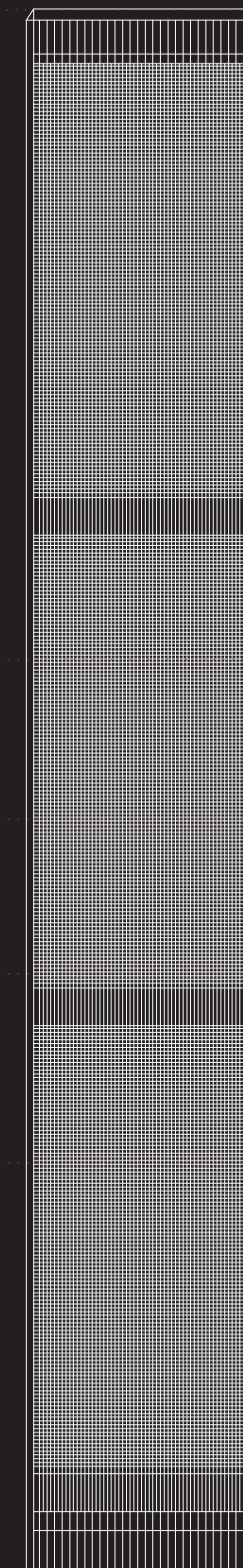
1958
Torre Velasca



1958
Seagram Building



1973
Tour Montparnasse



1973
World Trade Center

415 m

240 m

209 m

157 m

133 m

0 m

à un pays, langage, artisanat, art. Vernaculaire vient du latin, *vernaculus*, littéralement ce qui est relatif aux esclaves de la maison, ou plus communément indigène, donc né dans la région considérée. Le vernaculaire s'oppose au véhiculaire, à ce qui est obtenu par échange. C'est intéressant de noter que vernaculaire peut désigner une méthode, ou un sujet. Par exemple la photographie vernaculaire désigne la photographie d'instantanés familiaux, et non pas une méthode de prise.

La vision eurocentrique du vernaculaire est problématique dans la perception de cultures orientales: les développements globaux ont leur origine en occident et les pays concernés ont donc le pouvoir d'écrire leur vision de l'histoire. Ainsi si le vernaculaire a cet aspect historique, daté en ce qui concerne les productions occidentales, beaucoup de constructions ou artisanat originaires du reste du monde, que ce soit l'Afrique, l'Amérique du sud, ou l'Asie, sont qualifiées de vernaculaire avec les mêmes connotations, bien que ce soit des productions actuelles pour ces contextes. C'est délicat dès lors que cette architecture vernaculaire s'oppose à la modernité et au progrès et dénigre donc la qualité architecturale et techniques de construction d'autres parties du monde.

usages et application à l'architecture

L'utilisation du terme vernaculaire pour désigner un type d'architecture arrive plus tardivement, autour de la fin du XX^{ème}, sous influence des anglais qui avaient inventé l'expression de *vernacular architecture*, traduction littérale du mot, mais avec des spécificités qui n'ont pas passé la barrière de la langue. Les anglophones entendent par là un concept historique, ancré dans le passé, sans caractère actuel. La *vernacular architecture* est également définie comme une architecture sans architecte, résultante de contraintes et conditions mais ne comprenant aucune intention conceptuelle et esthétique. La conception usuelle de l'architecture vernaculaire définit des constructions fondées sur les besoins locaux et qui reflètent les traditions et pratiques culturelles de la région. Ainsi, toute architecture contemporaine qui se veut vernaculaire l'est comme une tendance, et non pas fondamentalement. Le fait de vouloir une architecture vernaculaire serait en fait paradoxal, car l'intention architecturale ne serait pas compatible avec le vernaculaire.

Aujourd'hui encore le terme continue d'être associé avec le passé, le sous-développement et la pauvreté. Pourtant, le regain d'attention pour l'architecture vernaculaire montre qu'elle n'est en réalité pas sans intérêt pour répondre à des problématiques contemporaines. Il y a été observé et démontré que l'architecture vernaculaire sait répondre à des enjeux culturels et environnementaux que l'architecture moderne, contemporaine et urbaine ont ignoré ou échoué de satisfaire. La question de la contrainte est fondamentale dans l'architecture vernaculaire, en opposant modernité et vernaculaire un amalgame pourrait être fait, concluant que la modernité est libérée de contraintes. Pourtant, le nouvel intérêt pour le vernaculaire récemment montre que des contraintes existent toujours. Seulement, les conséquences pouvant être différées un choix est fait de les ignorer. Ce choix est de moins en moins possible, car les conséquences commencent à

se faire explicitement ressentir.

**“Folk building growing in response to actual needs, fitted into environment by people who know no better than to fit them with nature feeling”
F.L.Wright¹**

une nouvelle définition

Pour mettre à jour la notion de vernaculaire il faut la considérer en tant que concept social et non pas constructif ou matériel. L'architecture vernaculaire va être conçue grâce à des traditions qui s'appliquent comme processus créatifs selon lesquels l'histoire et l'expérience passée du lieu est ré-interprétée pour répondre aux enjeux actuels. C'est donc un concept dynamique, lié à l'expression culturelle de communautés vivant dans un lieu spécifique.

Comme mentionné précédemment, le développement extrême des villes et notamment les gratte-ciels, a mis de côté, ou résolu un certain nombre de problèmes qui définissaient l'architecture avant l'industrialisation, tout en amenant des contraintes nouvelles. La modernité se veut libérée, grâce à la technologie et au progrès, mais c'est une désillusion dont la société d'aujourd'hui subit les conséquences. D'une part le monde est frappé par des changements climatiques directement causés par l'activité humaine, d'autre part la conception et construction des villes et métropoles qui ont été établies au cours des dernières décennies n'est pas sans conséquence néfaste, qui s'exprime dans des inégalités, conditions de vie inhumaines dans un environnement construit, détérioration de la santé mentale.

Sur une base unique d'observation des métropoles existantes, il serait possible de conjecturer que les contraintes définissant l'architecture des gratte-ciels métropolitains sont propres à l'entité de la métropole, indépendant du contexte physique, ancré dans un système global. Pourtant, en observant de plus près il est facile de conclure qu'il demeure des contraintes locales, culturelles, mais qu'elles sont ignorées. La métropole évoluant aveugle à ces aspects, des failles architecturales et sociales se forment et y grandissent.

La notion du vernaculaire a été mise de côté à tort avec l'industrialisation, mais ce n'est pas incompatible à la modernité. Il faut questionner la métropole telle qu'elle a été construite, imaginée et représentée pour comprendre où sont les lacunes et les origines des problèmes qu'elle présente aujourd'hui. Une expérimentation sur le vernaculaire se développe depuis quelques années, cette notion répond à tous les critères résolvant les problèmes actuels de la métropole, mais il faut pouvoir redéfinir ce qu'est le vernaculaire contemporain et comment la métropole peut le devenir sans faire de pas en arrière.

¹ OLIVER Paul, 2003. "Dwellings". London: Phaidon Press. p. 15. ISBN 0-7148-4202-8.

PARTIE 2

IMAGINAIRE DE LA MÉTROPOLE

évolution des comportements d'habitat métropolitain

Les évolutions technologiques concernant la ville ont radicalement changé la manière dont les villes sont construites et dont on y habite.

Au début du XXème, les technologies sont globalement vues de manière positive, les avancées technologiques et le développement rapide des centres urbains apparaissent comme un progrès et une amélioration du mode de vie. La structure technique et les systèmes de réseau urbain se développent, notamment le réseau électrique qui permet d'éclairer les villes et les foyers, et d'équiper les habitations, ainsi que le réseau hydraulique qui change la relation des habitants à l'hygiène. Les nouvelles technologies apportent aux habitants des villes un niveau de confort et d'abondance inédit, ce nouveau système économique introduit le temps libre planifié dans la vie des habitants, ce qui se traduit par le développement de l'espace public, de loisir et de la rue. Le flâneur devient protagoniste des narrations urbaines, représentant un environnement urbain ainsi que la manière d'y vivre, matérialisé dans les galeries marchandes, les rues commerçantes, les boulevards et rues couvertes¹. L'industrialisation et la production de masse va aussi radicalement changer les comportements dans les espaces privés et domestiques: les habitations sont régies par un réseau de technique, les habitudes quotidiennes vont évoluer en conséquent, comme l'entretien sanitaire, la cuisine, la vie une fois le soleil couché. Même la manière de construire est bouleversée par ces avancées technologiques, ou plus précisément la procédure de construction. Le fait que les constructions soient rattachées à un système contraint la manière de construire.

L'urbanisation de Chicago va d'ailleurs entrainer l'apparition d'une nouvelle école de sociologie, dite de Chicago². La Métropole apparaît comme un laboratoire des transformations sociales: population diversifiée, mouvante, formation de ghettos, changements de comportements quotidiens et des normes sociales. L'école de Chicago s'intéresse aux marges, qui sont au final majoritaires dans les villes, et la désorganisation urbaine, posée comme cause à la criminalité et délinquance urbaine.

évolution de l'image de la métropole

Les nouvelles technologies, surtout quand elles ont un impact considérable sur la vie de tous les jours, inspirent des réactions puissantes. La métropole ne fait pas exception à ce phénomène. Deux polarités apparaissent, entre admiration et peur, et elles sont exprimées dans le contenu artistique et de divertissement produit depuis l'apparition du concept.

Si la métropole inspire dans un premier temps admiration et émerveillement, avec les deux guerres mondiales qui marquent le XXème la vision change radicalement. Les villes tant admirées sont désormais détruites. Comme les gueules cassées, soldats mutilés rescapés de la première guerre mondiale, dont le physique défiguré effrayait et rappelait les horreurs de la guerre, les villes qui étaient jusqu'à présent héroïnes de l'histoire de

¹ WALTER Benjamin, and TIEDEMANN Rolf, 1999. "The arcades project". Cambridge, Mass: Belknap Press.

² BURGESS, E.W. et BOGUE J., 1964. "Contributions to urban sociology". Chicago: University of Chicago Press. (Édition originale)

la modernité, deviennent des monstres rappelant l'inhumanité du progrès. Les technologies tant appréciées sont désormais vues comme outils de destruction et souffrance. L'habitant de la ville ne contrôle plus comment il vit, il suit le rythme et le mode de vie que la ville lui impose. La technologie n'apparaît plus être au service de l'homme, mais elle l'assujettit au profit du progrès.

La rupture de l'image idéalisée de la métropole laisse aussi voir toutes ses failles, on se rend alors compte des inégalités et des marginaux, qui se retrouvent dans des conditions inhumaines car rejetés par la métropole. La mentalité change vis-à-vis de la technologie qui façonne la métropole, le progrès qui devait libérer les êtres humains les a en réalité assujettis dans des usines et bidonvilles, pendant que des tours toujours plus hautes s'élancent vers le ciel à l'image des dirigeants qui s'enrichissent.

Il y a une dualité dans la représentation et l'image mentale de la métropole: d'une part l'image projetée et d'autre part l'expérience physique. Le rôle représentatif du gratte-ciel est accentué et une césure importante se forme entre l'expérience du bâtiment visuellement et en tant que visiteur ou habitant. Les gratte-ciels ont deux rôles, deux audiences visées: la représentation dans la skyline d'une ville, et le programme intérieur. Les choix envers l'un ou l'autre de ces pôles explique les problématiques sociales de la métropole, et la relation que la ville a à l'espace construit. Favoriser l'un se fait en dépit de l'autre, et accentue les forces d'intégration ou de ségrégation de la ville.

La poussée de gratte-ciel a aussi généré des lois qui les contraignent, comme la loi de 1916 à New York³, qui limite la masse construite par parcelle, et qui contraint les bâtiments à suivre un profil à gradin pour des questions de luminosité et d'ombre projetée, suite à la construction du *Equitable Building*. Le bâtiment, composé de deux grands volumes comme des dalles connectées par une base, matérialise les limites des gratte-ciels avec le manque de luminosité généré entre les deux volumes, les vents induits par cette volumétrie, et l'ombre gigantesque projetée sur l'espace public en toute heure de la journée. De même, la *tour Montparnasse* à Paris est destinée à surplomber ses alentours, car suite à sa construction et à la vague de réactions négatives, une loi limitant la hauteur des bâtiments a été instaurée⁴. La ville devient auto-génératrice, les habitants et les architectes soumis à ses règles.

les caractéristiques de l'imaginaire de la métropole

L'imaginaire de la métropole se construit dans un premier temps sur le mouvement du futurisme⁵. Encore aujourd'hui, les bâtiments les plus modernes, et l'apothéose de la métropole est associé au futur, plutôt qu'au présent. Le progrès technologique des dernières décennies est sorti du contrôle et de la perception possible de l'homme, ce qui explique cette association automatique au futur, plutôt qu'à la réalité présente, même

³ City of New York, Board of Estimate and Apportionment, Building zone resolution, 25 nov. 1916, <https://www1.nyc.gov/assets/planning/download/pdf/about/city-planning-history/zr1916.pdf>

⁴ PLU - Plan des hauteurs, [https://opendata.paris.fr/explore/dataset/plu-plan-des-hauteurs/information/Plan des hauteurs](https://opendata.paris.fr/explore/dataset/plu-plan-des-hauteurs/information/Plan%20des%20hauteurs)

⁵ "Industrial meets art Deco - How Metropolis helped design the future". 3 mars 2016, <https://www.pooky.com/2016/03/03/industrial-meets-art-deco-how-metropolis-helped-design-the-future>

1. We want to sing the love of danger, the habit of energy and rashness.

2. The essential elements of our poetry will be courage, audacity and revolt.

3. Literature has up to now magnified pensive immobility, ecstasy and slumber. We want to exalt movements of aggression, feverish sleeplessness, the double march, the perilous leap, the slap and the blow with the fist.

4. We declare that the splendor of the world has been enriched by a new beauty: the beauty of speed. A racing automobile with its bonnet adorned with great tubes like serpents with explosive breath ... a roaring motor car which seems to run on machine-gun fire, is more beautiful than the Victory of Samothrace.

5. We want to sing the man at the wheel, the ideal axis of which crosses the earth, itself hurled along its orbit.

6. The poet must spend himself with warmth, glamour and prodigality to increase the enthusiastic fervor of the primordial elements.

7. Beauty exists only in struggle. There is no masterpiece that has not an aggressive character. Poetry must be a violent assault on the forces of the unknown, to force them to bow before man.

8. We are on the extreme promontory of the centuries! What is the use of looking behind at the moment when we must open the mysterious shutters of the impossible? Time and Space died yesterday. We are already living in the absolute, since we have already created eternal, omnipresent speed.

9. We want to glorify war - the only cure for the world - militarism, patriotism, the destructive gesture of the anarchists, the beautiful ideas which kill, and contempt for woman.

10. We want to demolish museums and libraries, fight morality, feminism and all opportunist and utilitarian cowardice.

11. We will sing of the great crowds agitated by work, pleasure and revolt; the multi-colored and polyphonic surf of revolutions in modern capitals: the nocturnal vibration of the arsenals and the workshops beneath their violent electric moons: the gluttonous railway stations devouring smoking serpents; factories suspended from the clouds by the thread of their smoke; bridges with the leap of gymnasts flung across the diabolic cutlery of sunny rivers: adventurous steamers sniffing the horizon; great-breasted locomotives, puffing on the rails like enormous steel horses with long tubes for bridle, and the gliding flight of aeroplanes whose propeller sounds like the flapping of a flag and the applause of enthusiastic crowds.

pour des objets et phénomènes existants.

L'architecture futuriste naît au début du XX^{ème} en Italie, et se caractérise par un rejet du passé et de l'historicisme. Visuellement l'architecture futuriste présente un chromatisme distinct, avec des lignes dynamiques, pour suggérer la vitesse, le mouvement. Il y a un aspect d'urgence, déjà présent dans les démonstrations de l'ascenseur d'Ottis, pendant lesquelles il mettait en scène la chute de l'engin pour révéler dramatiquement le système de sécurité qui bloque la nacelle avant qu'elle ne s'écrase.

La métropole a un aspect intemporel qui nie la possibilité même de la ruine, l'architecture métropolitaine se veut intemporelle. L'architecture n'exprime ni contexte temporel, ni contexte physique, et l'omniprésence de la technologie et l'artifice complète l'image d'un environnement hors du temps. Paradoxalement, la ruine est omniprésente de part la violence qui semble être intrinsèque à la métropole, le point faible de la métropole devient ses habitants, car l'architecture est désormais à l'épreuve du temps, mais ce sont les êtres humains qui causent la destruction. Cette tension est exprimée dans les représentations de la métropole sous forme de gangs de rue, congestion automobile caractéristique des villes, agressivité et violence non-sollicitée, dégradation des biens publics. Ce qui semble être à première vue un témoignage de la faiblesse humaine est en réalité une illustration des défauts de la métropole.

métropole et technologie

La technologie est une caractéristique intrinsèque de la métropole, qui participe à sa fondation. C'est sans surprise que les visualisations de la métropole sont pleines de démonstrations technologiques. Une abondance d'illumination artificielle est omniprésente dans l'imagerie de la métropole, autant réelle qu'imaginaire. New York est surnommé la ville qui ne dort jamais, basé sur le fait que le métro reste actif en continu et que beaucoup d'activités sont disponibles sans interruption, ainsi que les lumières vibrantes dans la rue qui maintiennent une atmosphère dynamique jour et nuit. La ville vit via ses propres lumières et se détache du rythme naturel du soleil. D'autres villes sont également désignées par cette expression aujourd'hui, comme Tokyo, ou Las Vegas, en référence à leurs quartiers de la vie nocturne, où les façades sont placardées de panneaux led et néons. Cette image devient caractéristique de la métropole moderne et future, la ville est définie par cet artifice et n'exprime plus de spécificité culturelle ou géographique.

Dans le film *Blade Runner*, réalisé en 1982, il est clairement établi que la narration se déroule dans Los Angeles, mais des décennies plus tard.

“everything we have now only worse”

Philip K Dick⁶

On peut reconnaître la ville par des bâtiments conservés pour une valeur historique et cul-

⁶ K DICK Philip, "Gregg Rickman, Philip K. Dick: In His Own Words", 2nd ed. (Long Beach, CA: Fragments West/Valentine, 1988), p. 220

turelle qu'on leur aurait attribué dans le futur. Mis à part cela, il est très difficile de définir une position géographique aux scènes: le climat donne un vague idée mais en terme de construit, la métropole est très générique, les bâtiments souvent visibles seulement en tant que silhouette ou ombre, noyés sous les faisceaux lumineux gargantuesques, projections holographiques, et brume mystique, remettent en question le volume même de ce qui est réel et ce qui ne l'est pas. L'aspect universel de cette métropole future est amplifié par la dérivation du nom Los Angeles en *San Angeles* dans des versions primaires du script, et par la typologie chimère asiatique et latine de la signalétique urbaine.

La technologie devient une menace pour la métropole: elle recouvre et étouffe l'expression humaine, et reconstruit une nouvelle vie artificielle générique qui va caractériser l'espace urbain, et dans un deuxième temps ses habitants. L'environnement urbain est pensé pour être familier tout en amplifiant les aspects négatifs: un monde d'hyperstimulation, de chaos urbain, dégradation urbaine et écologique, grouillant pourtant solitaire, sous l'oppression d'une classe supérieure omniprésente et détachée.

métropole et intensité

Cette intensité pourrait être expliquée par des dimensions très limitées, pourtant la métropole associe intensité à immensité. L'immensité de la métropole est comparable à l'immensité de la nature. La sublime de l'immensité de la nature est sujet de nombreuses narrations et représentations, que ce soit l'horizon sur l'océan, un pic montagneux enneigé ou le flan d'une falaise. Au contraire c'est l'immensité du bâti et non plus du vide qui fascine dans la métropole. Dans les deux cas les dimensions impliquent un aspect incontrôlable, une entité plus grande que l'humanité, littéralement, à laquelle on ne peut être que soumis.

D'autre part, la densité de la métropole fait que les grands vides deviennent un luxe, et servent donc de témoignage de richesse et puissance. Dans les représentations de la métropole, les logements de personnes en positions de pouvoir, ou bureaux stratégiques sont fréquemment défini par des espaces très grand, et vides, avec une atmosphère calme, hors du temps, qui contraste avec le brouhaha de l'espace public. On retrouve cette utilisation de l'immensité de l'espace pour représenter un pouvoir, un contrôle dans le film *Metropolis* de Fritz Lang. Le contraste y est flagrant entre les bureaux de Joh Fredersen (p.038-039), le maître de la cité, et les tous les quartiers souterrains (p.044-045) où vivent et travaillent les ouvriers de la ville.

C'est une imagerie récurrente, qu'on retrouve dans *Blade Runner* de Ridley Scott, avec la salle du Tyrell Corporation (p.080-081) où Deckard rencontre Eldon Tyrell, le PDG de l'entreprise à son nom. Il faut également noter que ces deux espaces ont une vue panoramique sur la ville, expression de la relation de contrôle entre l'occupant du bureau et tout ce qui s'étend sous sa fenêtre.

métropole et stratification

Metropolis introduit très littéralement une autre thématique de la métropole: la

stratification. Les différentes couches représentent les différentes communautés de la ville: la classe dirigeante se trouve dans les hauteurs, la classe ouvrière se trouve dans les sous-sol. Le niveau au sol n'y est pas défini, on ne sait pas vraiment qui habite tous ces bâtiments en surface étant donné qu'il est établi que la classe moyenne a fui la ville. Dans les sous-sols on retrouve une ville complète enterrée, comme des catacombes, très dense et uniforme, où aucun bâtiment ne s'individualise. Les tenues des habitants sont identiques, les bâtiments sont agglomérés les uns sur les autres, sans caractéristiques les différenciant. En surface, la ville est construite de gratte-ciels, massifs et entre lesquels un réseau de routes et de passages de véhicules volants exprime l'intensité de la ville. Si on voit des espaces souterrains, très réduits et sombres, où on ressent l'oppression des personnes y habitants, les espaces en surface, notamment les bureaux des dirigeants sont inutilement spacieux, arborant des ornements et détails décoratifs art déco, avec une vue surplombant l'ensemble de la ville.

La métropole est caractérisée par ses gratte-ciels et la skyline en dents de scie qui s'élance vers le ciel, ce qu'on ne considère pas c'est le développement au sol et en-dessous. Comme des icebergs, les bâtiments ont un volume submergé considérable. Ce n'est pas forcément réellement dans le sol naturel, mais la densité des constructions et des flux au sol redéfinissent le niveau zéro et génère un espace de limbes entre souterrain et surface.

Ludwig Hilberseimer avec son projet de la *Cité Verticale* confronte la problématique du sol de la ville moderne en redéfinissant la surface. Le rez-de-chaussée est fragmenté en différents niveaux, en fonction des flux, piétons ou automobiles. C'est une stratégie qu'on retrouve dans beaucoup des représentations fictives de métropoles futures, notamment avec l'introduction de transport volant.

Dans le film *Metropolis* de Tezuka, réalisé en 2001, on retrouve cette division en couches, nommées zones, qui se développent uniquement en profondeur. Chaque zone a une ambiance et une fonction rigoureusement définie, exprimé spatialement dans les types d'espaces. La première zone, directement en-dessous de la surface, est comparable aux souterrains de *Metropolis* de Fritz Lang. Dans les deux représentations c'est la zone d'habitation de la classe ouvrière, caractérisée par la mécanisation de l'espace, et l'absence de lumière naturelle. Contrairement à la version de Lang, Tezuka imagine une espace bruyant, chargé de couleurs et de volumes s'agglomérants les uns sur les autres, qui s'oppose à la monotonie des volumes génériques de Lang. La seconde zone, encore un niveau en-dessous, accueille l'industrie, et visuellement se rapproche de la ville souterraine de Lang. C'est un monde monochromatique où les habitants se fondent dans le décor, et devienne eux-même machines. Enfin la dernière zone est le réseau d'égouts. Elle est présentée comme un labyrinthe de machinerie, monochrome, indéfinissable et indissociable, qui rappelle des visuels d'Akira, et les entrailles de la ville.

Dans le film d'animation *Akira*, Tokyo est détruite et dégradée par des guerres et un gouvernement corrompu. La ville a un côté monstrueux. On voit d'abord la surface, et les tours qui y sont plantées, perçues du point de vue d'un motard (p.096-97). La ville est

définie par ses autoroutes et tunnels, et la manière dont les automobiles circulent. Le protagoniste et les motards qu'ils confronte au cours de la narration guide le spectateur entre le monde des tours et les entrailles de la ville. Il y a clairement un monde urbain similaire aux métropole que l'on connaît en surface, flottant dans les hauteurs des tours, opposé aux racines de la ville qui s'enfoncent sans fin dans le sol (p.106-107). Ce monde souterrain contient les rejets de la métropoles, mais tout ce qui est marginalisé suinte en surface, et s'exprime par des explosions de violence dans les rues.

métropole et destruction

Les technologies de la métropole génèrent une atmosphère de tension. Leur fonctionnement semblant mystérieux pour tout ceux qui ne sont pas spécialistes, il y a une inquiétude, une méfiance de l'échec potentiel, ou d'un comportement inattendu. Dans *Metropolis* de Lang, les habitants se libèrent grâce à la destruction. Le système de Metropolis impose à tous, sauf la classe dirigeante, une vie inhumaine. Les communautés permettant le fonctionnement de la ville vivent sous terre, suivant un rythme machinal, où il n'y a pas d'individualité, où d'expression humaine. La narration se termine avec la destruction de robot Maria, la matérialisation de la technologie de la métropole qui retire l'humanité de sa population, et d'une partie de la ville souterraine. Robot Maria représente la menace qu'inspire la métropole, et l'issu du film avec sa destruction et la libération de la vraie Maria montre la volonté de reprendre le dessus les technologies de la métropole et réaffirmer l'humanité.

Akira commence et fini avec la destruction de la ville. Les prémices de la narration sont la destruction et la guerre, qui entraînent des dysfonctionnement dans la vie urbaine, qui veulent être dissimulés derrière la façade de la métropole moderne et dynamique. L'histoire tourne autour des phénomènes de criminalité et organisations urbaines informelles, notamment des gangs de motards, et la destruction progressive qui résulte des tensions grandissantes.

le gratte-ciel comme protagoniste

Dans les représentations fictives d'une métropole future possible, le gratte-ciel est un personnage en soi, voir le protagoniste même de la narration. Il s'individualise de la masse construite pour matérialiser une polarité, un point de contrôle ou de radiation. Les caractéristiques métropolitaines définies précédemment se retrouvent condensées dans un objet construit, en contraste avec le reste de la masse de bâtiments. Comme dans la vie réelle, le gratte-ciel est symbole et outil de représentation, qui va établir la pouvoir d'une communauté, d'une organisation, ou d'une personne.

Le gratte-ciel protagoniste est une figure atypique, qui se démarque des géométries cubiques, grossièrement modernistes du reste de la ville. Cette différenciation exprime une richesse, dans la possibilité de construire plus audacieux et plus généreux que le générique (pages 034-035; pages 054-055). D'autre part, il y a souvent des références externes antérieures, à une culture perdue qui questionne le générique du reste de la

ville.

Dans *Blade Runner*, le complexe du siège de Tyrell Corporation se distingue de la ville car il y a une géométrie radicalement différente. C'est un complexe de volumes presque pyramidaux (pages 060-061). Ce bâtiment est exceptionnel non seulement grâce à ses dimensions absolument titanesques, mais également car il sort de l'esthétique moderniste, les plans inclinés rappellent les pyramides maya, et la décoration de la salle de réunion où Deckard s'entretient avec Rachel semble appartenir à une autre époque avec ses espaces amples, au style art déco.

Dans le roman *Highrise* de J.G.Ballard on retrouve le gratte-ciel au centre de la narration. Le bâtiment est placé en retrait de la ville, entouré d'un parking qui l'isole, autant qu'il le rend accessible. L'architecte, occupant la totalité du dernier étage, témoigne du paradoxe du contrôle entre concepteur et objet conçu. Comme Frankenstein et son monstre, l'architecte se retrouve dépassé par son projet, qui spirale hors de son contrôle, malgré un travail qui semble ne jamais s'achever. Le bâtiment condense tous les programmes urbains, et crée une dynamique de hiérarchie verticale. La richesse des habitants est directement exprimée dans l'étage auquel ils habitent et c'est une pression que le gratte-ciel applique sur chacun d'entre eux. Les systèmes d'eau et électricité étant en commun, les usages et dommages des uns peuvent remonter ou descendre, ce qui à terme mène à la destruction de la tour par ses habitants.

mise en scène du vernaculaire

Dans ces représentations on retrouve une part d'existant contemporain à la création de l'oeuvre noyé dans une masse construite indéfinissable, modernité dans sa pire extrême et générique au possible. La représentation de la métropole future est fréquemment dystopique, les grosses constructions modernistes ne sont pas bien perçues par les habitants et c'est reflété dans leurs représentation. Le style moderniste et ses dérivées deviennent paradigme de l'angoisse du paysage urbain.

Ridley Scott, dans *Blade Runner* conserve notamment le Bradbury Building, rendu connu pour sa participation à la scène finale du film, où Deckard et Roy se poursuivent dans leur bataille (pages 084-087). On reconnaît que le bâtiment n'est plus utilisable ou habitable, par son état de dégradation, l'absence d'habitants ou de services. Il prend un tout autre rôle, il rattache la narration à une ville existante avec laquelle le spectateur peut être familier, et symbolise une culture préexistante, et un mode de vie métropolitain passé. Cette séquence oppose l'être humain (Deckard) à la machine (Roy), et l'ascension des deux personnages exprime l'angoisse de la tension entre l'homme et sa création. Le point fondamental de l'univers de Blade Runner, autant la version de Ridley Scott de 1982 que le plus récent 2049 réalisé par Villeneuve, est la préservation ou l'abandon de l'historique de conscience. Le Bradbury illustre ce tiraillement, et son rôle dans cette scène spécifiquement renforce l'idée que l'architecture historique, l'héritage culturel n'a plus sa place comme bâtiment, ça devient purement un objet, que les personnages traversent sans suivre les conventions de circulation, détruisant des murs sur leur passage

et escaladant la façade.

Dans un paysage comme celui de Los Angeles de Blade Runner, d'autant plus compte tenu qu'une partie des ses habitants sont des robots humanoïdes, la question de l'identité de la population, l'identité des communauté, le vernaculaire de cette ville se pose. Le film met un certain accent sur le semblant et le mimétisme des habitudes d'habitat, comme le système d'hologramme qui simule non seulement des repas mais aussi des figures types du foyer, comme la femme au foyer pour Joy. La question de l'identité dans la métropole est récurrente dans les représentations, dans *Metropolis* de Fritz Lang les habitants de la ville souterraines en sont dépourvus, avec une routine machinale, des comportements pragmatiques, l'absence même de parole.

Le vernaculaire subsiste comme esthétique, ça devient artificiel, une authenticité manufacturée, synthétique. Le vernaculaire, en tant qu'héritage culturel, est mis en scène comme outil urbain. On observe ce phénomène à Singapour avec la conservation des Shophouses⁷. Ce sont des bâtiments construits en rangées, allant de 2 à 3 étages, avec des boutiques au niveau de la rue, précédée par un espace couvert qui définit un axe piéton le long des bâtiments. Dès la fin du XXème, le développement de structures modernistes de grande hauteur ralenti, et l'attention se tourne vers l'héritage culturel bâti. Ces shophouse sont donc conservée et leur "authenticité" est mise en avant, pour nourrir le tourisme postmoderne. Ces bâtiments sont classés et conservés, car ils font partie de l'héritage architectural de Singapour. Si leur apparence est conservée, l'intérieur n'a pas d'enjeu. La plupart de ces shophouses accueillent des commerces sans valeur culturelle, mais plutôt touristiques. Souvent l'intérieur du bâtiment est aussi modifié et rénové, en dépit de la cohérence d'expression architecturale et spatiale, et la rue est rénovée pour donner priorité aux piétons et à la foule de touristes envisagée. Le regain d'intérêt pour le vernaculaire se fait en dépit du développement architectural métropolitain moderne, la dichotomie de la ville ne semble pas trouver d'équilibre où ces deux aspects coexistent.

potentiel d'influence sur les habitants

“architecture is always political”
André Jacque⁸

L'architecture permet de maintenir des valeurs et une certaine forme sociale, dans son symbolisme et la manière dont elle influence la manière d'y vivre. En exprimant une distribution des ressources et du pouvoir, des bâtiments peuvent établir et renforcer la hiérarchie.

Le modernisme va a l'encontre de l'architecture comme expression individualiste, et adopte l'esthétique industrielle comme outil de revendication de la simplicité et ratio-

⁷ Urban Redevelopment Authority, "The Shophouse", <https://www.ura.gov.sg/Corporate/Get-Involved/Conserve-Built-Heritage/Explore-Our-Built-Heritage/The-Shophouse>

⁸ VALENCIA Nicolás. "Andrés Jaque: "Architecture Is Always Political"" 30 Oct 2017. ArchDaily. Accessed 30 Dec 2020. <<https://www.archdaily.com/882524/andres-jaque-architecture-is-always-political>> ISSN 0719-8884

nalité que le mouvement revendique pour la société. La modernité devient la voie pour améliorer la vie urbaine, physiquement et spirituellement.

En URSS, le modernisme va être rejeté par le gouvernement, à cause de sa force idéologique qui remettait en question l'établissement politique et l'autorité gouvernementale en place à l'époque. Le mouvement constructiviste va être remplacé par le réalisme soviétique, l'architecture Staliniste.

“efforts to construct a meaning-proof architecture have always been de facto unsuccessful...Even an architecture designed to be meaning-less would mean the desire to be meaningless, and thus could not actually be meaningless”
Juan Pablo Bonta⁹

Le *palace of the Soviets*, siège administratif de Staline construit à Moscou en 1932, est le modèle d'architecture hyper staliniste, qui va déclencher une poussée de bâtiment du même titre. Ce bâtiment matérialise l'idéologie radical et fantastique de Staline, ainsi que le culte de la hiérarchie, sociale et culturelle, que Staline revendique. L'architecture staliniste met l'accent sur la verticalité, et la monumentalité, en réutilisant des éléments de la renaissance, pour rappeler et raviver une relation entre dirigeant et dirigés d'une autre époque.

“look no further than Trump’s architectural prowess to envision the world he would wish upon us.”
Staker¹⁰

Des remarques similaires peuvent être fait sur l'architecture de Trump, et ses tours. L'emphase sur l'ampleur et la masse de ses tours exprime la prestance que Trump s'attribut, ainsi que sa relation aux autres. La Trumpitecture est l'építome. Notamment, pour sa tour a Las Vegas Donald Trump a spécifié que les lettres dorées arborées à la sommité du bâtiment aient une surface totale de plus de 260 mètres carrés, pour que ce soit plus grand que la maison américaine moyenne¹¹.

L'architecture de Trump peut être critiquée comme simpliste, voir ignorante dans son absence de fond, mais elle est efficace pour transmettre les messages voulus. L'utilisation à outrance de doré, les dimensions exagérées, la lourde inspiration de palais royaux de la renaissance sont sans doute des interprétations réductrices du symbolisme du pouvoir, mais pas moins efficace pour autant dans l'impression faite sur le spectateur et le visiteur.

⁹ Architecture and Its Interpretation: A Study of Expressive Systems in Architecture (London: Humphries, 1979), p. 22.

¹⁰ Staker, "Trumpitecture Stands as a Sad but Honest Reflection of the Values Trump Proudly Embodies," Online.

¹¹ Joe Carmichael, "What Trump's Towers Say About His Politics", on Inverse, nov.14, 2016, online



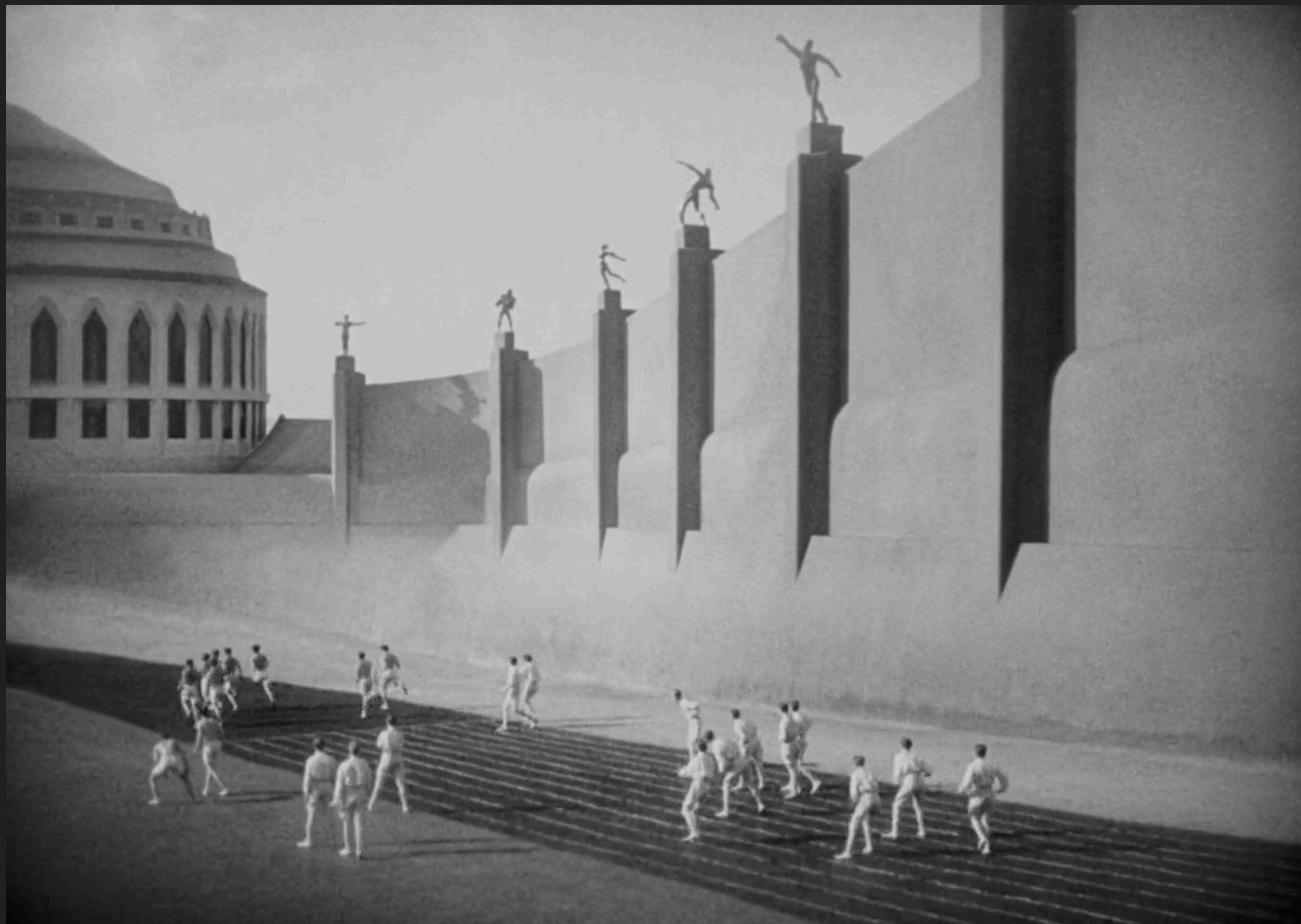
Lang, Fritz. 1927. Metropolis. United States: Paramount Pictures.



Lang, Fritz. 1927. Metropolis. United States: Paramount Pictures.



Lang, Fritz. 1927. Metropolis. United States: Paramount Pictures.



Lang, Fritz. 1927. Metropolis. United States: Paramount Pictures.



Lang, Fritz. 1927. Metropolis. United States: Paramount Pictures.



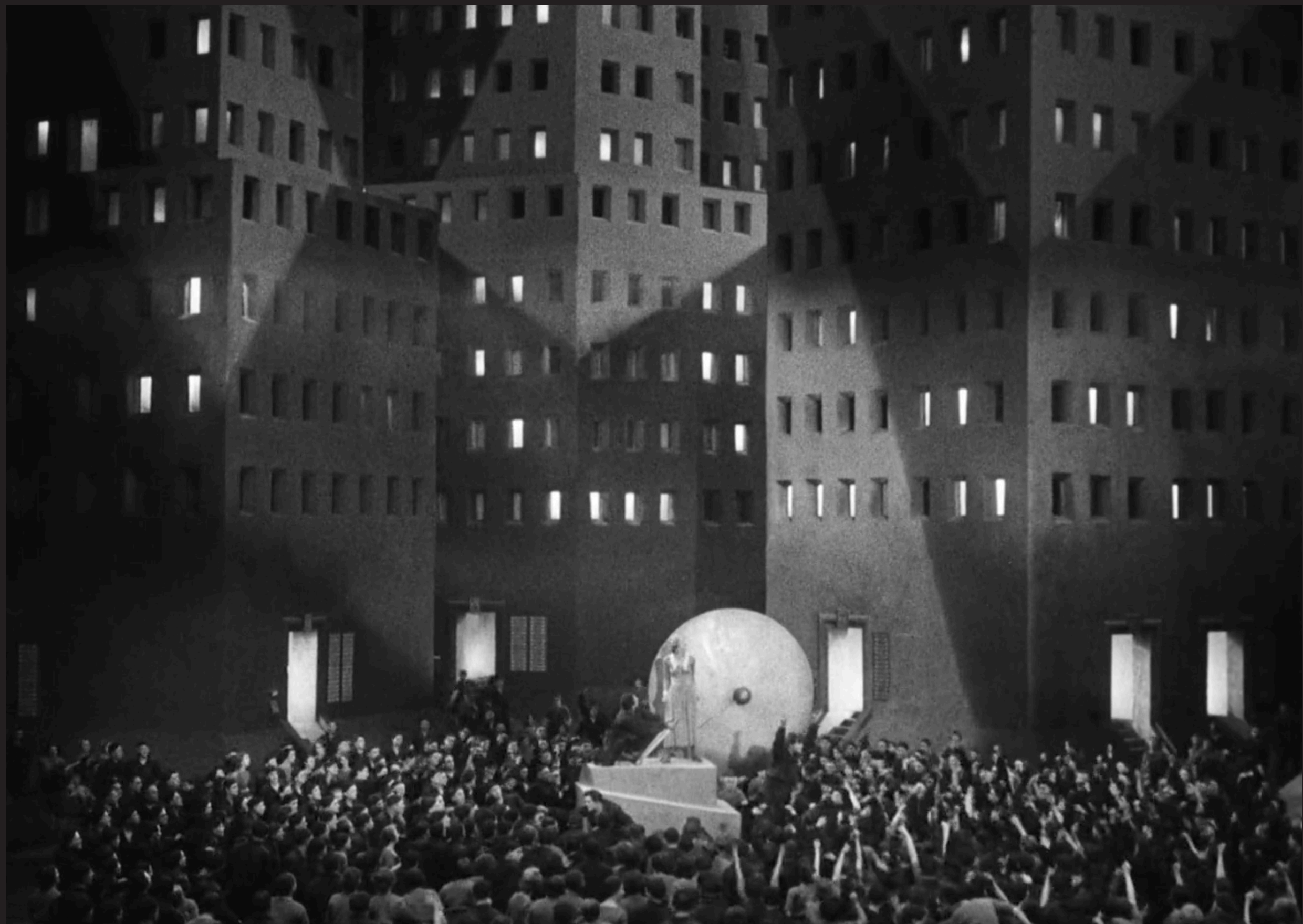
Lang, Fritz. 1927. Metropolis. United States: Paramount Pictures.



Lang, Fritz. 1927. Metropolis. United States: Paramount Pictures.



Lang, Fritz. 1927. Metropolis. United States: Paramount Pictures.



Lang, Fritz. 1927. Metropolis. United States: Paramount Pictures.



Lang, Fritz. 1927. Metropolis. United States: Paramount Pictures.



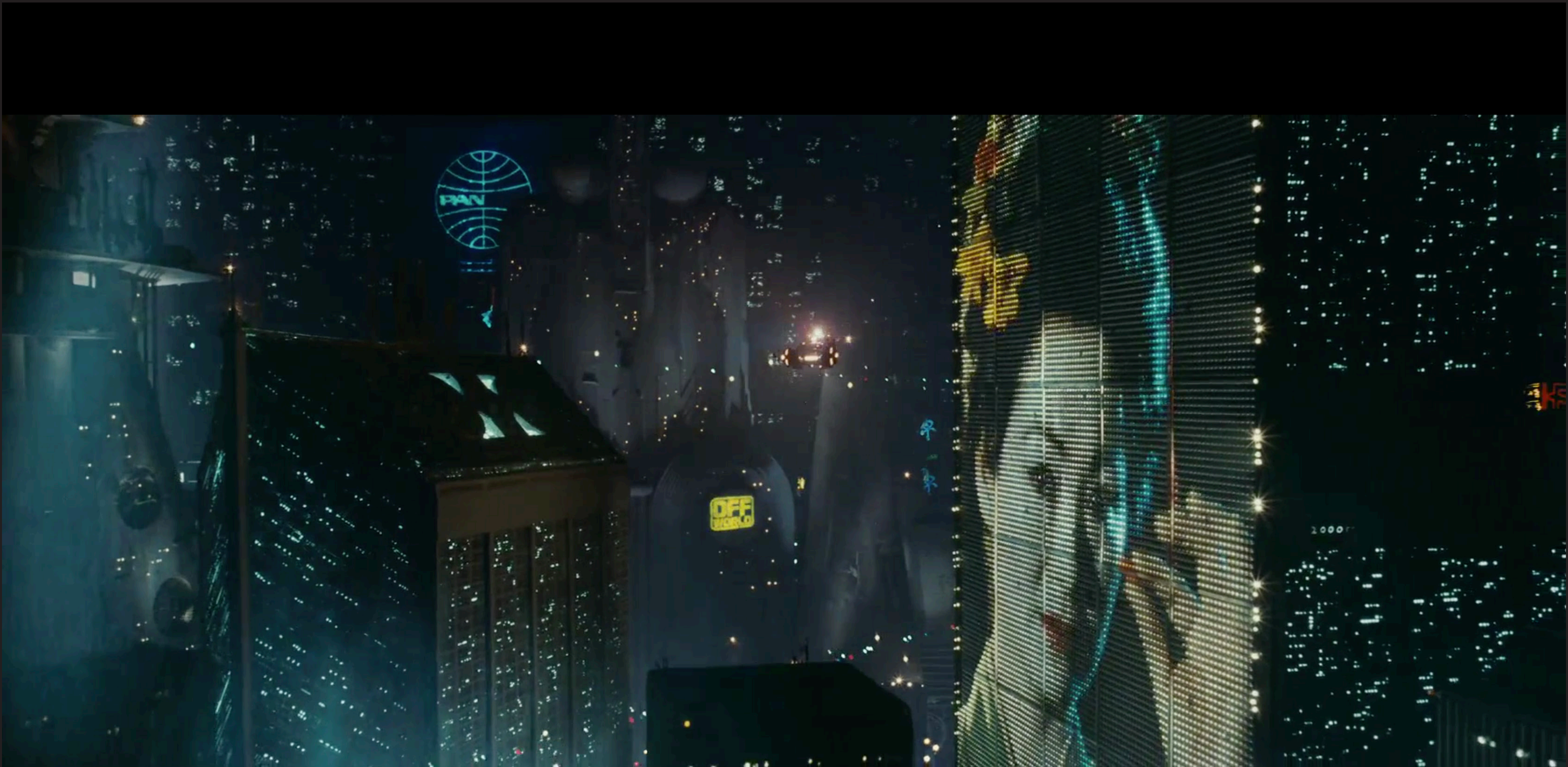
Lang, Fritz. 1927. Metropolis. United States: Paramount Pictures.



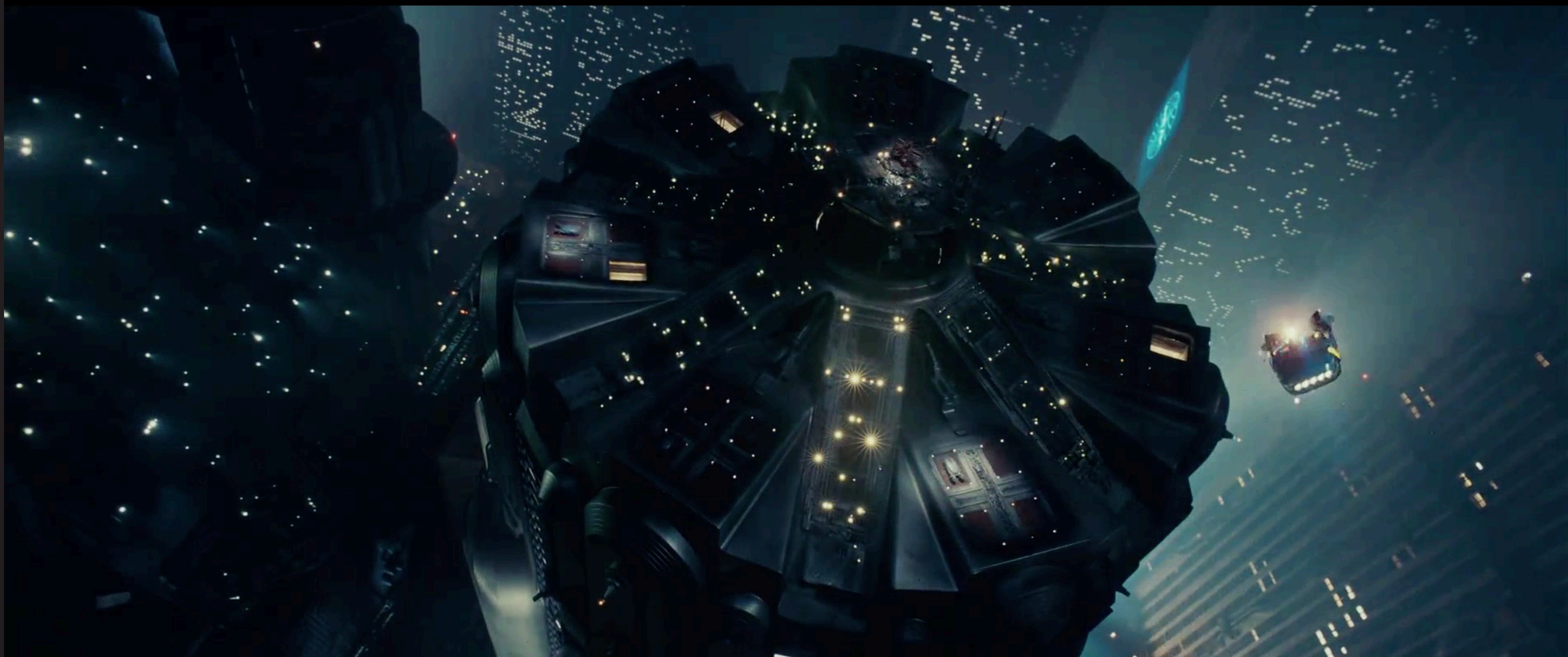
Lang, Fritz. 1927. Metropolis. United States: Paramount Pictures.



Deeley, Michael, Ridley Scott, Hampton Fancher, David Peoples, Ivor Powell, Vangelis, and Philip K. Dick. 1982. Blade runner. [England]: Ladd Company.



Deeley, Michael, Ridley Scott, Hampton Fancher, David Peoples, Ivor Powell, Vangelis, and Philip K. Dick. 1982. Blade runner. [England]: Ladd Company.



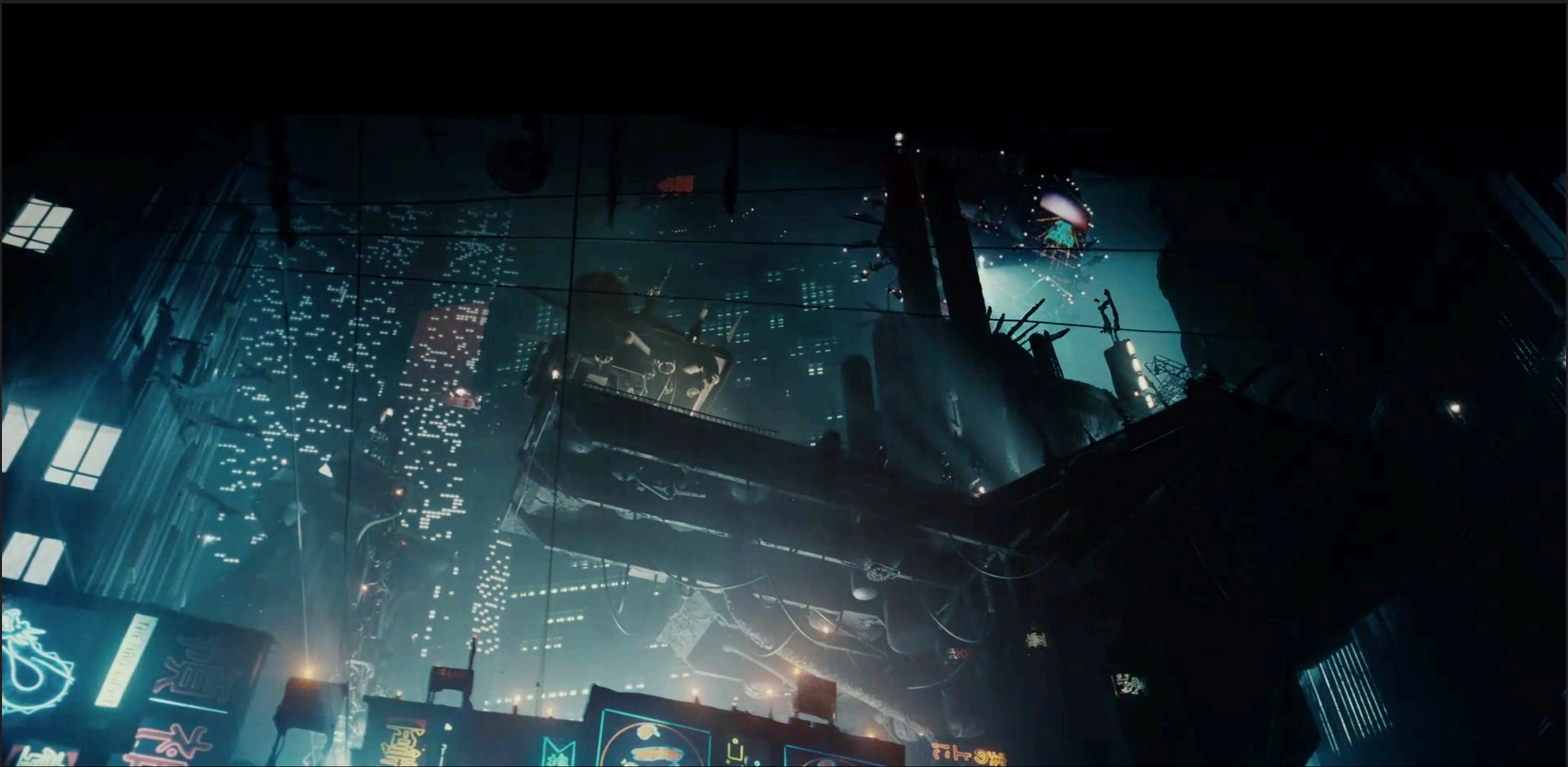
Deeley, Michael, Ridley Scott, Hampton Fancher, David Peoples, Ivor Powell, Vangelis, and Philip K. Dick. 1982. Blade runner. [England]: Ladd Company.



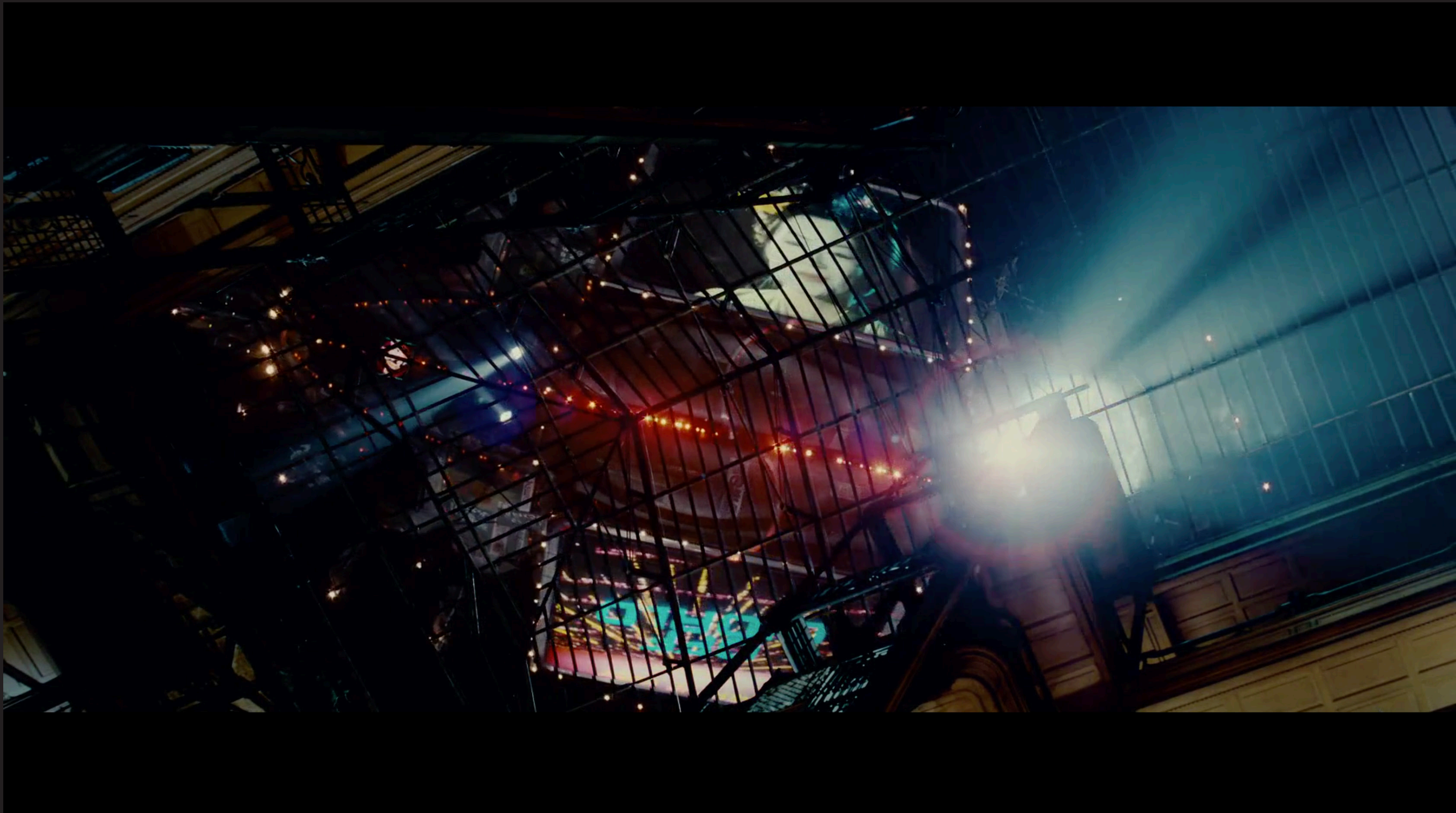
Deeley, Michael, Ridley Scott, Hampton Fancher, David Peoples, Ivor Powell, Vangelis, and Philip K. Dick. 1982. Blade runner. [England]: Ladd Company.



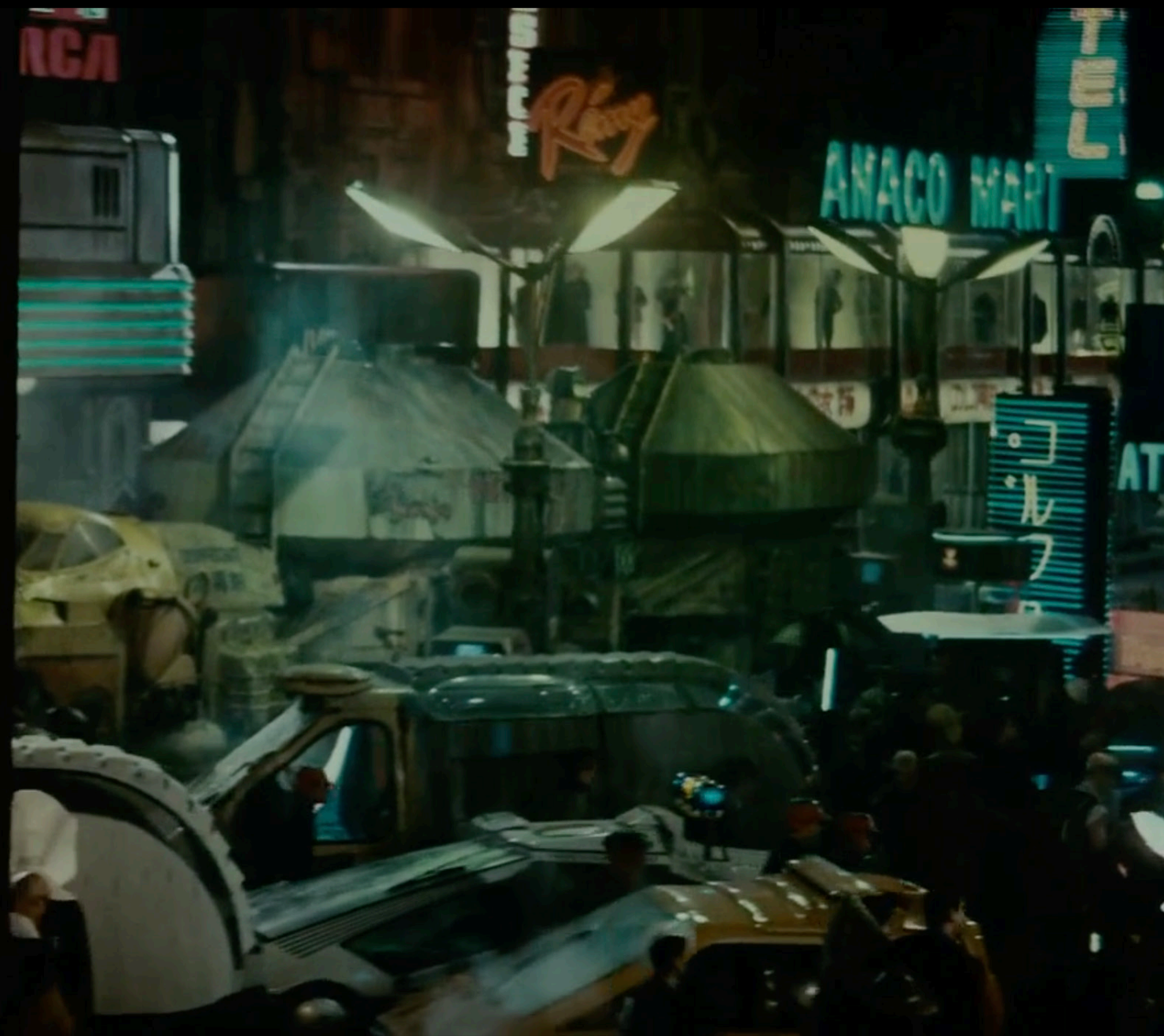
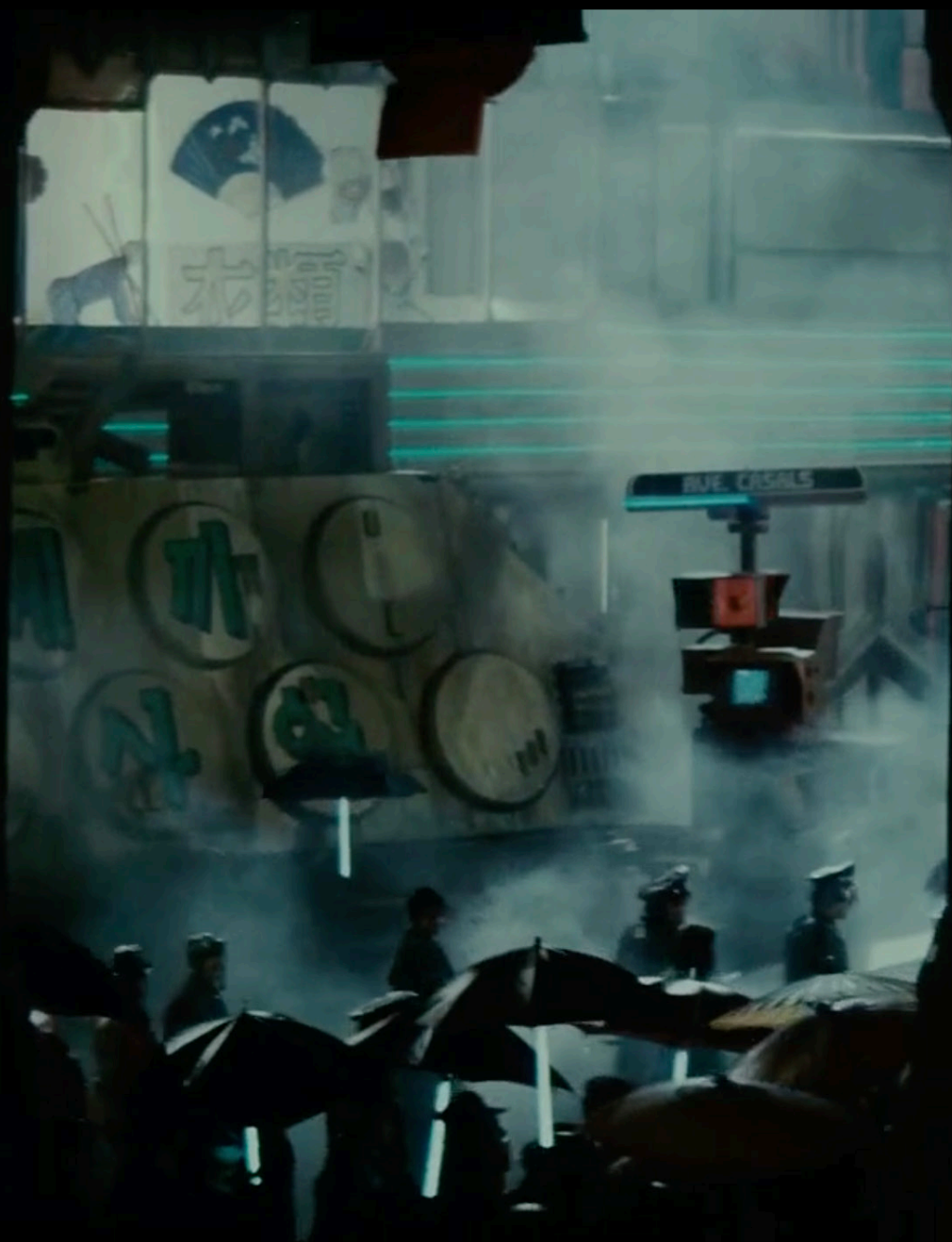
Deeley, Michael, Ridley Scott, Hampton Fancher, David Peoples, Ivor Powell, Vangelis, and Philip K. Dick. 1982. Blade runner. [England]: Ladd Company.



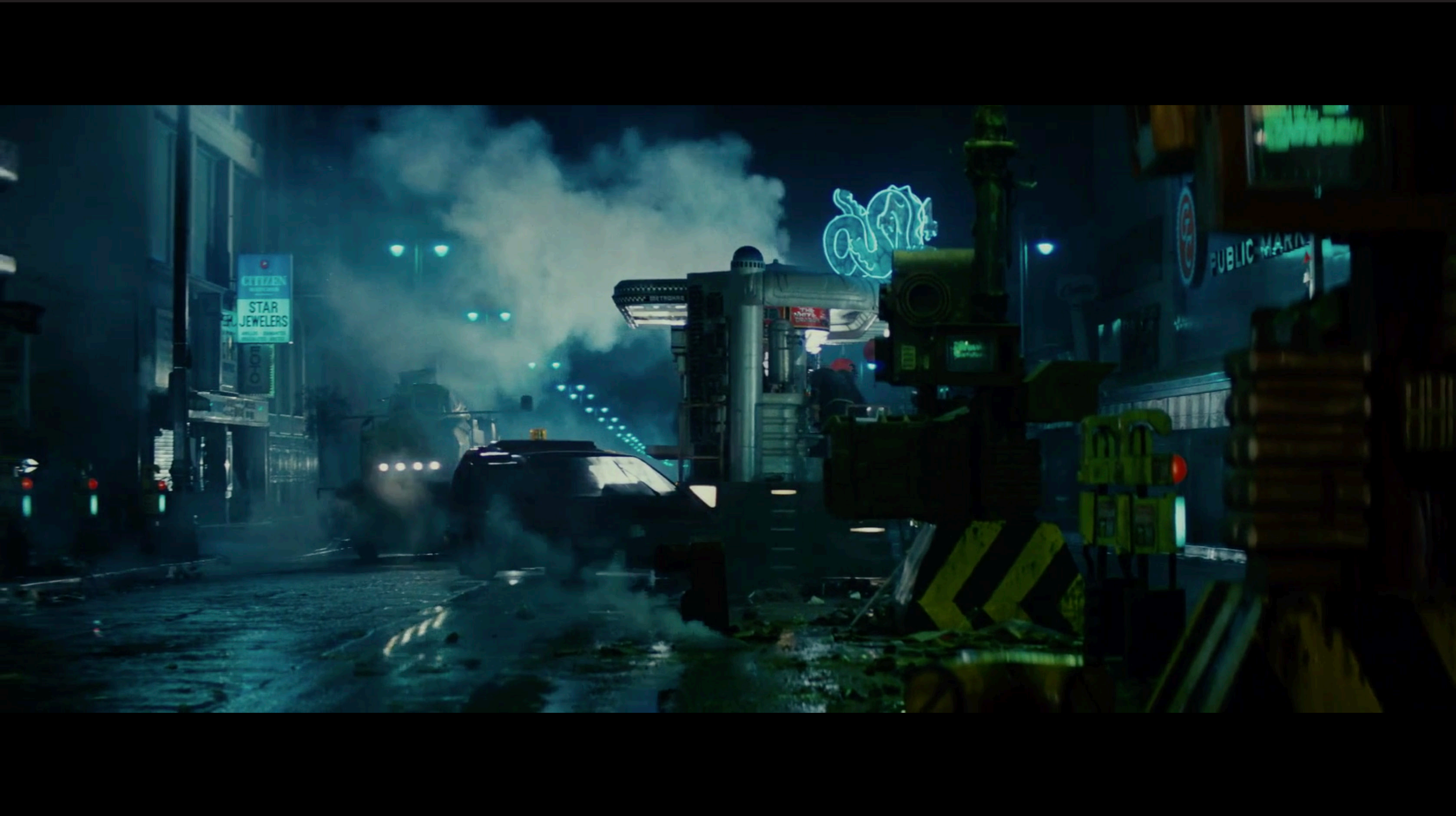
Deeley, Michael, Ridley Scott, Hampton Fancher, David Peoples, Ivor Powell, Vangelis, and Philip K. Dick. 1982. Blade runner. [England]: Ladd Company.



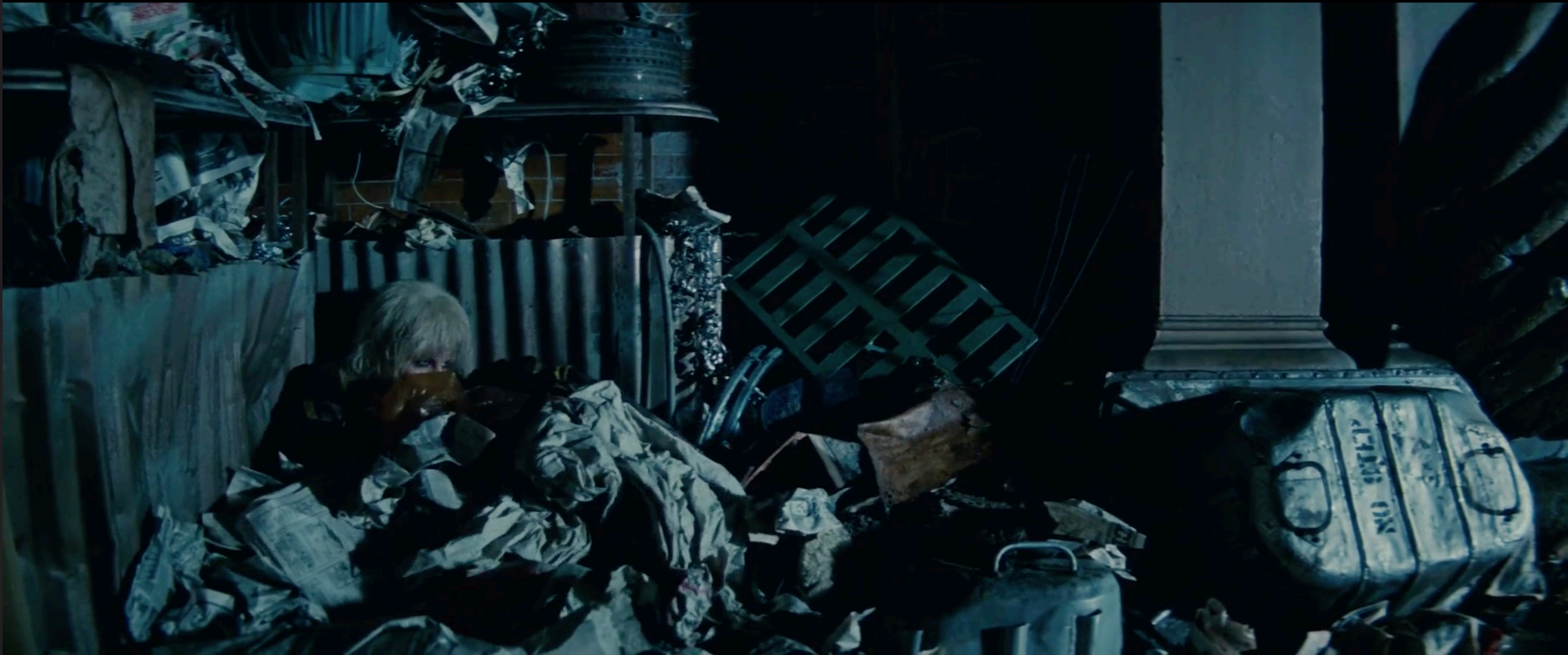
Deeley, Michael, Ridley Scott, Hampton Fancher, David Peoples, Ivor Powell, Vangelis, and Philip K. Dick. 1982. Blade runner. [England]: Ladd Company.



Deeley, Michael, Ridley Scott, Hampton Fancher, David Peoples, Ivor Powell, Vangelis, and Philip K. Dick. 1982. Blade runner. [England]: Ladd Company.



Deeley, Michael, Ridley Scott, Hampton Fancher, David Peoples, Ivor Powell, Vangelis, and Philip K. Dick. 1982. Blade runner. [England]: Ladd Company.



Deeley, Michael, Ridley Scott, Hampton Fancher, David Peoples, Ivor Powell, Vangelis, and Philip K. Dick. 1982. Blade runner. [England]: Ladd Company.



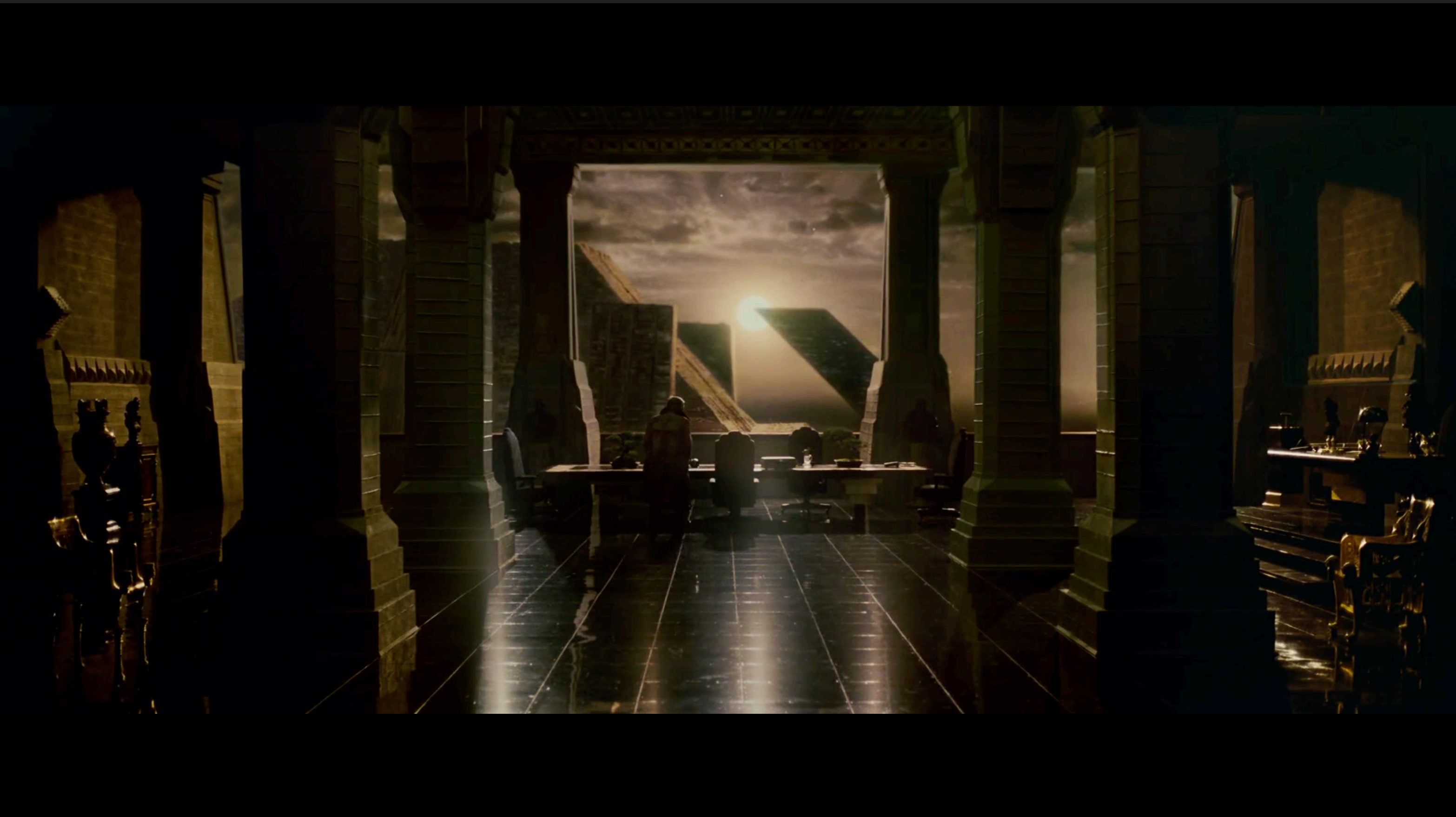
Deeley, Michael, Ridley Scott, Hampton Fancher, David Peoples, Ivor Powell, Vangelis, and Philip K. Dick. 1982. Blade runner. [England]: Ladd Company.



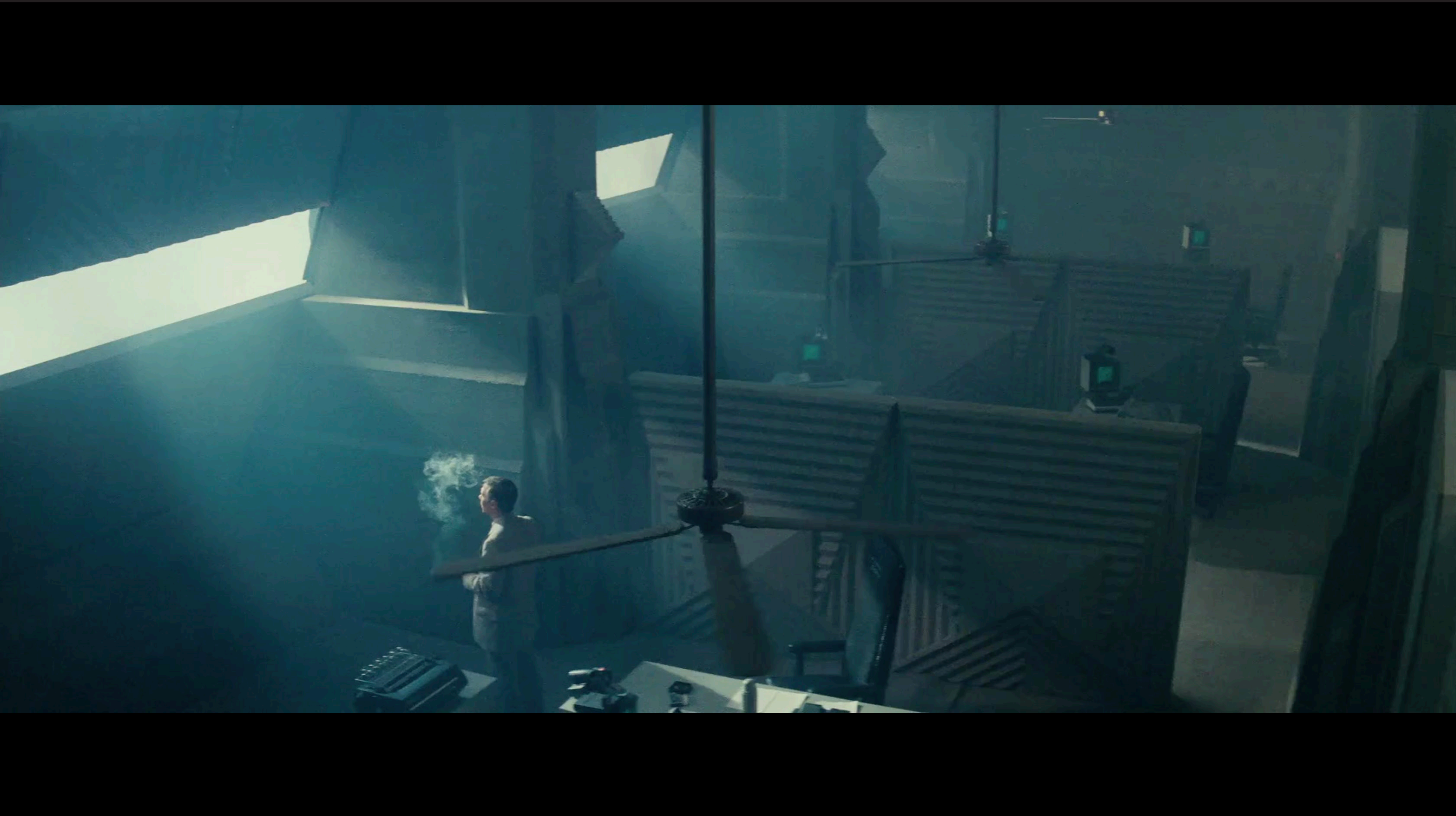
Deeley, Michael, Ridley Scott, Hampton Fancher, David Peoples, Ivor Powell, Vangelis, and Philip K. Dick. 1982. Blade runner. [England]: Ladd Company.



Deeley, Michael, Ridley Scott, Hampton Fancher, David Peoples, Ivor Powell, Vangelis, and Philip K. Dick. 1982. Blade runner. [England]: Ladd Company.



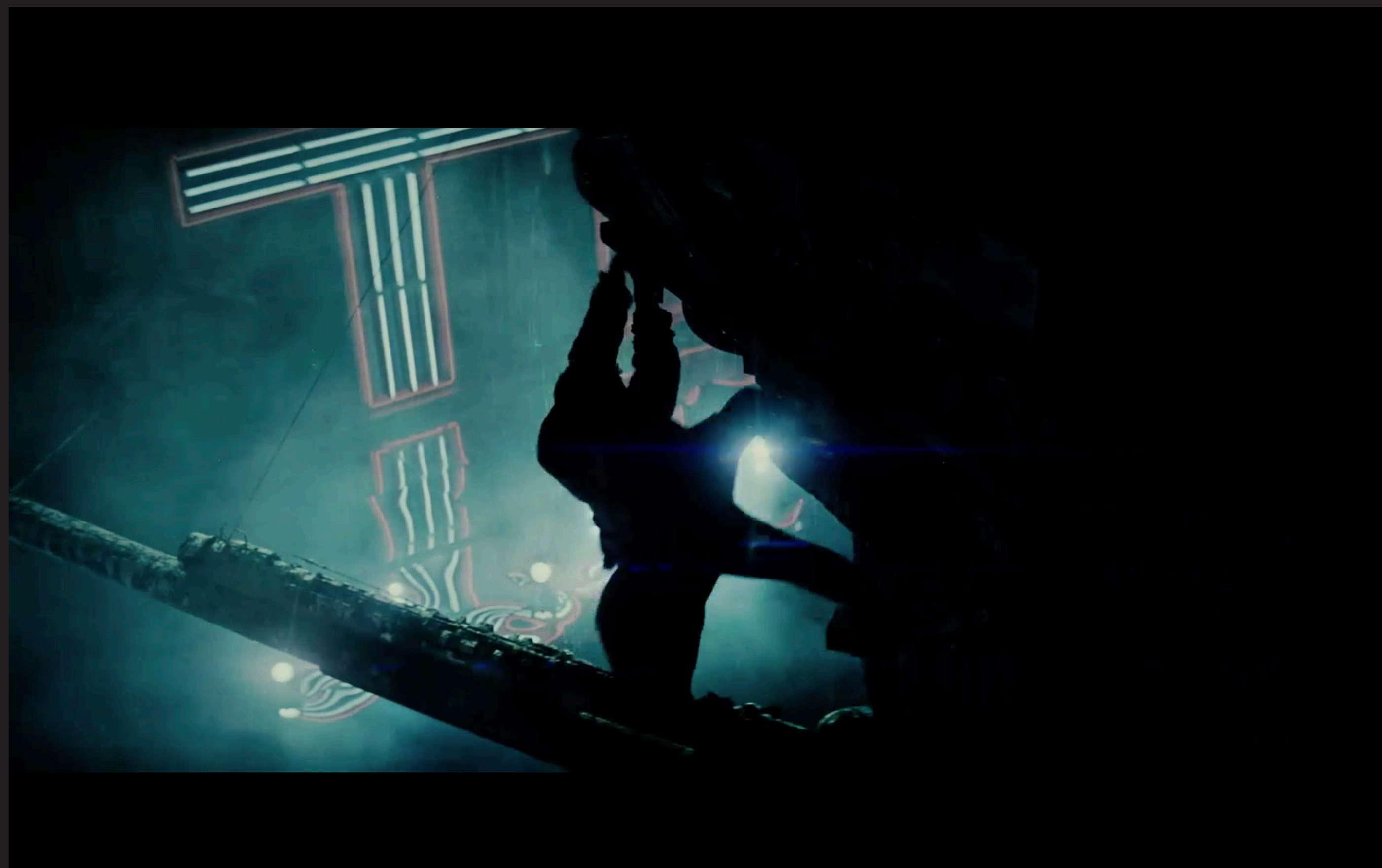
Deeley, Michael, Ridley Scott, Hampton Fancher, David Peoples, Ivor Powell, Vangelis, and Philip K. Dick. 1982. Blade runner. [England]: Ladd Company.



Deeley, Michael, Ridley Scott, Hampton Fancher, David Peoples, Ivor Powell, Vangelis, and Philip K. Dick. 1982. Blade runner. [England]: Ladd Company.



Deeley, Michael, Ridley Scott, Hampton Fancher, David Peoples, Ivor Powell, Vangelis, and Philip K. Dick. 1982. Blade runner. [England]: Ladd Company.



Deeley, Michael, Ridley Scott, Hampton Fancher, David Peoples, Ivor Powell, Vangelis, and Philip K. Dick. 1982. Blade runner. [England]: Ladd Company.



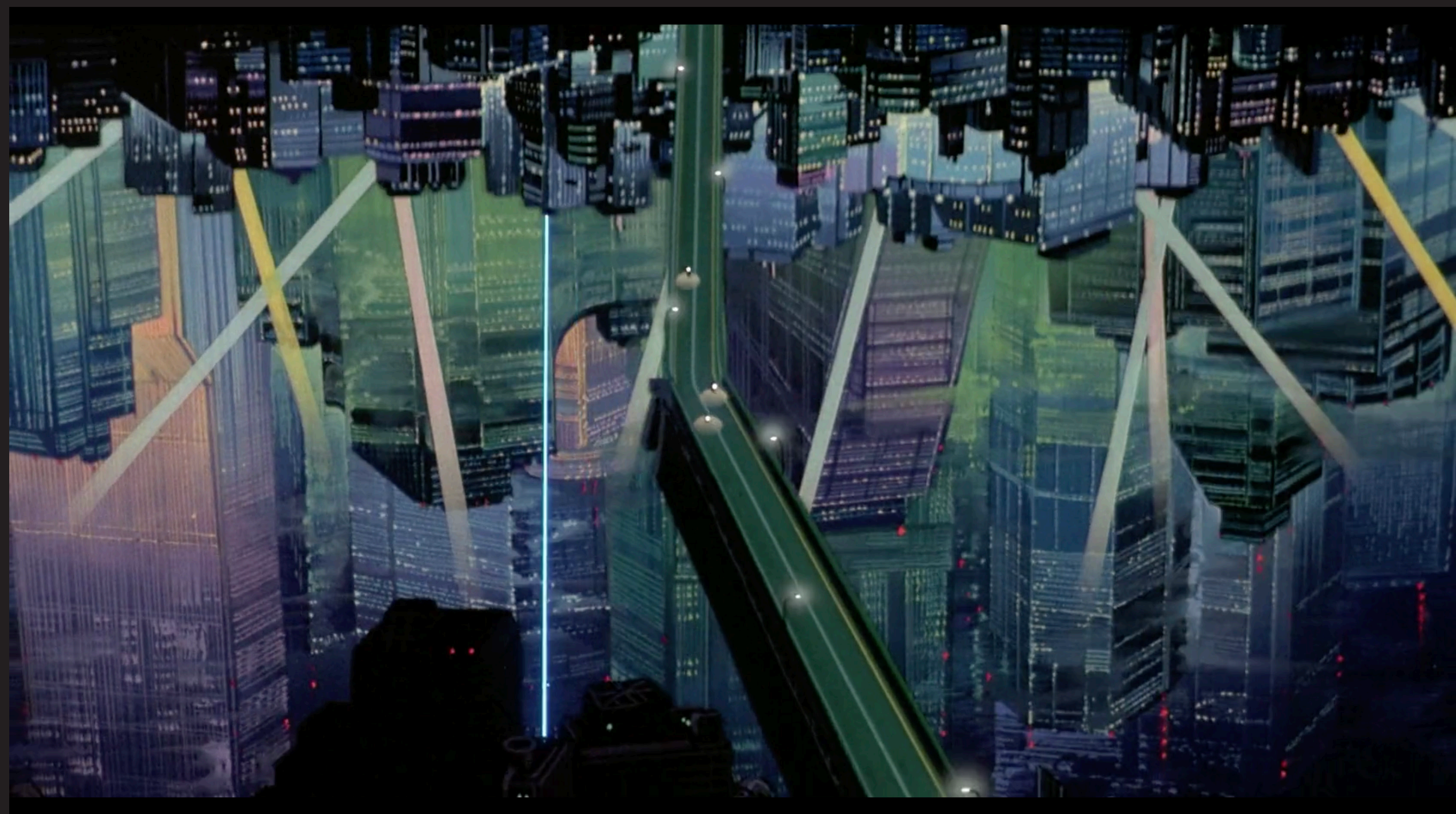
otomo, Katsuhiro. 1988. Akira. United States: Streamline Pictures.



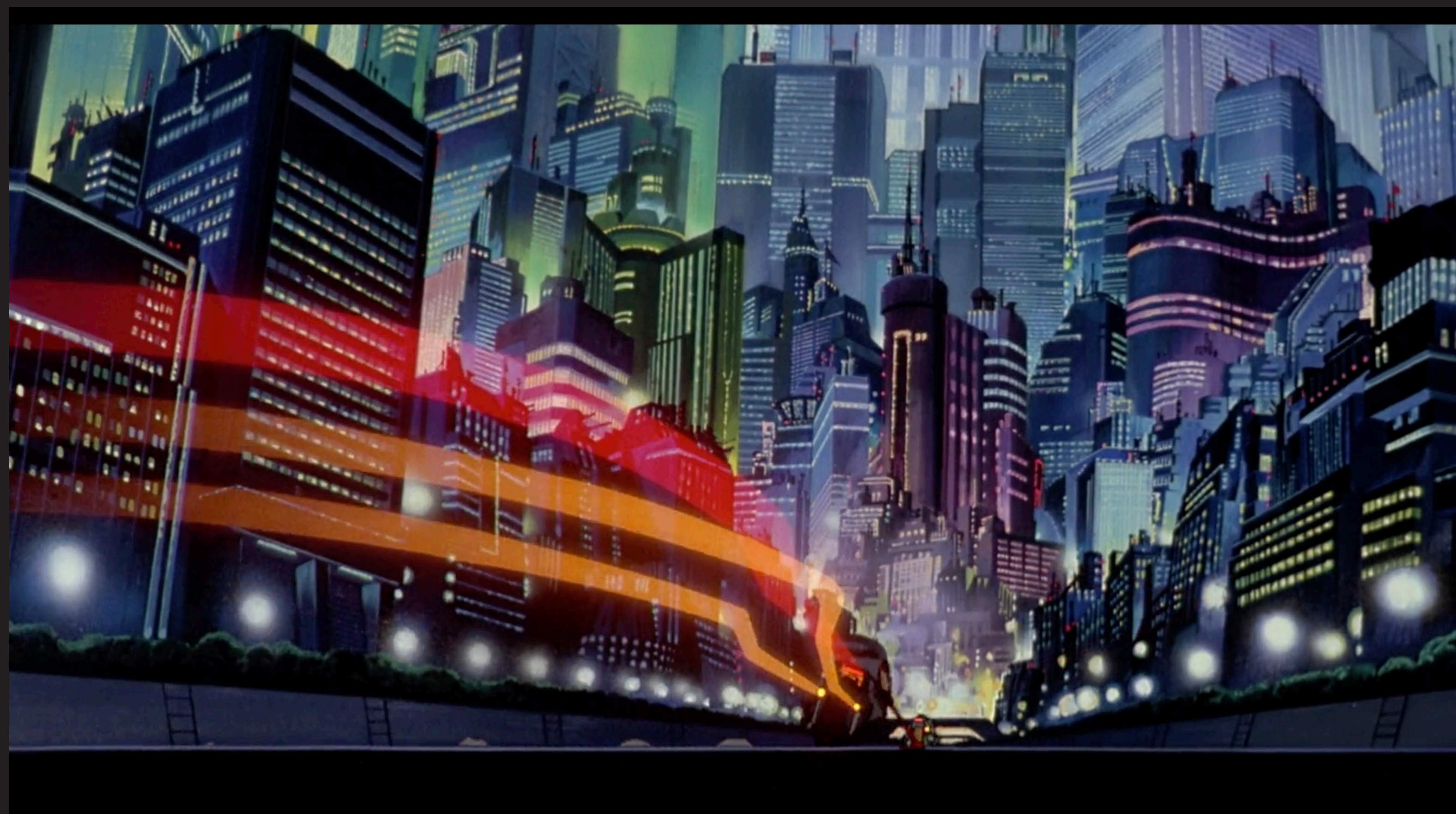
otomo, Katsuhiro. 1988. Akira. United States: Streamline Pictures.



otomo, Katsuhiro. 1988. Akira. United States: Streamline Pictures.



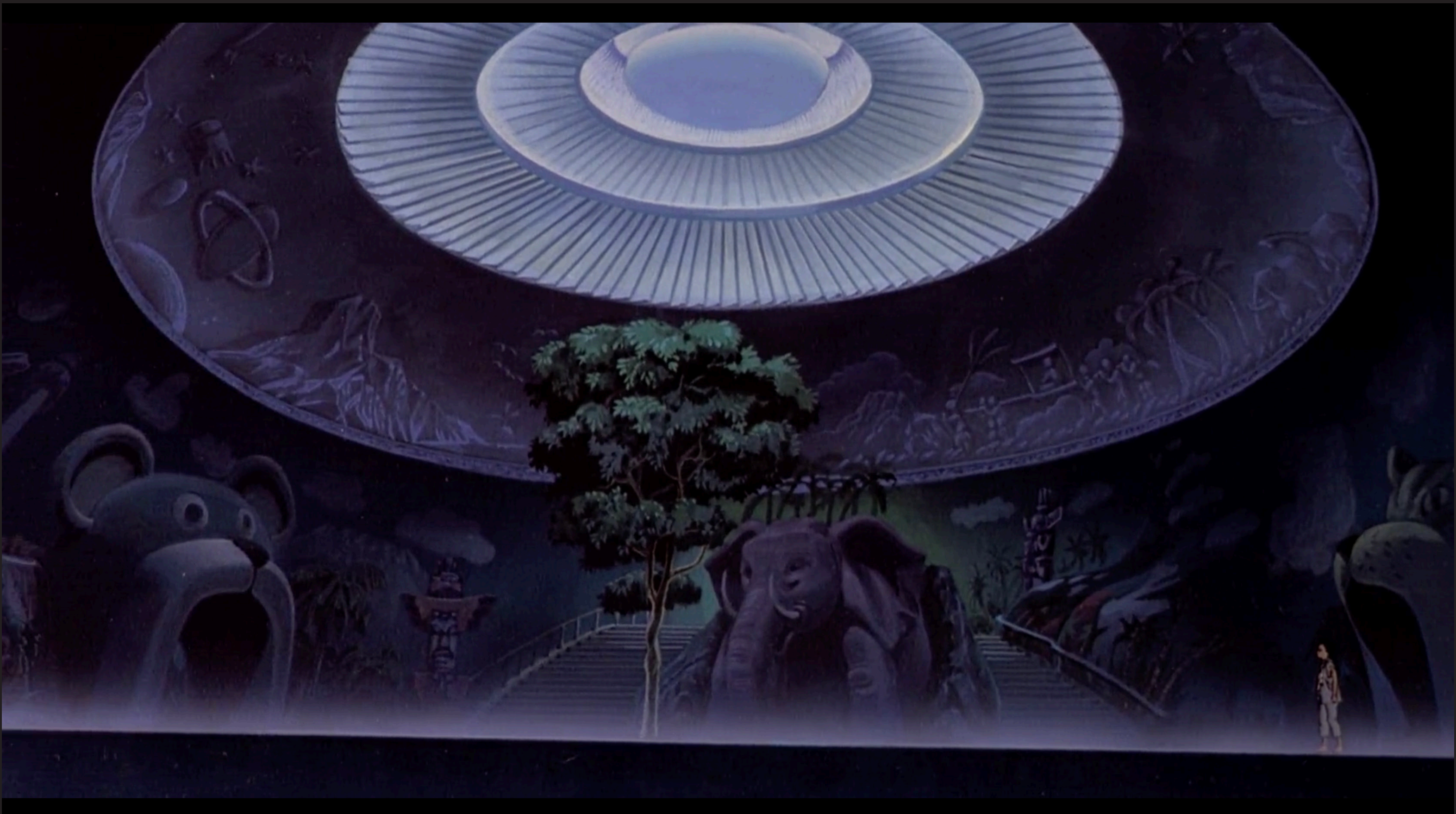
otomo, Katsuhiro. 1988. Akira. United States: Streamline Pictures.



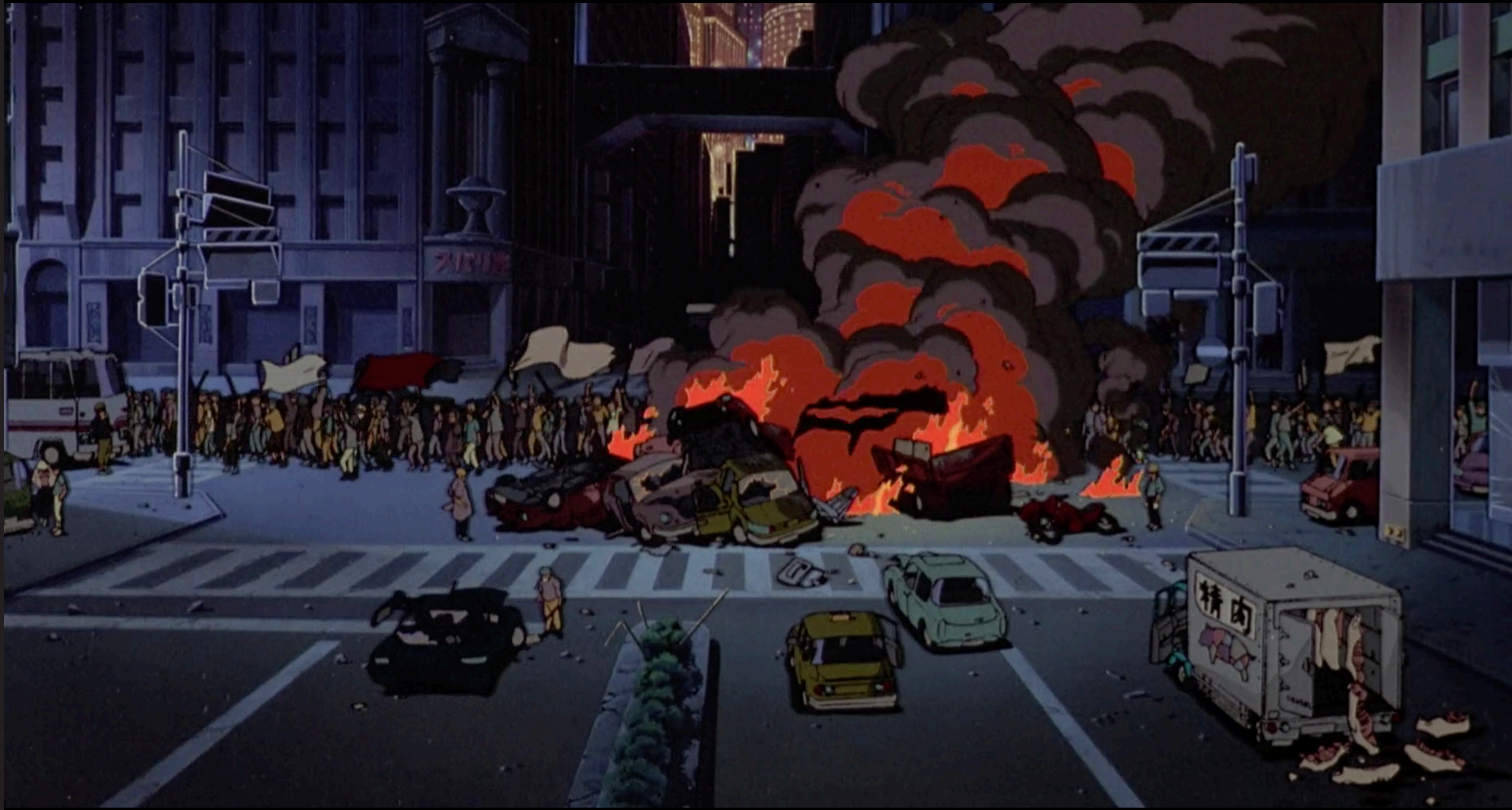
otomo, Katsuhiro. 1988. Akira. United States: Streamline Pictures.



otomo, Katsuhiro. 1988. Akira. United States: Streamline Pictures.



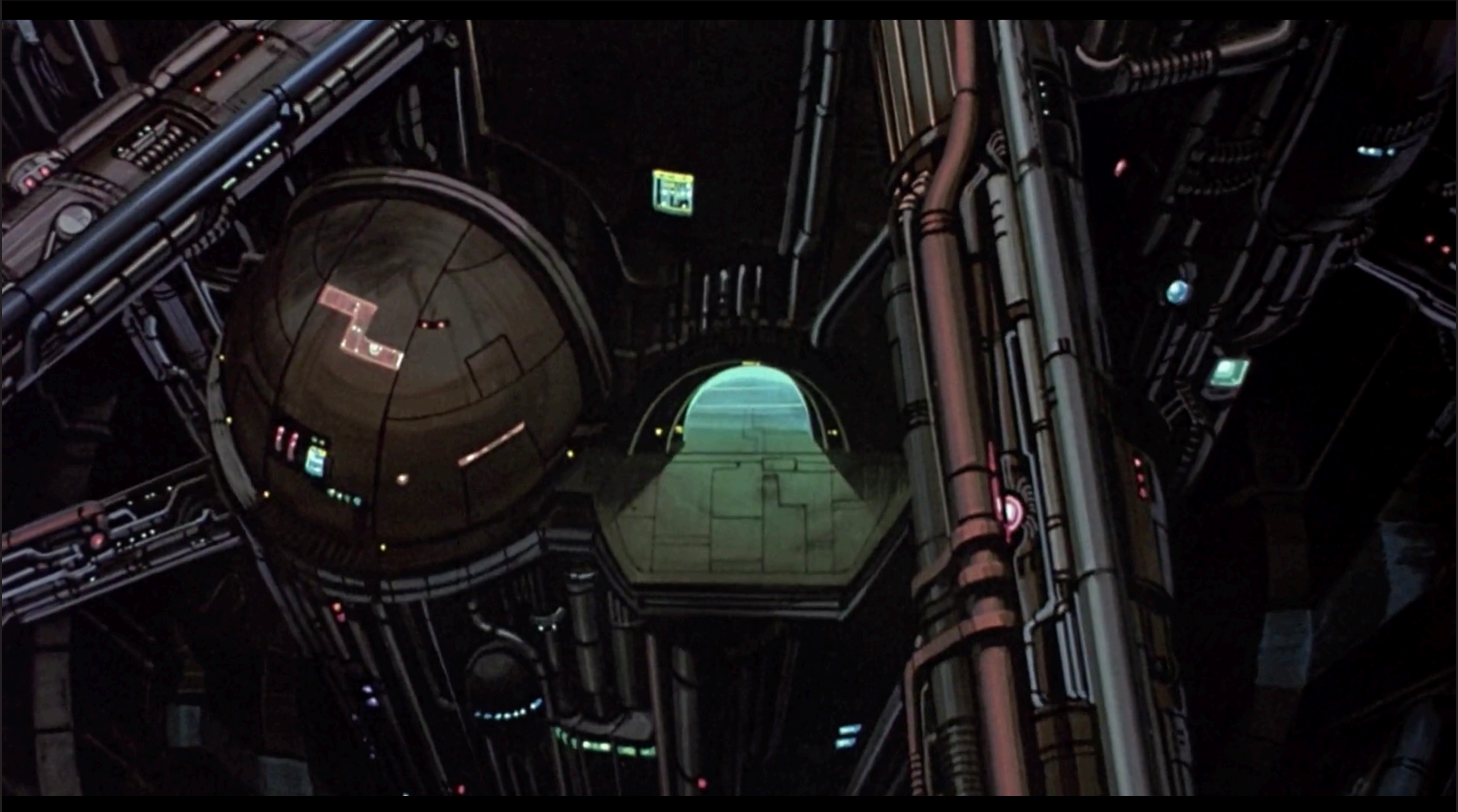
otomo, Katsuhiro. 1988. Akira. United States: Streamline Pictures.



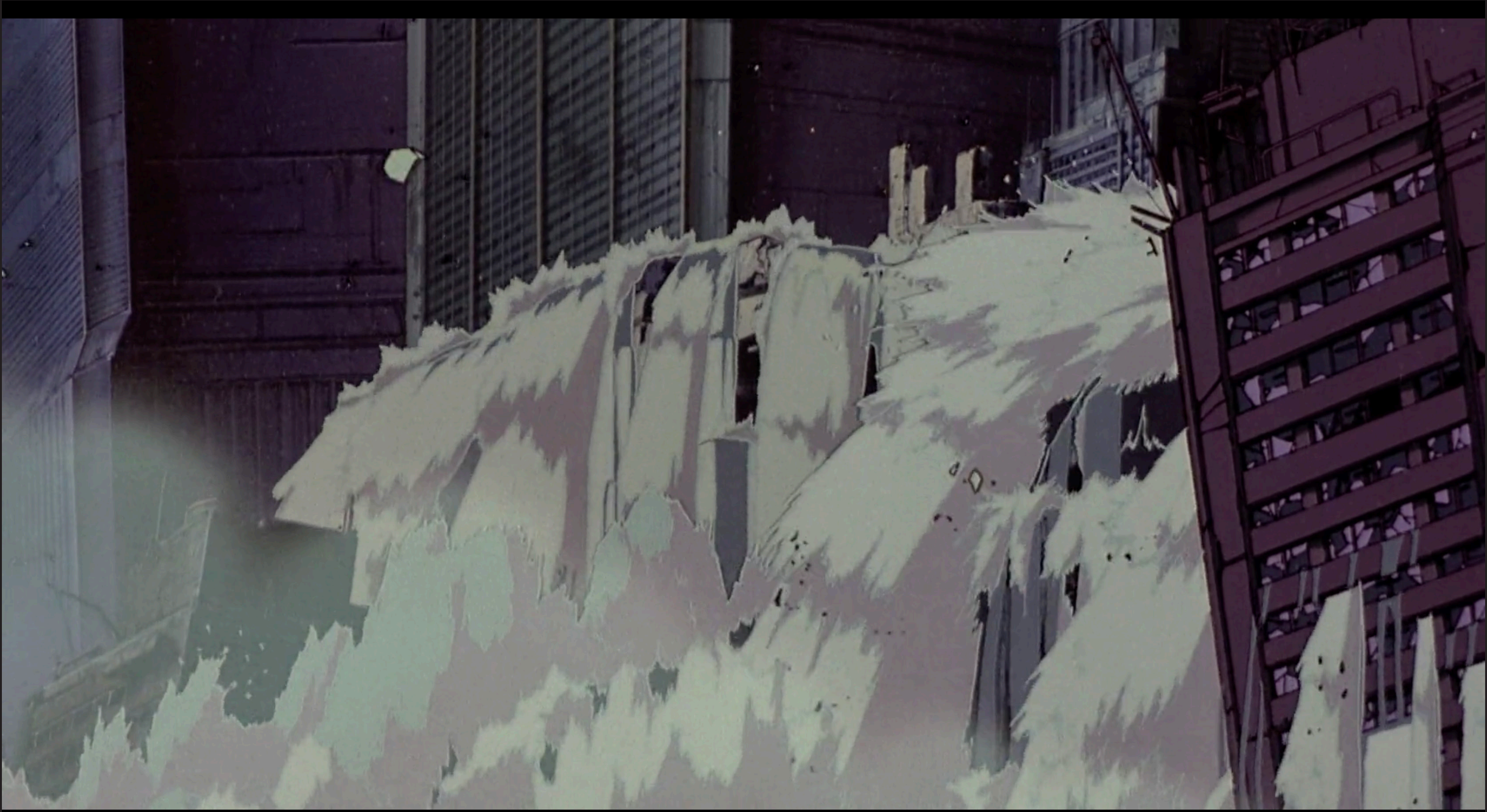
otomo, Katsuhiro. 1988. Akira. United States: Streamline Pictures.



otomo, Katsuhiro. 1988. Akira. United States: Streamline Pictures.



otomo, Katsuhiro. 1988. Akira. United States: Streamline Pictures.



otomo, Katsuhiro. 1988. Akira. United States: Streamline Pictures.



otomo, Katsuhiro. 1988. Akira. United States: Streamline Pictures.



otomo, Katsuhiro. 1988. Akira. United States: Streamline Pictures.

PARTIE 3

REAPPROPRIATION

universel métropolitain

La métropole est représentative d'inclusivité et d'acceptation, comme aucun autre environnement construit ne peut le proclamer. Le détachement de la métropole à un contexte géographique et culturel spécifique permet à tous de proclamer son appartenance. Personne ne peut y être étranger, autant que personne n'est fondamentalement issu de la métropole. Ce caractère universel va de paire avec l'universalité introduite par l'industrialisation. La production de masse, la standardisation impliquée par la reproduction à grande échelle ont défini une image de l'universalité applicable à la métropole. Les objets sont dénués d'expression, réduits à leur forme la plus efficace, sans artifice et sans ornement. En principe, cela permet à tous d'utiliser et de s'approprier les objets. Pourtant, cette standardisation a aussi l'effet inverse. Le construit influence son usager au moins autant que l'inverse, l'architecture devient le lit de Procuste¹ de l'habitant des villes, l'universel devient anonyme. Les habitants sont esclaves de la machine urbaine et de ses systèmes.

Prétendre qu'il n'y a pas de classes sociales ou économiques, que tout le monde occupe la même position dans la société est un mensonge. Les personnes qui ont le pouvoir ne peuvent pas être au même niveau que ceux qu'ils dirigent, fondamentalement de part le fait qu'il y a une relation de dirigeant et dirigé. Prétendre à l'horizontalité est problématique, car c'est fermer les yeux sur les problèmes de la métropole, qui résultent de différents groupes qui coexistent.

planification et déshumanisation

L'universalité de la métropole permet à des populations de tout horizon de migrer dans les villes, paradoxalement, la ségrégation n'est jamais plus forte et claire que dans les villes. Des communautés se trouvent marginalisées lorsqu'elles n'arrivent pas à s'intégrer aux systèmes et à la structure rigoureuse de la métropole. Une hiérarchie s'établi entre les habitants, qui s'exprime dans les différents quartiers, et leurs constructions et infrastructures.

La dimension des villes, les échelles d'influence requiert un processus de planification n'est plus du tout organique. L'urbanisme est défini pas de nombreuses règles et lois, l'organisation spatiale de villes et des habitants est contrainte par la ville, il n'y a pas de liberté absolue pour choisir où s'établir.

Dans toute agglomération la notion de périphérie, de marges existe, mais dans les villes elle est beaucoup plus présente, dans les constructions et les processus urbains. Toutes les décisions urbaines définissent un *zoning*: le développement du réseau de transport, la création de pôles culturels, la mise en place d'événements, l'entretien des espaces et infrastructures publiques, l'accessibilité aux services publics. La planification urbaine implique une ségrégation spatiale, qui nourrit des inégalités et des cultures de quartier. La ségrégation spatiale se définit comme « la séparation imposée, plus ou moins radi-

¹ faire un lit de Procuste, désigne la tentative de mettre tous les hommes dans le même moule, standardiser les opinions et les comportements. <https://www.culture-generale.fr/expressions/14505-faire-le-lit-de-procuste> [site web]

cale, de personnes ou de collectivités, suivant l'âge, le sexe, le niveau d'instruction ou la condition sociale »², plus généralement la ségrégation spatiale fait référence à l'organisation de l'espace, notamment des villes, en zones socialement homogènes et qui contrastent les unes des autres. Il y a naturellement une tendance aux individus semblables, qui partagent des habitudes ou croyances, de se rejoindre, mais cette tendance est accentuée et parfois forcée par la ville. Les zones urbaines correspondent à leurs habitants et forme les nouvelles génération à cette image: les infrastructures et actions sociales, politiques et culturelles ne sont pas égales à l'échelle de la ville.

Un exemple d'intervention urbaine renforçant la matérialisation de la division entre classes sociales est la construction de ponts routiers par Robert Moses à New York à partir de 1925. Ces ponts passent au dessus de l'autoroute de Long Island, joignant Manhattan aux plages de l'île, destination prisée en été. Ces ponts ont été construits à une hauteur telle que seules les voitures peuvent passer dessous, et pas les autobus, qui à l'époque étaient essentiellement utilisés par les communautés minoritaires, de couleurs, notamment afro-américains et latino. La construction de ces ponts a donc paradoxalement enclavé des communautés et réduit l'accessibilité ainsi que la liberté de déplacement.

gestion de l'espace et migration

La densité et intensité des villes génère un magnétisme intense qui nourrit un exode rural qui entraîne la formation et l'expansion d'habitations précaires, voir informelles. Globalement, le phénomène d'urbanisation influence simultanément les espaces ruraux et les espaces urbains. Les espaces ruraux perdent de leur attractivité à cause de l'industrialisation des exploitations agricole qui nécessitent de moins en moins de main d'oeuvre humaine pour une production plus grande, la mécanisation et l'automatisation des productions industrielles va dans le même sens. D'autre part, les espaces urbains concentrent activités professionnelles et culturelles, qui incitent les populations à les rejoindre. La diminution d'opportunités professionnelles en dehors des villes s'ajoute au manque d'infrastructures et de services. L'arrivée en masse de personnes dans les villes, devient un réel problème dans la gestion de l'espace urbain. Même si les villes aujourd'hui sont toujours plus grandes, l'espace demeure un enjeu critique compte tenu de la densité de population et de programme. Que ce soit par manque de connaissance, manque d'expérience, de temps ou de considération, cette forte migration crée des communautés marginalisées, qui ne trouvent pas de logements adéquat et qui se retrouvent contraints de s'approprier des espaces résiduels de la ville pour y établir leur logements.

le résidu spatial de la métropole: junkspace / punkspace

Il y a une dualité dans l'espace délaissé de la ville. D'une part, il y a ce que Rem Koolhaas dénomme le *Junkspace*. Comme tout le reste de la production urbaine, l'espace n'échappe pas au passage à l'industrialisation. La production de masse d'espace crée ce *junkspace*, la reproduction formelle d'espaces qui n'ont plus de caractère ou d'identité,

² FERREOL G., 1995. "Ségrégation". In Ferréol G., Dictionnaire de sociologie, (p.274). Paris : Armand Colin

des images sorties de leur contexte, des boîtes à habiter. Le junkspace n'exprime n'y l'humanité de son concepteur, ni l'humanité de son habitant.

“Junkspace performs the same role as blackholes in the universe, they are essences through which meaning disappears”
“Regurgitation is the new creativity, instead of creation, we honour, cherish, and embrace manipulation”
Koolhaas Rem³

Cet espace est délaissé dans le sens qu'il n'y a plus d'intervention humaine de conception dans sa production, il est purement produit par la métropole. Il n'est plus question d'architecture mais de construction⁴, l'hyper-développement urbain retire l'être humain de l'équation de production de bâti. Rem Koolhaas prend Shenzhen comme illustration de ce phénomène: ville de gratte-ciels, érigés sous quelques années, suite à quelques jours de conception informatique suivant des schéma spatiaux qui rappellent un environnement urbain familial sans produire de qualité spatiale notable.

A l'opposé, le punkspace⁵ est l'espace urbain résiduel que la métropole délaisse, ou abandonne. Ces espaces sont alors réappropriés par les habitants, indépendamment de la volonté de la métropole et de ses institutions. Ces espaces font naître des communautés internes et indépendantes de la métropole.

When space becomes conditional, keeping out anyone who doesn't fulfil the conditions becomes the primary objective.”
Max Koehler⁶

architecture sans architectes: bidonville

Les bidonvilles sont des espaces résidentiels urbain avec une très forte densité de population, dont les habitations sont caractérisées par leur décrépiement et manque d'entretien adéquat. Ces communautés se forment généralement de manière informelle, bien qu'il y ait des constructions résidentielles formelles qualifiables de bidonville de par leur situation sanitaire et l'absence d'interventions d'entretien. Les résidences informelles ont toute en commun un potentiel d'innovation et expérimentation qui sort des limites établies par la métropole.

Les bidonvilles et leurs habitants sont considérés comme indésirables dans les villes. Pourtant leur omniprésence révèle que c'est une conséquence fondamentale des villes, voir une part essentielle. Bien souvent les habitants de bidonville ne sont pas passifs au fonctionnement de la ville, mais plutôt des acteurs essentiels.

“a parallel society, consisting of alternative housing arrangements,
³ KOOLHAAS Rem, "Junkspace", Nottinghill Editions, 2013. p.177
⁴ Wired, "Exploring the Unmaterial World", 06.01.2000, <https://www.wired.com/2000/06/koolhaas-2/>
⁵ PEDRAZZINI Yves, "La Contre-culture Domestiquée", Pattaroni Luca (ed.), Metis Presses, 2020
⁶ KOEHLER Max, "Junk City", February 29, 2020, <https://maxkoehler.com/posts/2020-02-29-junk-city/>

critères de caractérisation d'un bidonville

un bidonville correspond à un groupe d'individus vivant sous un même toit dans une aire urbaine et manquant d'au moins l'une des cinq aménités suivantes :

- un logement durable (une structure permanente qui assure une protection contre les conditions climatiques extrêmes) ;**
- une surface de vie suffisante (pas plus de trois personnes par pièce) ;**
- un accès à l'eau potable (de l'eau qui puisse être accessible en quantité suffisante, qui soit abordable et sans effort excessif) ;**
- un accès aux services sanitaires (toilettes privées ou publiques, mais partagées par un nombre raisonnable de personnes) ;**
- une sécurité et une stabilité d'occupation (protection contre les expulsions)**





2020



2010

2020



Orangi Town



2005



CCTV Headquarters, Beijing China – OMA, 2012
source: Iwan Baan Photography, Rozenstraat 145, 1016 NP Amsterdam, The Netherlands, e-mail: studio@iwan.com — 1996 - 2021



CCTV Headquarters, Beijing China – OMA, 2012
source: Iwan Baan Photography, Rozenstraat 145, 1016 NP Amsterdam, The Netherlands, e-mail: studio@iwan.com — 1996 - 2021

subcultural venues, food distribution systems, people’s kitchens, legal support, media, and medical services. Besides creating alternatives to the market- oriented city development, the practice of squatting opened up the possibility of defending strategic positions in debates surrounding vacancy, housing shortage, urban development and heritage preservation.”
Architecture of Appropriation⁷

Dans les villes l'étalement des revenus est au plus grand, et autant que certains individus gagnent suffisamment pour faire ériger des tours à leur nom, beaucoup de personnes sont employées, mais les salaires offerts ne permettent pas de vivre dans la ville où ils travaillent, ces emplois à revenus minimum sont pourtant nécessaires.

Pendant la construction du CCTV à Beijing par OMA (pages 128-131), un grand nombre d'ouvriers de chantier ont été sollicités pour participer à ce projet aux dimensions colossales. Ces ouvriers, souvent ne venant pas de la ville même, de la région ou même du pays, se retrouvent rattachés à la ville sans racine pour s'y ancrer. Ainsi, des quartiers qui peuvent être qualifiés de bidonville se sont développés le temps du chantier pour accueillir ces ouvriers qui n'avaient pas d'autres solutions en terme d'espace et de moyens financiers. La ville nécessite donc l'intervention de certains individus sans répondre à leur besoin, la ségrégation se fait notamment en terme de prix immobilier. C'est un fait universellement reconnu que les loyers, et les coûts de logement dans les métropoles sont extrêmement gonflés, mais la main d'oeuvre nécessaire à la construction de la ville est pourtant rémunérée à des prix les plus bas, souvent fondé sur le fait que cette main d'oeuvre est importée de pays ou de zones géographique où la monnaie est beaucoup plus faible.

Ces bidonvilles connaissent donc un tournus fréquent, avec des résidents qui sont souvent seulement de passage, ou en transition vers un foyer plus stable. Cette instabilité génère des constructions rudimentaires mais qui peuvent être personnalisées en fonction des besoins de chaque individu et de la durée du séjour. Un attrait du bidonville est le mode de vie similaire à celui des villages, qui permet une transition à la vie urbaine moins déstabilisante pour les personnes arrivant de contextes ruraux. Dans les bidonvilles il y a un aspect social manquant cruellement à la ville: la communauté.

Ces constructions résidentielles informelles sont la matérialisation de la lutte pour exister et pour être perçu comme légitime dans l'ordre institué de la ville de leurs habitants, la paradoxe de la ville, nécessaires mais rejetés.

architecture sans architectes: squat

Le squat est un processus similaire aux bidonvilles, dans le sens que c'est un phénomène généré par les échecs de la ville à fournir à ses habitants les besoins minimum. Le squat se définit comme l'occupation d'un espace abandonné sans l'autorisation

⁷ Truijen, Boer, Otero, Verzier, "Architecture of Appropriation: on Squatting as Spatial Practice", Het Nieuwe Instituut, 2017, p.18

- localiser les bâtiments inoccupés (“inventaire du vide” selon l’un des militants genevois)
- Le statut des ces bâtiments est questionné. Il s’agit de comprendre pourquoi ce bâtiment est vide, depuis quand et s’il le restera indéfiniment. Il faut aussi défini s’il y a des projets de réhabilitation, rénovation, démolition ou autre concernant ce bâtiment
- étude d’une sélection de bâtiments
- Avant de pouvoir considérer un bâtiment il faut définir son état structurel et légal, pour s’assurer une habitation sûre, qui ne va pas mettre en danger physique les résidents et assurer une sécurité légale.
- Il faut aussi être conscient du contexte social et du voisinage. Les communautés et résidents alentour font partie du processus autant que les autorités, ils sont mis au courant de la situation.
- mobiliser une équipe pour mettre en place le squat
- La mise en place d’un squat ne se fait pas spontanément. Il faut prévoir des intervenant avec différentes spécialisation pour gérer l’aspect constructif et légal.
- préparation du squat
- Définir qui va intervenir et qui va habiter dans ce squat, en tout cas pour les premières semaines
- Établir un lien avec les autorités, et le voisinage
- Mettre en place des barricades pour s’assurer de pouvoir compléter les interventions nécessaires à l’installation des squatteurs sans être interrompus
- Squat
- Gerer l’arrivée, la confrontation potentielle avec les autorités, la police ou les voisins
- Evaluer si la situation est telle qu’évaluée précédemment, et s’il y a des adaptations de programme à faire
- Maintenance
- Issue: expulsion ou légalisation

de son propriétaire. Les bidonvilles se forment sur des terrains vacants, abandonnés ou jamais exploités, et se construisent en partant de rien, alors que le squat utilise à son avantage les espaces construits inutilisés. Le squat est une matérialisation double des échecs de la ville. Non seulement le squat est une conséquence directe de la mauvaise gestion de l'arrivée d'habitants, de construction de logements et de régulation du coût de la vie, le squat ne peut exister que grâce, ou à cause, de la mauvaise gestion du bâti existant. Des bâtiments habitables se retrouvant vides, de l'espace perdu car personne n'a les moyens d'y habiter, ou l'espace n'a pas suffisamment de valeur immobilière pour se vendre ou se louer.

A Amsterdam, dans les années 60, le mouvement de squat se développe, et une méthodologie se définit. L'une de leur première action consiste en un repérage, les logements vides, abandonnés, sont marqués de peinture blanche sur leur porte. Ainsi, le mouvement se développe en conséquence directe de la présence excessive de logements inoccupés, alors que des communautés sont sans domicile. La pratique du squat apparaît comme une approche radicale à l'habitat, qui s'oppose à la doctrine moderniste, prévalente à l'époque, et encore aujourd'hui. Le squat remet en question la hiérarchie liée à l'habitation et à la construction, avec un système de bas vers le haut, des interventions à échelles réduites adaptés aux besoins individuels et centrées sur le collectif et la résilience.

Le squat est caractérisé par une authenticité et une expression de créativité qui contraste avec le contexte de la ville dans lequel il se développe. Cette créativité devient un outil pour remettre en cause l'ordre social et les systèmes urbains⁸.

le vernaculaire urbain

Le vernaculaire peut être défini comme architecture sans architecte. Dans ce sens, les bidonvilles et squats peuvent tout à fait être qualifiés comme tel. Plus que ça, il a été défini plus tôt que le vernaculaire sera dans cette réflexion l'architecture de la contrainte. Sous cet angle ces processus de ré-appropriation informelle de la ville tombent dans la catégorie du vernaculaire.

Ces constructions informelles sont le vernaculaire des villes, dans le sens que c'est l'expression d'individus et de communauté formés par les contraintes posées par la ville: contraintes économiques, politiques, spatiales et sociales.

Les villes se sont formées selon un premier mouvement visant à moderniser la société et la manière de vivre, le plus efficacement possible. Les métropoles se développent selon la poussée technologique et frénétique spécifique à notre époque. Le vernaculaire, dans sa version générique du terme, devient problématique. La construction en masse implique une destruction équivalente, et beaucoup d'anciennes constructions disparaissent avant qu'il n'y ait le temps de réfléchir à la valeur de l'héritage urbain. Des quartiers sont conservés en urgence, il deviennent artefacts touristiques, comme des reliques dans la ville. Engouffrés dans une masse urbaine écrasante, ces constructions perdent une val-

⁸ "La Contre-culture Domestiquée", Pattaroni Luca (ed.), Metis Presses, 2020

eur spatiale, et souvent leur fonction originale. Ils deviennent simplement démonstration esthétique du passé.

Le vernaculaire urbain rétablit l'humanisme de l'architecture dans la métropole. La question de qui construit est aussi important que pour qui. Le soucis est qu'actuellement beaucoup de situations contraignent des communautés à être acteur et sujet, malgré eux. Ce manque de considération construit des situations nocives aux habitants internes et externes à ses construction. Il est donc essentiel d'intégrer ce vernaculaire à la métropole, et construire une réelle universalité qui permet à tous d'exister et se s'exprimer.

La Torre David illustre ce paradoxe, entre la nécessité de l'espace, et la volonté d'y donner accès. Effectivement, ce projet de tour jamais achevée a été occupé par plusieurs centaines de personnes en besoin d'un logement qui ont profité de cette structure vide. Pourtant, à cause de l'image et de l'intérêt que cette tour suscitait la ville à forcé les résidents à quitter les lieux, les forçant à retourner dans des conditions insalubres, dans des quartiers où l'espace manque, alors que cette tour reste à ce jour vide.

D'autre part, la domination du capitalisme, et la pression que ça implique pour rentabiliser chaque minute et chaque mètre carré tend à écraser toute expression individuelle ou culturelle. De cette manière, le processus de gentrification et exclusion s'intensifie, poussant des communautés à partir et augmentant la valeur de terrains pour inciter l'arrivée d'un autre type de population.

réappropriation de l'espace urbain

“No building can function by itself. Our [job] is a complete society, and only in social terms can architecture be thought of.”
William Lescaze⁹

Les constructions urbaines informelles peuvent servir d'illustrations de manière radicale de s'approprier un espace. Ces installations illégales, ou para-légales, résultent d'une volonté d'affirmer un droit d'exister, et plus que ça d'affirmer sa légitimité dans la ville. Les communautés fondant et habitant le type de constructions informelles mentionnées précédemment ne devraient pas avoir à lutter pour avoir leur place dans la ville, dès lors que ce sont souvent des acteurs essentiels à sa construction ou son fonctionnement. Il y a une lutte bilatérale, d'une part pour prendre sa place dans le système de la ville tout en luttant contre ses institutions. Le squat, typiquement, est caractérisé par un refus de la norme, de ce fait la communauté du squat, à plusieurs occasions, a refusé l'opportunité de légaliser l'occupation.

L'univers du skate est un exemple intéressant de ré-appropriation d'espace urbain et d'architecture. Dès les années 1970 quand la culture skate se développe, les skaters sont automatiquement considérés comme des nuisances à la vie urbaine. Depuis, les villes se recouvrent de bricolages pour empêcher tout usage non conventionnel de l'es-

⁹ LECaZe William, "The Meaning of Modern Architecture," in The North American Review, 244(1937), pp. 115-16

pace public. Des angles métalliques sont plaqués sur chaque arrête de trottoir et de banc qui pourrait potentiellement être skatée. Parallèlement, des skateparks sont construits, clôturés, réglementés, ce sont plus des cages qu'une réelle opportunité. Les skaters considèrent l'espace construit de manière flexible, explorant toutes les manières possibles d'interagir avec les objets que la ville met à disposition. Il y a une réelle ré-appropriation, dès lors qu'à partir d'éléments urbains, la communauté du skate à reconstruit des objets propres à cette activité, comme le bowl, inspiré des piscines californiennes évidées, ou le half-pipe basé sur les tuyaux d'évacuation. Le skate questionne la relation entre forme et fonction, est-ce que la forme suit vraiment la fonction, comme le modernisme le proclame? Le skate propose que la forme offre une multitude de fonctions, que chacun peut définir sa manière de construire son expérience de la ville.

contre-culture

La contre culture métropolitaine est un phénomène connu, qui participe au folklore des métropoles. Ces communautés sont intrinsèquement liées à la métropole, elles existent grâce, ou à cause de la métropole, mais le paradoxe se trouve dans la tension du rejet qu'elles exercent mutuellement. Cela va s'exprimer dans des constructions informelles, qui prennent possession des espaces résiduels. Dès la fin des années 1960, il y a eu dans les centres urbains une politisation des questions culturelles, une contre culture s'est formée, en opposition aux institutions et à la culture hiérarchique urbaine. Ces contre-cultures revendiquent une expression identitaire, un accès aux espaces urbains, une appropriation de la ville et l'opportunité de créer et communiquer son identité dans la ville.

“Cultivons la subversion, subvertissons la culture!”

“L'espace ne collabore avec aucune institution étatique ou parti politique. Pas de police, pas de videureuse.x, pas de leadereuse.x.”¹⁰

L'espace autogéré se fonde en 1993 à Lausanne, pour répondre à la demande d'espace pour créer et développer des activités non commerciales, ignorée par la ville. Cet espace accueille des services de restaurations bénévoles, des événements culturels, artistiques alternatifs, qui laisse la liberté aux acteurs et spectateurs de participer de la manière dont ils veulent, en terme de style d'expression, ou financièrement. La maison que l'organisation occupe initialement est démolie à la fin de l'année, et les occupants sont forcés de quitter les lieux. L'espace autogéré va déménager plusieurs fois avant de s'établir dans le bâtiment actuel, suite à de nombreuses altercations avec les autorités. L'architecture est utilisée comme outil de subversion par l'installation de barricades sur les fenêtres et les graffitis recouvrant les surfaces du bâtiment qui proclament des dogmes et valeurs alternatives.

¹⁰ Espace autogéré de Lausanne, <https://espaceautogere.squat.net/charte/>

échelles de l'appropriation spatiale

Une différence fondamentale entre ces constructions informelles et le contexte dans lequel elles se construisent est le type de mode de vie impliqué. Dans les squats plus que dans les bidonvilles, il y a une revendication du refus du mode de vie métropolitain moderne.

Les interventions spatiales dans ce contexte sont à une échelle réduite, les constructions informelles sortent du système urbain, en intervenant directement à l'échelle du quotidien de l'habitant. Il y a une ambition de changement à une échelle plus large, mais c'est plutôt idéologique, une volonté de révéler les problème de la métropole, en ignorant ce qui pourrait être prévu pour son évolution, comme la métropole ignore ces communautés marginalisées.

L'appropriation spatiale de la ville la plus minimale est celle que la ville prévoit pour ses habitants. L'espace est conçu et construit selon un besoin et des fonctions, et l'habitant peut l'utiliser de la manière entendue. Dès qu'il y a une interprétation de l'espace, on sort du système métropolitain. Les bidonvilles sont un degré plus poussé de ré-appropriation spatiale, car c'est une lutte active contre l'autorité de la ville. La construction de structures sans autorisation, l'établissement semi-permanent d'une communauté para-urbaine matérialise une lutte constante contre la ville, ses institutions et habitants. Les squats illustrent une relation à l'espace construit encore plus active. Le squat implique non seulement un redéfinition de l'utilisation d'un espace, mais aussi une modification physique de ce que la ville offre. Contrairement aux bidonvilles qui utilisent l'espace libre de la ville, les squat se rattache au bâti. Les processus de réappropriation vont de l'ameublement à la construction. Dans le squat de *Wijde Heisteeg*, les habitants ont grandement contribué à la reconstruction de l'immeuble, qui était dans un état de décrépisement critique avant leur arrivée (page 139).

architecture collaborative

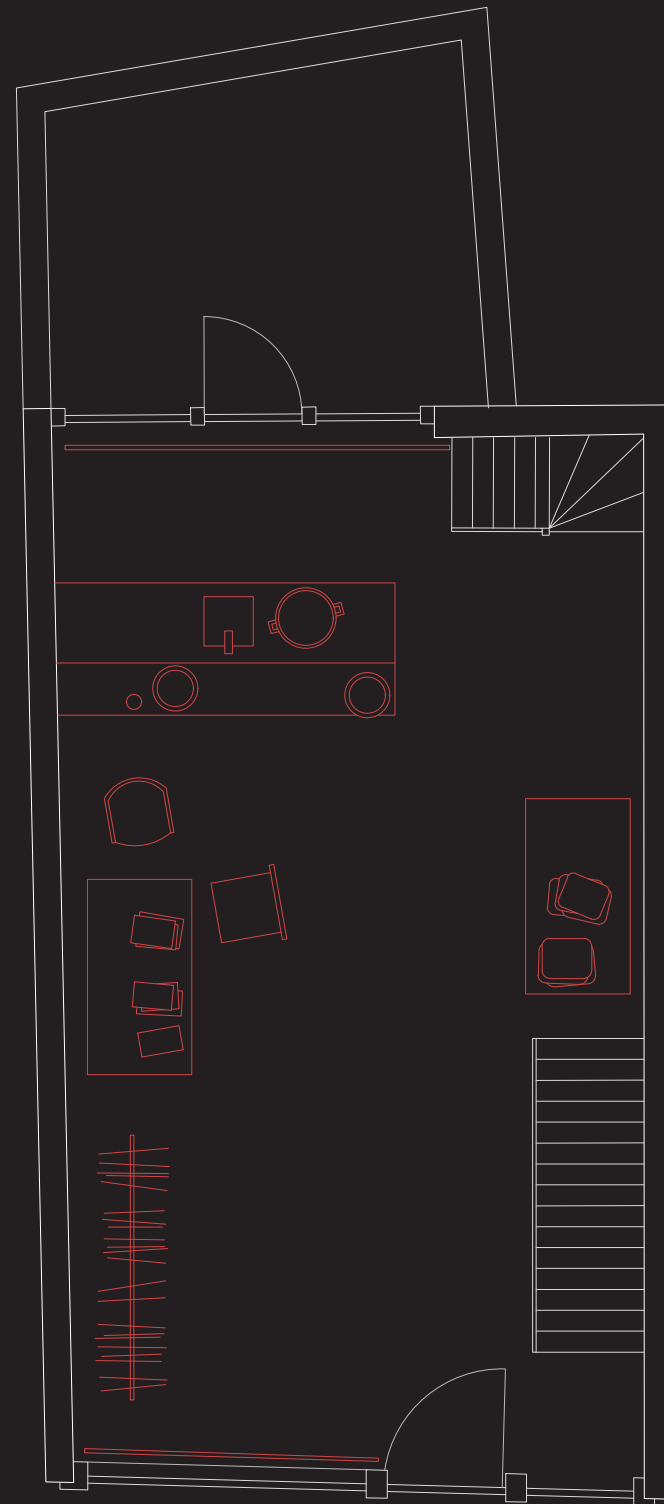
“strong sense of social responsibility in that architecture should raise the living conditions of the masses.”

H.J. Henket¹¹

Les revendications spatiales dans les métropoles créent des opportunités de questionner la gestion de l'espace urbain et le type d'espace généré par la ville. Les interventions illégales ouvrent le débat sur les critères de conception de la ville, et entament des expérimentations vers une nouvelle architecture urbaine. L'évolution de la culture du squat illustre l'évolution de la réflexion vis-à-vis de l'accessibilité à l'espace urbain et l'expression de mode de vie alternatifs, ou plus génétiquement la possibilité d'être différent, d'être soi dans la ville.

La *Torre David* est un exemple malgré soi de cette architecture collaborative. C'est typ-

¹¹ HENKET H.J., "Modernity, Modernism and the Modern Movement" in H.J. Henket, *Utopia: The Challenge of the Modern Movement* (Rotterdam: 010 Publishers), p. 10



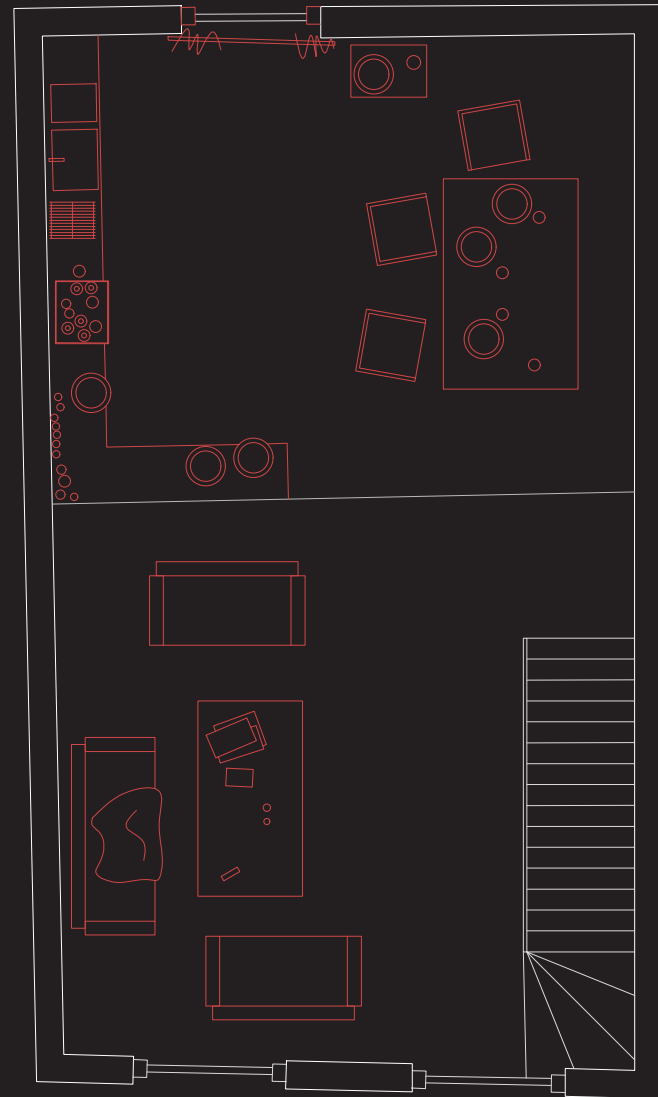
plan rez-de chaussée 1:50



Le propriétaire du bâtiment a retiré ou rendu inutilisables les fenêtres en réaction aux squat. Les nouveaux habitants ont donc réparé les ouvertures. Les matériaux et techniques utilisées expriment la situation et l'identité des individus qui ont conçu le système et qui habitent dans ce bâtiment.



source: Johannes Schwartz



plan 1er étage 1:50



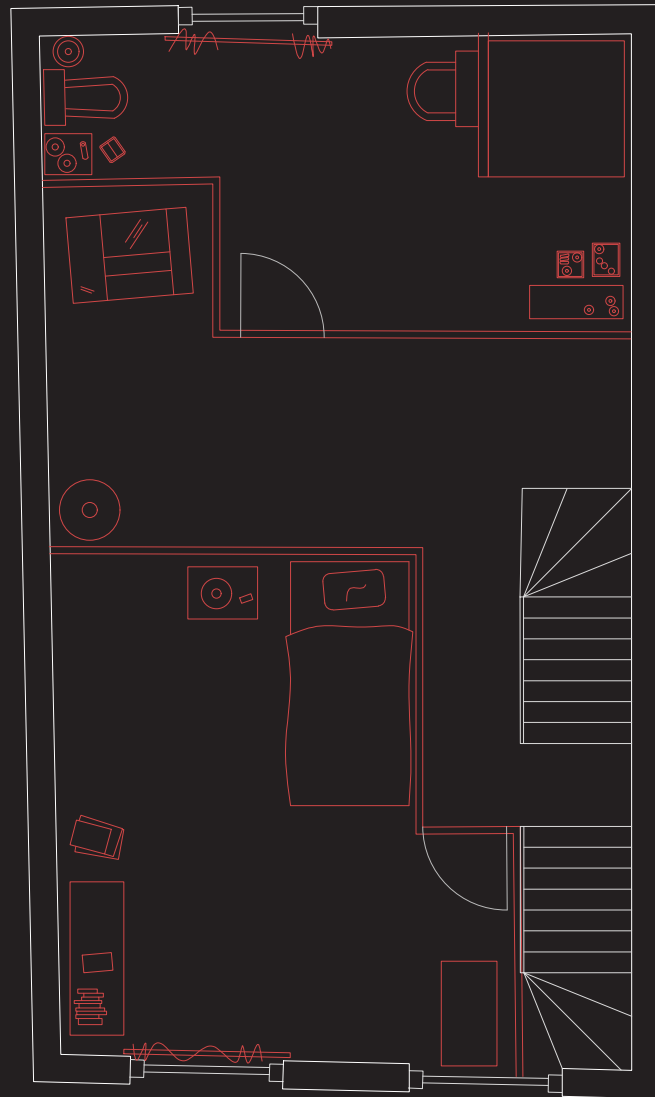
Le mobilier et les rénovation se mélange, la décoration de l'espace et l'expression de l'indité de ses habitants est au même niveau que la construction de l'espace.



source: Johannes Schwartz

Il n'y a pas de volonté de suivre un schéma conventionnel d'habitat ou de décor.

Les interventions sont pensées pour répondre efficacement aux besoins et exprimer les valeurs des habitants.



plan 2ème étage 1:50



Plusieurs types de paritions sont mises en place par les habitants du squat de Wijde Heisteeg.

Il n'y a pas de volonté de suivre des processus de construction typiques, les matériaux expriment la situation précaire, et l'utilisation de l'espace: plus ou moins solide, robuste, chaleureux, ajustable.



source: Johannes Schwartz

iquement la mauvaise gestion du capital qui a mené à ce bâtiment immense, dont la construction n'a jamais été achevée. Le bâtiment s'est vu rénové, adapté pour répondre aux besoins d'individus que la ville laissait dans des situations insalubres. Cette collaboration a produit une réelle communauté, qui gérait de manière autonome tout un système de vie, de la distribution d'eau au transport, en passant par des services culturels comme la messe hebdomadaire. L'architecture résultant est aussi caractéristique du lieu, des personnes et du mode de vie, et a répondu à des standard de logement urbain comme un autre. Pourtant cette collaboration a été violemment rompue par la ville, pour retourner dans une situation de double perte: d'une part ce bâtiment vide trône toujours au centre de Caracas, d'autre part des centaines de personnes ont perdu leur logements et ont du retourner dans des bidonvilles.

PARTIE 4

LA TOUR GENERATRICE D'IDENTITE LOCALE DANS LA METROPOLE

construction d'une communauté métropolitaine et expérimentation spatiale

Bien que la métropole génère une densité d'habitation sans précédent, et concentre un nombre inimaginable de personnes, les relations entre ses habitants sont dissolues dans la foule. La proximité physique n'est pas suffisante pour construire des communautés, des microcosmes se développent dans les villes, fondés sur des intérêts communs internes et souvent indépendants à la structure métropolitaine. Dans l'ensemble les habitants d'une ville partagent beaucoup, et se rencontrent souvent, notamment avec les infrastructures de transport, où des milliers de personnes se retrouvent au moins deux fois par jour pour les navettes entre foyer et travail. A New York, il avait été évalué en 2017 que plus 5,5 millions de trajets étaient effectués quotidiennement pendant la semaine, pour une population d'environ 8,1 millions de personnes¹.

Les communautés métropolitaines se forment indépendamment de la structure de la ville. Les immeubles, les quartiers ne participent pas à la formation de communauté et d'identité. Les identités se développent malgré la métropole.

Le projet du *Narkomfin*, terminé en 1930 à Moscou avait pour ambition de résoudre la question de l'appartenance à un groupe, et de l'isolement dans la ville. Le projet prévoyait quatre bâtiments, dont seulement deux ont été construits. Ce sont des blocs de 54 appartements dans un quartier central de Moscou, défini comme une typologie résidentielle expérimentale caractéristique du mouvement constructiviste. Le bâtiment avait pour but de redéfinir la vie domestique: une série de cellules domestiques sert d'espace privé pour les familles, et les espaces de vie sont communs. Le bâtiment est divisé en deux parties: l'une accueille les espaces privés, et le volume adjacent des espaces communaux, pour encourager la transition des résidents à la vie communautaire. Ce volume offre aux résidents des espaces essentiels, comme une cuisine, mais aussi des infrastructures de loisir ou de divertissement, comme une bibliothèque, qui contribuent à la construction de la vie communautaire holistique². Dans les grandes villes russes il y avait un soucis d'espace résidentiel, qui a entraîné le fractionnement d'appartements pour multiplier le nombre de familles pouvant y habiter. En conséquence, une nouvelle typologie d'habitation est apparue: la *kommunalka* (littéralement appartement communal), avec des pièces de nuit réduites au minimum, et des espaces communs comme la cuisine partagés par plusieurs foyers. Le *Narkomfin* reprend cette typologie et lui donne une forme intentionnelle, pour devenir le schéma directeur des logements collectifs. En revanche, le *Narkomfin* s'est avéré être un échec dès son ouverture, et bien qu'il existe encore aujourd'hui, il est en état de ruine et les avis restent partagés quant à sa valeur architecturale, social ou culturelle. A l'époque il est immédiatement rejeté par Staline: les valeurs socialistes et avant-gardiste, et cette nouvelle manière d'habiter invite à la remise en question et à la rébellion ce que le gouvernement ne peut pas tolérer. Indépendamment, bien que Ginzburg ait projeté le *Narkomfin* comme typologie transitionnelle vers un mode de vie anti-bourgeois socialiste, la transition n'a pas été effective, les ha-

1 "Introduction to Subway Ridership". Metropolitan Transportation Authority. Retrieved July 12, 2018.
2 Lucarelli Fosco, "The Narkomfin Building in Moscow (1928-29): a built experiment on everyday life", 4 dec. 2016, <http://socks-studio.com/2016/12/04/the-narkomfin-building-in-moscow-1928-29-a-built-experiment-on-everyday-life/>

bitants exprimant une nette préférence pour les logements de typologie K, la plus conventionnelle.

Il faut comprendre que, même si le *Narkomfin* est représentatif de cette typologie et idéologie établie par Ginzburg, c'est en réalité seulement une étape dans la recherche de l'habitat communautaire dans la ville. Ginzburg était critique des premières interprétations du "*communal living*": il explique dans *Dwelling*³ que cette typologie doit, selon lui, promouvoir le développement personnel des résidents via l'interaction sociale et la construction d'une communauté, plutôt que d'universaliser et contrôler les résidents⁴. Cette critique reste pertinente aujourd'hui, et peut être appliquée à l'échelle des métropoles.

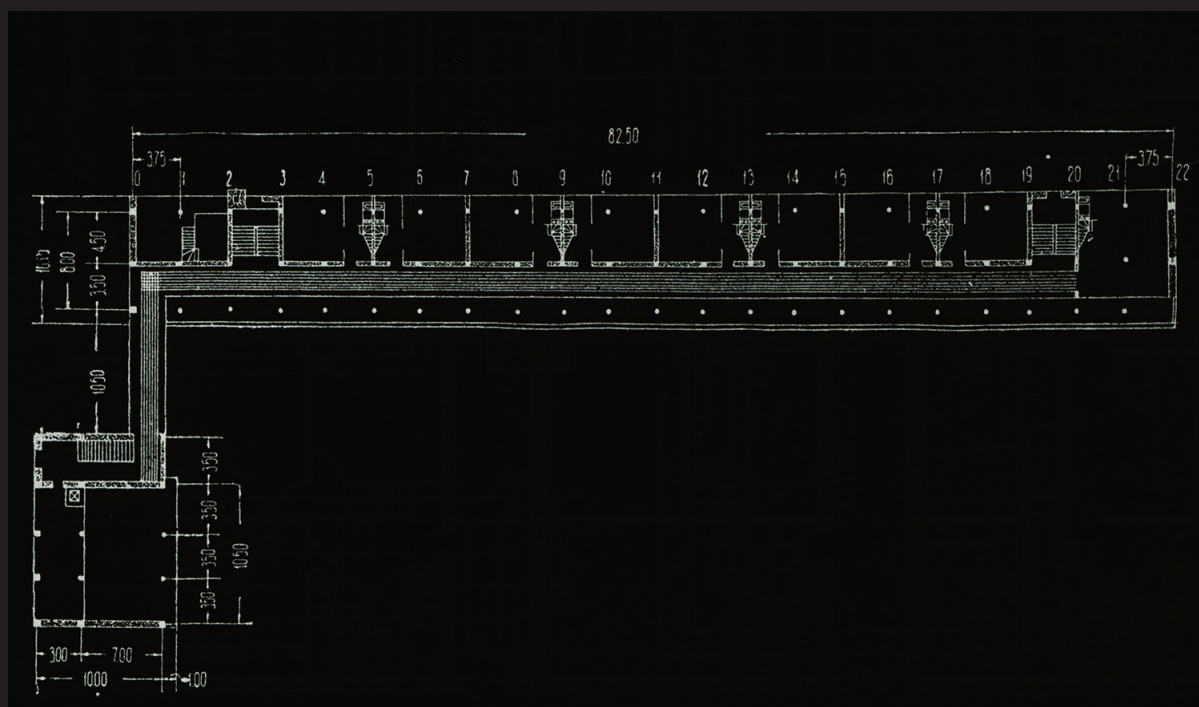
hypothèse 01: une approche du détail au global

Définir une classification rigoureuses des différents systèmes composant la vie urbaine peut sembler être une approche efficace pour créer une ville fonctionnelle. Ce genre de concept néglige l'humanisme de la ville et à prouvé être un échec à de multiples reprises une fois bâti. Beaucoup de grand projets théoriques explorent cette possibilité de définir et construire des espaces aux fonctions très spécifiques, après avoir étudié de manière rigoureuses les besoins de l'être humain et de la métropole, et les avoir assemblé selon une logique fonctionnelle. Les bâtiments mono-fonctionnels s'intègrent dans cette optique, et considèrent leurs habitants comme des machines rationnelles, dont il suffit de répondre aux besoins indépendamment. Cette approche est problématique et génère des tensions urbaines car elle manque de réellement satisfaire les besoins des habitants. Les bâtiments aux programmes multiples permettent un développement complet de leur résidents, la sollicitation d'actions à plusieurs échelles sociales permet non seulement le développement personnel des individus, mais aussi la construction de réseaux et de communautés. Dans la pyramide de Maslow le besoin d'appartenance à un groupe fait partie des besoins humains pour la satisfaction, l'architecture ne peut pas se satisfaire d'abriter.

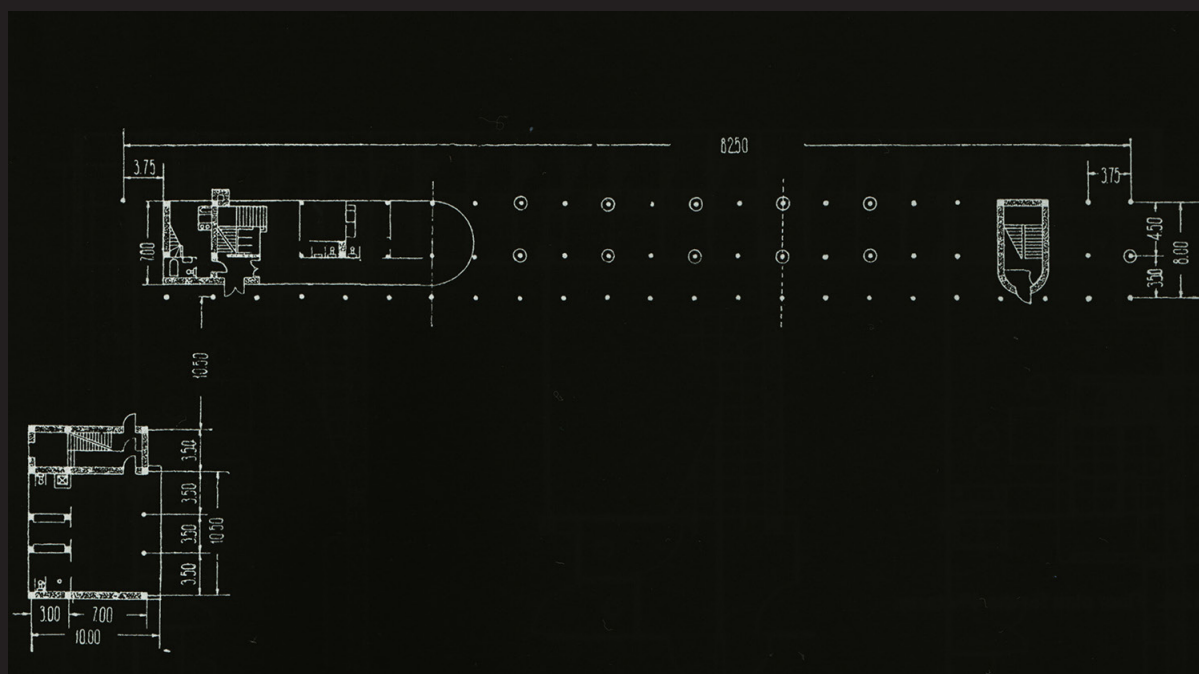
Le premier instinct d'adapter l'approche architecturale à l'échelle des métropoles qui apparaissaient à laissé place à une vision plus réduite de la ville comme agglomération de cellules. La ville n'est plus appréhendée comme une masse unique, comme Hugh Ferriss à pu le projeter dans *Metropolis of Tomorrow*, mais ses parties sont pensées individuellement, pour concevoir des espaces humains.

“spatial marks have no signification other than that of capitalist consumption”
Mosei Ginzburg⁵

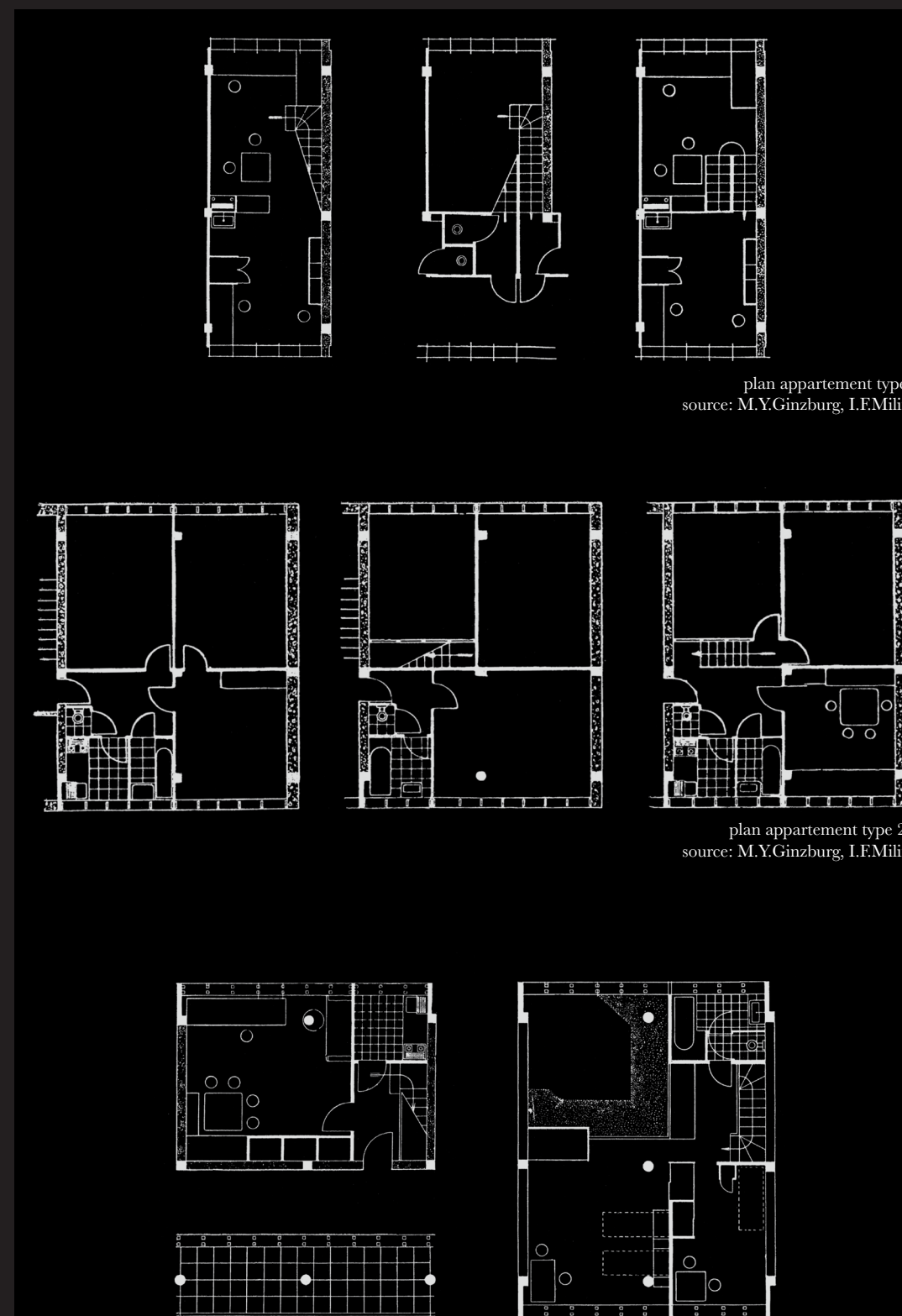
3 Ginzburg Mosei, "Dwelling: Five Years' Work on the Problem of Habitation", Fontanka Publishers, 1934
4 Vronskaya Alla, "Making Sense of Narkomfin", 2 oct. 2017, <https://www.architectural-review.com/esays/making-sense-of-narkomfin>
5 Martin Minost, « Harry den Hartog (ed), Shanghai New Towns: Searching for Community and Identity in a Sprawling Metropolis, », China Perspectives, 2014/2 | 2014, 84-86.



plan du 2ème étage
source: M.Y.Ginzburg, I.F.Milinis



plan du 1er étage
source: M.Y.Ginzburg, I.F.Milinis

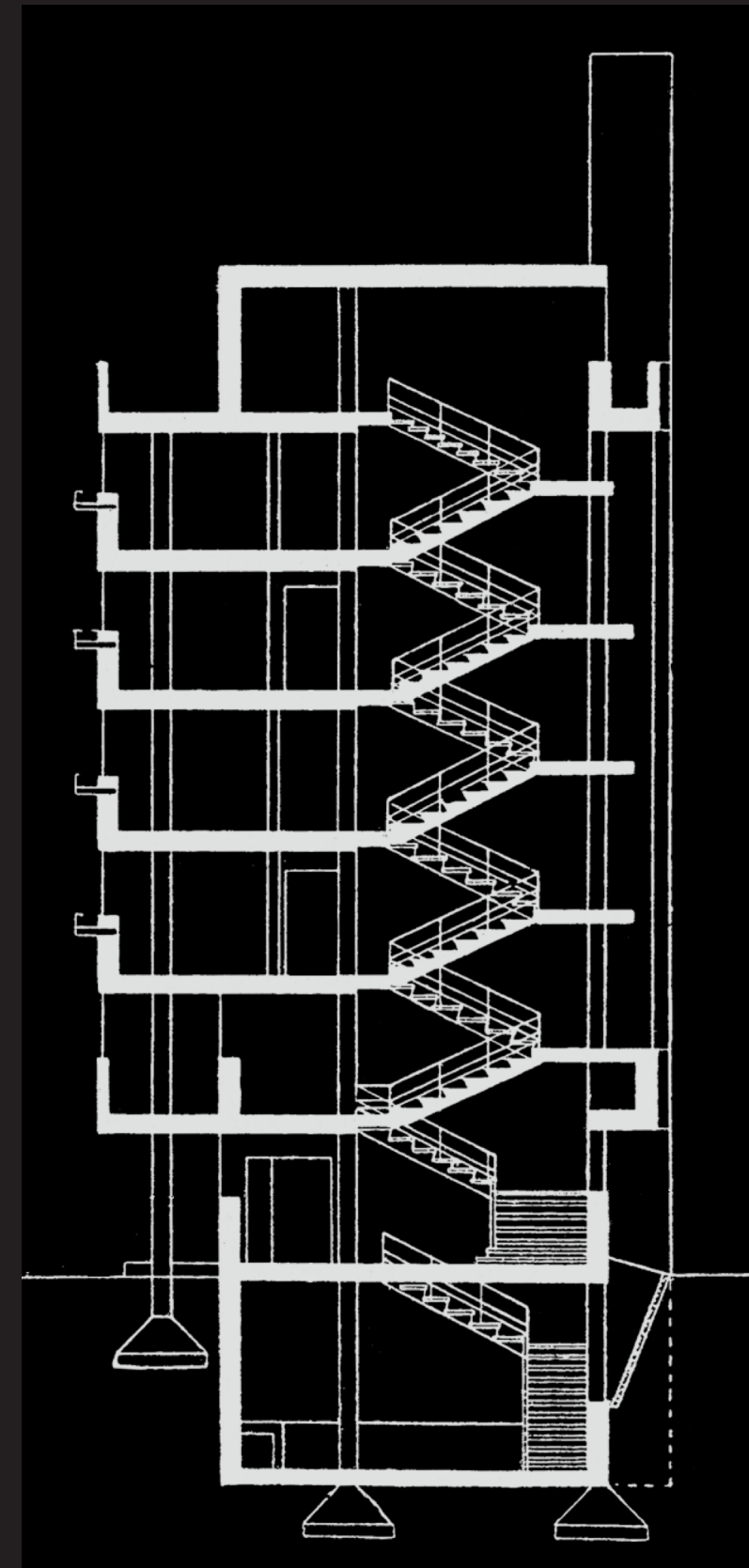
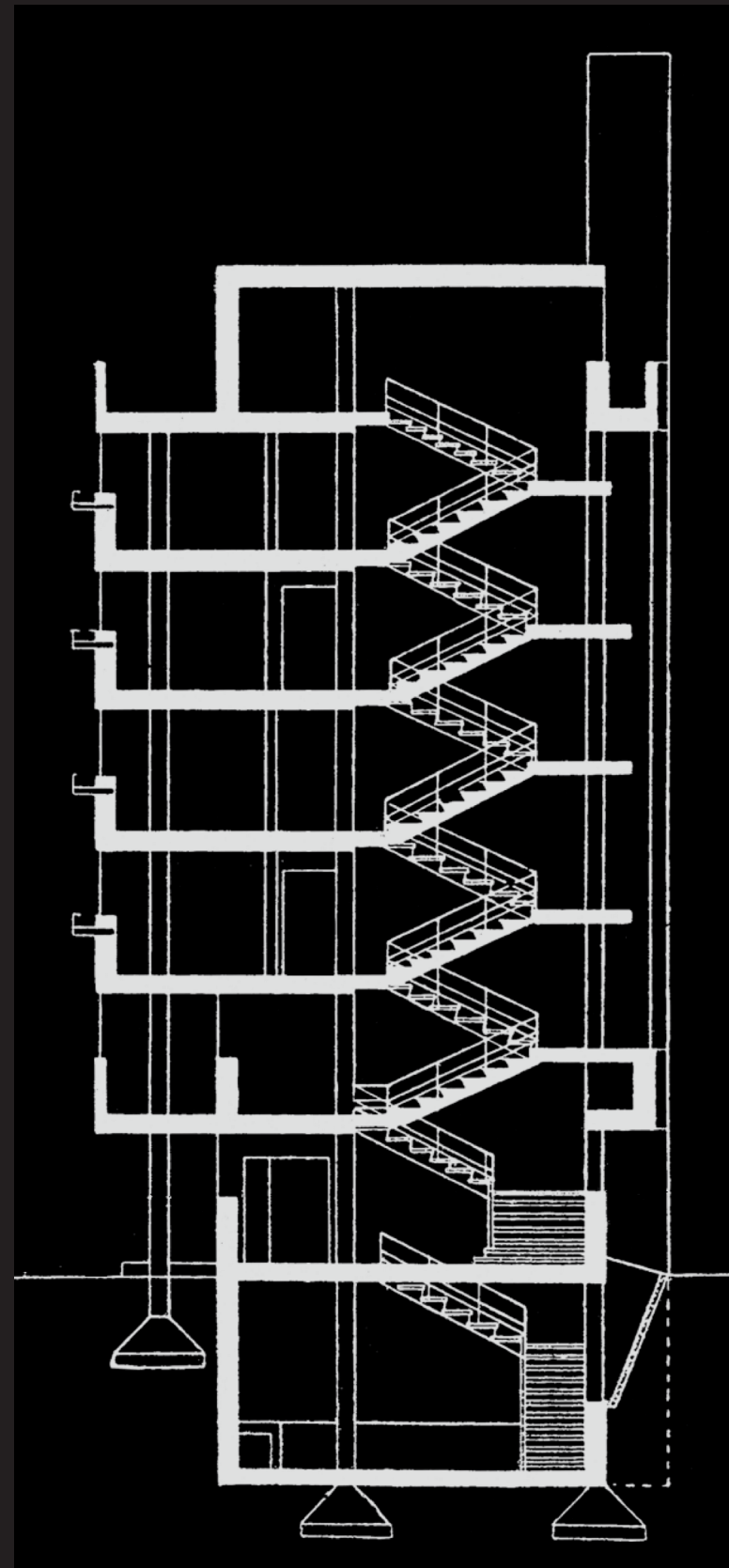
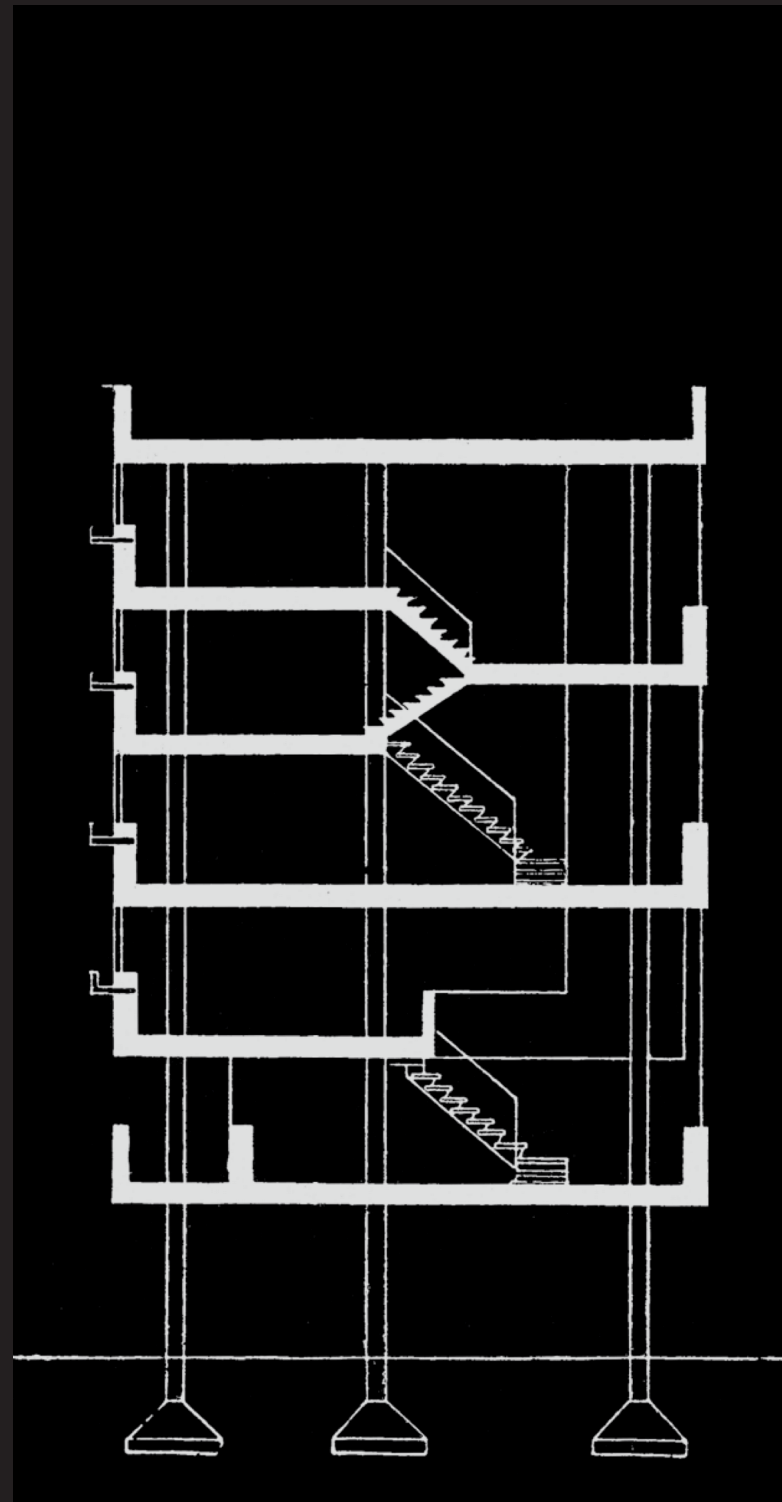


plan appartement type F
source: M.Y.Ginzburg, I.F.Milinis

plan appartement type 2-F
source: M.Y.Ginzburg, I.F.Milinis

plan appartement type K
source: M.Y.Ginzburg, I.F.Milinis

La Narkomfin inclue de multiples typologies de logements, pour accommoder non seulement une variété de type de personnes, mais également pour permettre une transition à un mode de vie communautaire.



Des grandes circulations horizontales distribuent les logements et les espaces communs. Un système de hauteur sous plafond différenciée distingue les espaces privés des espaces communautaires. Des grandes cages d'escaliers concentrent la circulation et connectent les différents espaces communs.

coupes Narkomfin
source: M.Y.Ginzburg, I.F.Milinis

hypothèse 02: le collage conceptuel et visuel

La métropole est à tous les niveaux un mélange, un assemblage. Le terme de *melting pot* peut qualifier la ville, faisant référence à la mixité de la population et des cultures qui peuvent composer une ville. La métropole ne peut plus correspondre à un concept unique. Cette multiplicité crée des confrontations constantes et changeantes, et une infinité de situations d'entre-deux, d'espaces et de moments de transitions.

La métropole inspire le collage, autant dans son expression que dans sa représentation. L'agglomération et superposition de couches est caractéristique de cet environnement urbain et fascine, comme le démontre le projet pour le *parc de la Villette* de Tschumi, caractérisé par cette conception par couche, ou *Collage City* de Colin Rowe. Rowe considère la ville comme un palimpseste, sur lequel une nouvelle couche s'ajoute, un collage de bâtiment et tissu urbain. Pour Rowe la stratégie du collage permet de créer un espace libre, c'est une manière d'être inclusif, et critique de l'historique d'un endroit⁶.

Le collage est à la fois une expression de la ville et de sa multitude, mais c'est aussi une expression identitaire de communauté, voir d'individus. Dans les espaces informels de la ville le recours au collage est fréquent, c'est une expression de l'intégration au système de la ville, de l'appartenance au système tout en reconstruisant une identité spécifique, multiple et provocatrice. Conceptuellement et visuellement le collage permet d'intégrer, de réutiliser et d'adapter. L'architecture ne peut pas être indifférente et unique, il faut la penser comme fragment d'un collage, et elle même collage de fonctions, programmes et identités.

Sans surprise, le collage s'est également popularisé comme outil de représentation architecturale. Le recours au collage dans la représentation d'architecture suggère des atmosphères et expériences plutôt que des détails concrets. Au début du XXI^{ème}, y a eu une tendance de représentation hyper réaliste avec la démocratisation de l'information et de la modélisation 3D. Désormais c'est un type de représentation qu'on retrouve beaucoup pour les rendus de promoteurs, le renouveau du collage peut sembler être un pas en arrière en terme de technique par rapport à ça, mais c'est en réalité en concordance avec l'évolution de la pensée conceptuelle vis-à-vis de l'architecture et de la métropole. La question n'est pas de montrer une projection future réaliste, mais de comprendre l'affect et la perception humaine de l'espace. Le collage permet de construire une relation plus prenante avec l'espace imaginé, en construisant un sentiment de familiarité grâce à l'absence de spécificité, et forçant une interprétation et imagination personnelle de l'espace. Le bureau d'architecture Office KGDVS produit des collages identifiables comme les leurs, non seulement par l'esthétique, mais aussi la composition et le choix de références, qui expriment non seulement le type d'atmosphère conçue, mais aussi leur réflexion avec une série de références qui leurs sont propres.

⁶ ROWE Colin and KOETTER Fred, "Collage City," from *Collage City*, manuscript in circulation from 1973; published later (Cambridge: MIT Press, 1978).

hypothèse 03: village vertical

bring back personal autonomy, diversity, flexibility and neighbourhood life

Les gratte-ciels, et surtout les complexes à programmes multiples ont l'avantage de pouvoir concentrer tous les programmes nécessaires pour répondre aux besoins de leur habitants, voir plus. C'est l'atmosphère que l'on retrouve dans *Highrise*, de Ballard, où le gratte-ciel apparaît comme isolé, physiquement et conceptuellement. Les habitants sortent de l'immeuble que pour aller travailler, et c'est presque accessoire à leur vie et à l'organisation de la tour. Le bâtiment concentre logement, commerces et loisirs. La concentration de programme génère une dynamique plus intense entre les habitants, qui se matérialise dans l'utilisation des espaces publics, comme la piscine, ou l'organisation d'événements dans les parties privées, et communes. L'individu envahi l'espace commun et le privé est dissolu dans un univers de débauche. C'est une représentation dystopique du potentiel social de la tour, mais une optique similaire est utilisée pour la construction des complexes à programmes multiples dans les années 60 à Singapour. L'idée était de créer des complexes "one-stop"⁷, qui mettrait à disposition toutes les infrastructures et équipements possible, afin de répondre aux besoins non seulement des résidents, mais aussi des personnes du quartier et éventuel touristes et personnes extérieures. Ainsi, ce projet a réellement un magnétisme qui construit une dynamique communautaire, en incitant et invitant à venir, se rejoindre et se rencontrer.

La notion de village vertical peut être sourcé à Singapour, où pendant la deuxième moitié du XX^{ème} un grand nombre de logements ont été construits très rapidement, et l'optique était d'urbaniser l'espace tout en maintenant l'atmosphère communautaire existante des "kampong". Ces projets reposent sur la conception d'espace communs comme partie intégrante du projet résidentielle, où les habitants peuvent se retrouver. Ces espaces ne sont pas des ajouts à un bâtiment de logement, ils sont pensés comme une étape fondamentale de l'expérience quotidienne, où l'interaction sociale est facilitée. Beaucoup de tours résidentielles aujourd'hui, les "condominium", dans le monde entier, offrent à leur résidents une série d'infrastructure de divertissement et bien être, comme des salles de sport ou des piscines. Ce genre de programme, bien que commun, n'entretient pas intrinsèquement d'interaction sociale et manque à construire cette communauté qui manque pourtant dans les villes. Le générique de ces programmes, pensés en réponses aux images du luxe et du mode de vie supérieur ne considère pas le contexte ou la population spécifique. Les complexes résidentiels de Singapour sont un succès en terme de construction communautaire par la conception de bâtiment en réseaux. Ces bâtiments sont reconnaissables individuellement dans l'horizon mais dans l'expérience spatiale il n'y a pas de démarcation et la circulation se fait sans problème, comme une promenade. En

⁷ Seng, Eunice. "People's Park Complex: The State, the Developer, the Architect, and the Conditioned Public, C.1967 to the Present." *Southeast Asia's Modern Architecture: Questions of Translation, Epistemology and Power* (2019): 236–273. Print.

outre, beaucoup des complexes incluent des marchés temporaires, et surtout des *food court*. Ce programme spécifiquement et la manière dont il est intégré aux constructions résidentielles est essentiel car les *foodcourts* sont très spécifiques à la culture de Singapour, et aujourd'hui ce sont des espaces essentiels pour la vie quotidienne des citoyens, mais ils n'ont pas toujours été inclus dans les logements. Cette intégration montre l'hybridation des grands ensembles de logements et de la culture urbaine du pays. Bien que ce soit un concept créé en Asie, il s'est exporté en occident avec succès, justement car il répond à ce manque d'humanisme que les métropoles posent⁸.

The tower in its generic form is principally a very isolating typology—a kind of vertical silo of repetition, always the same floor plan, but has very little to do with how people live together, apart from their existence in their isolated apartments.”
Ole Sheeren⁹

hypothèse 04: stratification et circulation verticale

La stratification est une part essentielle de la métropole. Elle est nécessaire pour gérer ses dimensions et son intensité, et dans c'est aussi caractéristique de l'expérience de la métropole comme le montre les différentes représentations imaginaires étudiées dans la première partie. Le risque de la stratification, et la solution instinctive est de matérialiser une hiérarchie sociale ou économiques. La ségrégation spatiale actuellement existante et la gentrification sont déjà sources de tensions, créer un ordre de valeur des habitants de la ville de la sorte ne peut évidemment pas être une solution, comme le montre d'ailleurs Ballard dans *Highrise*, où la hiérarchie des habitants dans la tour s'effondre. Bien que prétendre à une égalité universelle est problématique car ça n'adresse pas les différences de conditions qui existent nécessairement quand plusieurs individus coexistent dans un environnement commun, la stratification ne doit pas participer à la classification des individus.

La question qui ensuit est la circulation: si l'escalator et l'ascenseurs ont marqué une révolution dans l'expérience et la conception de l'espace en fluidifiant la circulation verticale, est-ce toujours suffisant aujourd'hui, à l'échelle des complexes urbains et de la métropole?

hypothèse 05: une tour vernaculaire et métropolitaine

Dans les processus de ré-appropriation de la ville par ses habitants il y a toujours un part important d'action indépendante, d'organisation autonome. Ça pose la question de l'implication de l'architecte. Le vernaculaire, comme dit précédemment peut se définir comme architecture sans architecte. L'architecte est nécessaire à la conception de l'espace et de la ville, mais à une échelle détachée de l'individu, il faut questionner les limites

⁸ UNIKO Media Group, "The Future of High-Rise Buildings is in Vertical Villages", <https://darnelltechnical.com/the-future-of-high-rise-buildings-is-in-vertical-villages/>

⁹ SHEERENOle, "The Vertical Village: The evolution of high-rise buildings", Financial Times, <http://www.ft.com/intl/cms/s/0/8e098efe-6dd1-11e5-8171-ba1968cf791a.html>

d'interventions de l'architecte et la liberté laissée aux habitants et utilisateurs de finir le projet pour construire son propre espace, à son image, de manière à répondre à ses besoins.

“Design is an invaluable tool for improving lives”
“Create and foster urban communities”
Hubert Klumpner¹⁰

Il y a deux problèmes sociaux dans la construction métropolitaine: d'une part beaucoup de développements se font sans l'intervention d'un architecte. C'est le véritable junk-space définit par Rem Koolhaas, avec de l'espace produit en masse, reprenant des codes esthétiques définit par les mouvements de mode, sans considérer l'expérience et l'utilisation de l'espace. D'autre part, il y a l'architecture d'architecte, où le concepteur est trop impliqué et empiète sur l'utilisation et l'appropriation de l'espace par l'habitant ou le visiteur.

La tour, comme la métropole, est contestable, mais le fait est que ce sont des entités existantes, et indispensables pour notre présent et futur telle que notre civilisation est faite. L'existence des tour est un fait, et les nier ou ignorer ne contribue pas au développement de la réflexion sur les villes. Dans les tours, et dans les villes, il est plus question d'accès que d'existence. C'est le témoignage de la Torre David et de ses habitants, la tour existe, encore aujourd'hui, mais qu'est-elle maintenant que ses habitants on été chassés?

hypothèse 06: mise à jour du rôle de l'architecte

La torre David ouvre le dialogue sur le rôle de l'architecte. Le succès de cette opération ne vient pas du concept du bâtiment ou de la gestion des autorités, au contraire. La conception est une forme de contrôle, qui vise à définir les espaces et les programmes, à la recherche d'un mode de vie contemporain résilient et adaptable ça ne peut plus être la mentalité. En outre, définir des espaces trop grands, trop vides dans une optique de flexibilité nourrit le junkspace des ville et ne produit pas d'espace qualitatifs à l'échelle du quotidien.

“While design is defined by intention and deliberation, the urban environment frequently appears aimless and conflicted, even accidental”
Alexander Eisenschmidt¹¹

Il y a une tension entre la ville et la forme architecturale, la métropole est hors de contrôle malgré les tentative de définir des plans d'urbanismes et plans directeurs, ultimement, la métropole est incontrôlable. Plutôt que de considérer le chaos métropolitain comme

¹⁰ BRILLEMBOURG Alfredo, KLUMPNER Hubert (ed.), "Torre David: Informal Vertical Communities", Integral Lars Muller, 2018

¹¹ EISENSCHMIDT Alexander, "The Good Metropolis: From Urban Formlessness to Metropolitan Architecture", Birkhauser, 2019

suggestion 06: mise à jour du rôle de l'architecte

un casse-tête, il faut le voir comme une opportunité créative. La qualité humaine de la métropole naît dans les zones de conflits et les espaces résiduels, les moments qui restent indéfinis.

“Le coeur de la métropole est dans ses marges”

August Endell¹²

Le principe de catalogues qui apparaît dès les années 70, de manière très critique, avec Archizoom et le gezibo alimente la possibilité d'activer le récepteur dans la conception. Effectivement, le rôle de l'architecte est à redéfinir, de la même manière que le vernaculaire l'a été. Un individu ne peut pas penser pour toute une communauté, l'architecte doit créer des infrastructures sociales, plutôt que productive ou de consommation. Il est nécessaire de se soulever et prendre position face aux forces de la ville, qui poussent à densifier, répéter, agrandir, consommer, pour ramener l'être humain dans l'équation de conception architecturale. Les réflexions sociales et comportementales doivent aller au-delà de théories, l'habitant doit pouvoir créer son narratif sans subir le bâtiment.

¹² ENDELL August, "The Beauty of the Metropolis", Translated by James J. Conway, Design by Cara Schwartz, 11 June 2018, 150 pages, trade paperback, 115 x 178 mm, French flaps, ISBN: 978-3-947325-06-1

ETUDE DE PROJETS



Torre David, Caracas source: Iwan Baan

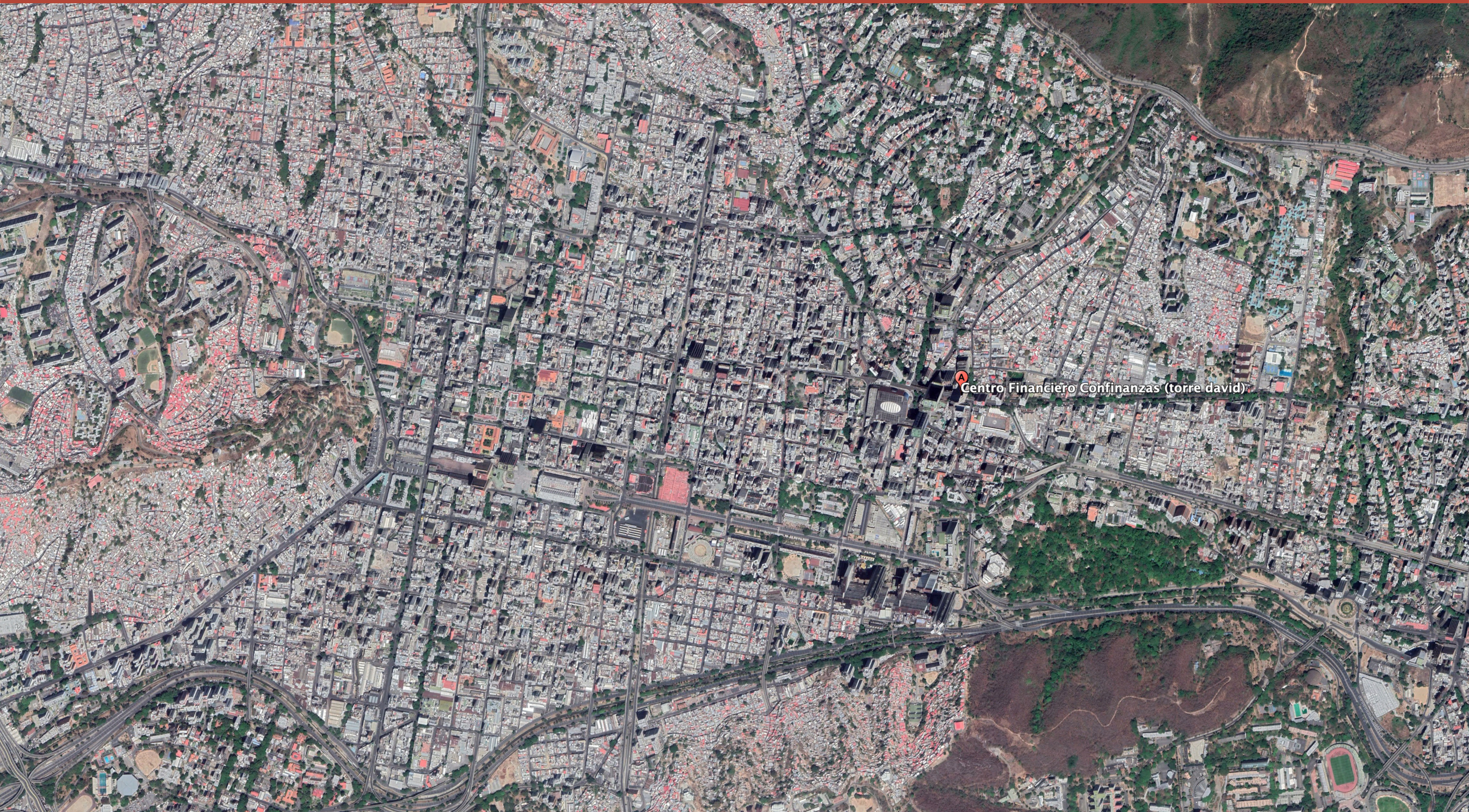
TORRE DAVID

Torre David, d'abord connue sous le nom de Centro Financiero Confinanzas, est une tour de 45 étages dans le centre de l'ancien quartier des affaires de Caracas. Le projet à été initié par Jorge David Brillembourg Ortega, banquier et l'investisseur principal du projet. Il avait pour ambition d'en faire le plus grand complexe privé à gratte-ciel d'Amérique du Sud.

Ce complexe est composé de 6 bâtiments: l'atrium, la tour A de 190 mètres de haut avec un hélicad sur le toit, la tour B, les bâtiments K et Z, et le parking de 12 étages. L'atrium, un immense espace de 30 mètres de haut, qui devait être couvert par un dôme de verre, servait d'espace d'accueille aux bureaux et à la tour, avec des ascenseurs qui auraient donné un vue panoramique sur toute la ville. La tour A devait accueillir un hôtel jusqu'au 16ème étage, puis 30'000 mètres carrés de surface de bureaux pour la Banco Metropol- itani de Credito Urbano dans les étages restants. La tour B devait accueillir 81 appartements de luxe pour les cadres.

Le projet visait à être la matérialisation du luxe et de la prospérité, et d'un mode de vie métropolitain. Le complexe devait être un hub urbain, centre de l'économie du pays, et où il aurait été possible de vivre sans sortir dans le reste de la ville. Les espaces ont été conçus pour être grandioses et montrer l'étendu de la puissance des investisseurs, notamment avec l'utilisation de matériaux de luxe, comme 21'000 mètres carrés de marbre italien, ou des ascenseurs ultra-rapides, et des systèmes de sécurités sophistiqués. Par ailleurs, au cours de la réalisation du projet, de multiples modifications ont été effectuées, notamment l'ajout d'un bâtiment complet (edificio K), ou 3 étages au bâtiment B. Le projet a pris une telle ampleur qu'il était prévu de dévier des axes souterrains pour créer une connexion au métro dans le sous-sol du bâtiment.

La qualité architecturale de la Torre David réside dans la vie du bâtiment après sa réalisation, plutôt que dans le projet en soi. Ce projet révèle et rappelle au monde la problématique de la métropole, non seulement en terme d'investissement économique, mais aussi d'un point de vue social, par les squatteurs qui ont dû occuper la tour, et qui ont su construire un espace plus authentique et utile que le projet de base n'aurait pu. C'est une démonstration de la multitude qui occupe la verticalité, en opposition à l'intention initiale d'une tour de bureaux homogène et exclusive.

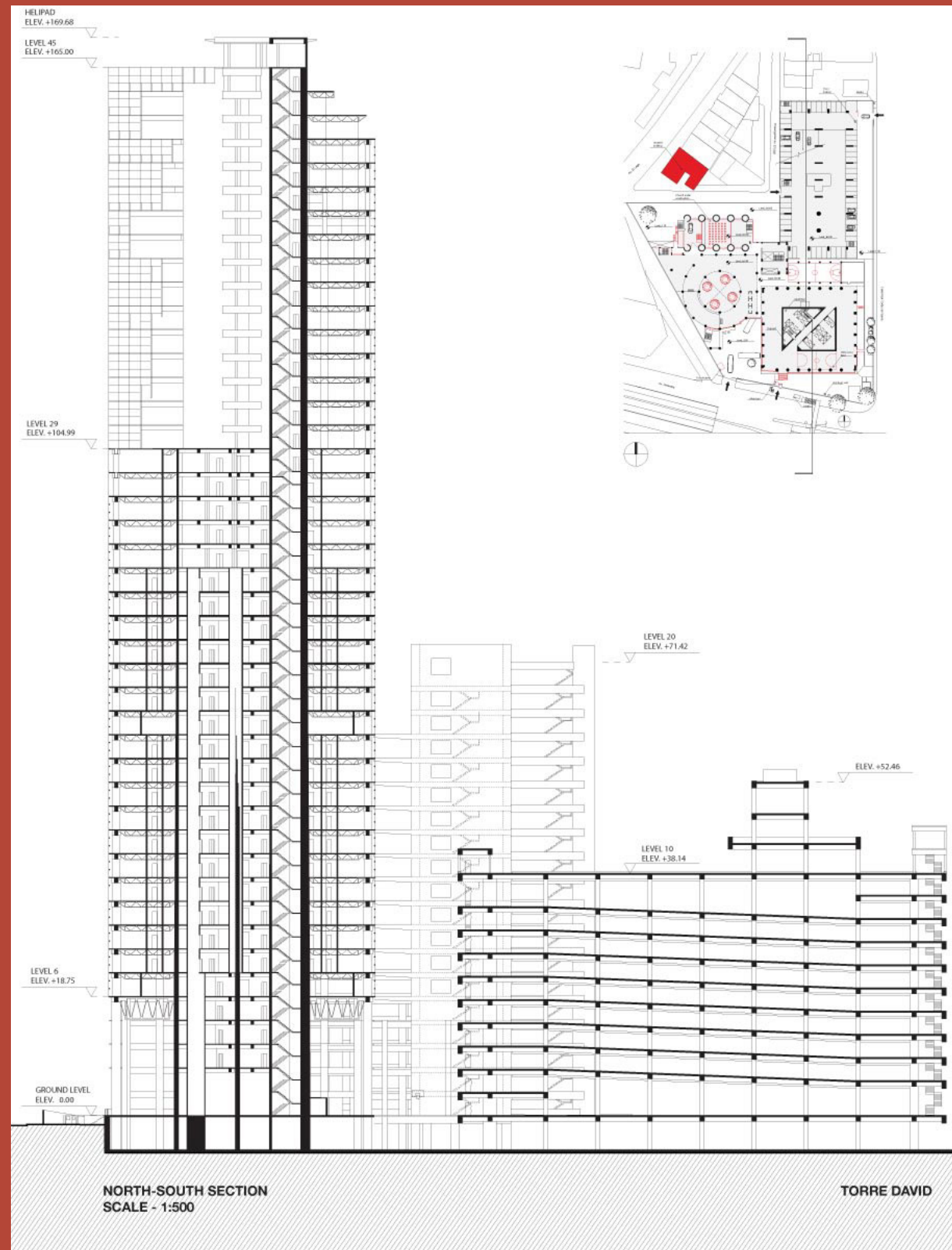


TORRE DAVID

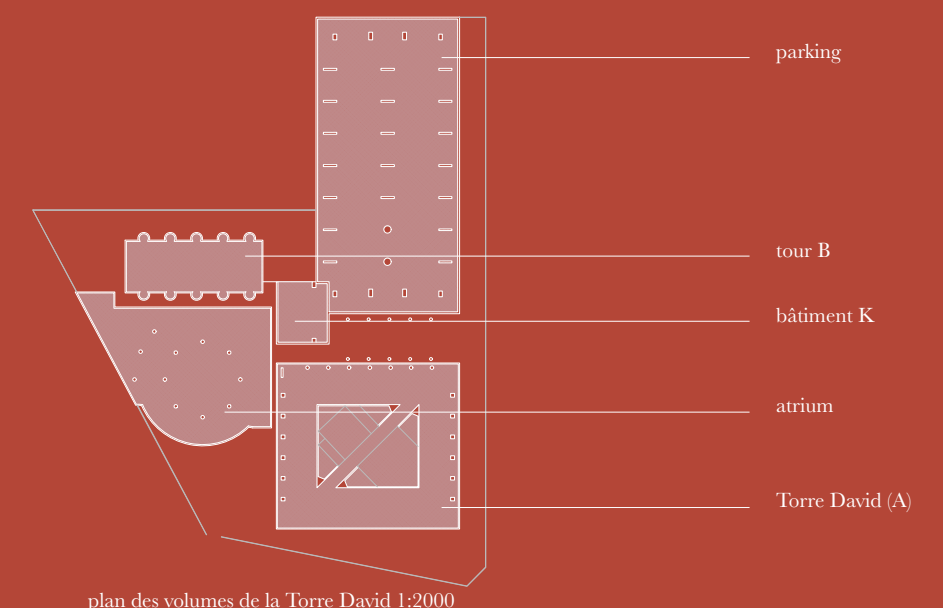
La conception de la tour est caractérisée par l'atmosphère d'opulence qui flottait au Venezuela à la fin du XXème, basé sur l'exploitation pétrolière et une économie de la dépense. La construction de la tour et l'image qu'elle projète sont définies par la crise financière et une situation urbaine en crise. La construction a été interrompue en 1994, suite à la mort du développeur David Brillembourg, et la crise financière qui a frappé le Venezuela en 1994.

Le chantier a été interrompu avant de pouvoir installer les ascenseurs dans leurs cage, qui sont restée des trous béants dans la structure. L'électricité et l'eau courante n'ont jamais pu être officiellement connectés non plus, et les dalles se jettent dans le vide sans garde-corps ou vitre pour séparer l'intérieur de l'extérieur.

Malgré tout, dès 2007, plusieurs centaines de familles emménagent illégalement dans la tour. Il y aura jusqu'à 5'000 résidents simultanément dans cette tour, sur les 8 ans de squat. Le squat s'étendra du rez-de-chaussée jusqu'au 22ème étage, et la communauté résidente devra rapidement réguler l'entrée de nouveaux habitants, et prendre des réservations. Effectivement, entre 2000 et 2010, suite à la crise financière l'état ralenti considérablement la construction de logements, et il a été évalué qu'en 2011 il manquait 400'000 logements. La demande est donc haute, et cette tour apparait vite comme l'endroit idéal. D'autre part, il semble que les squatteurs sont les seuls à vouloir de cette tour: en 2001 le complexe est mis en vente par l'état mais ils ne recevront aucune offre.

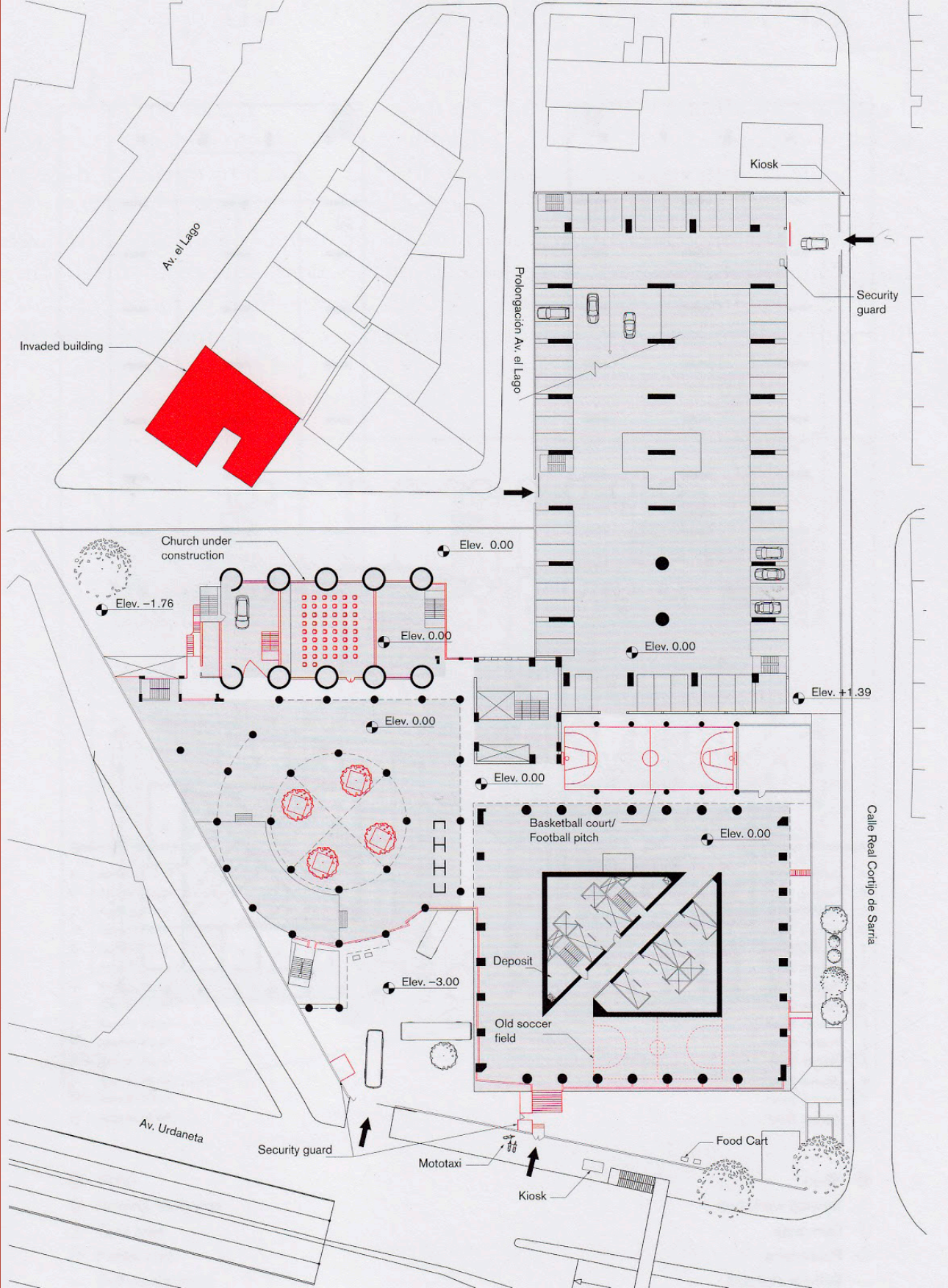


source: Urban Think Tank, "Torre David: Informal Vertical Communities", 2013

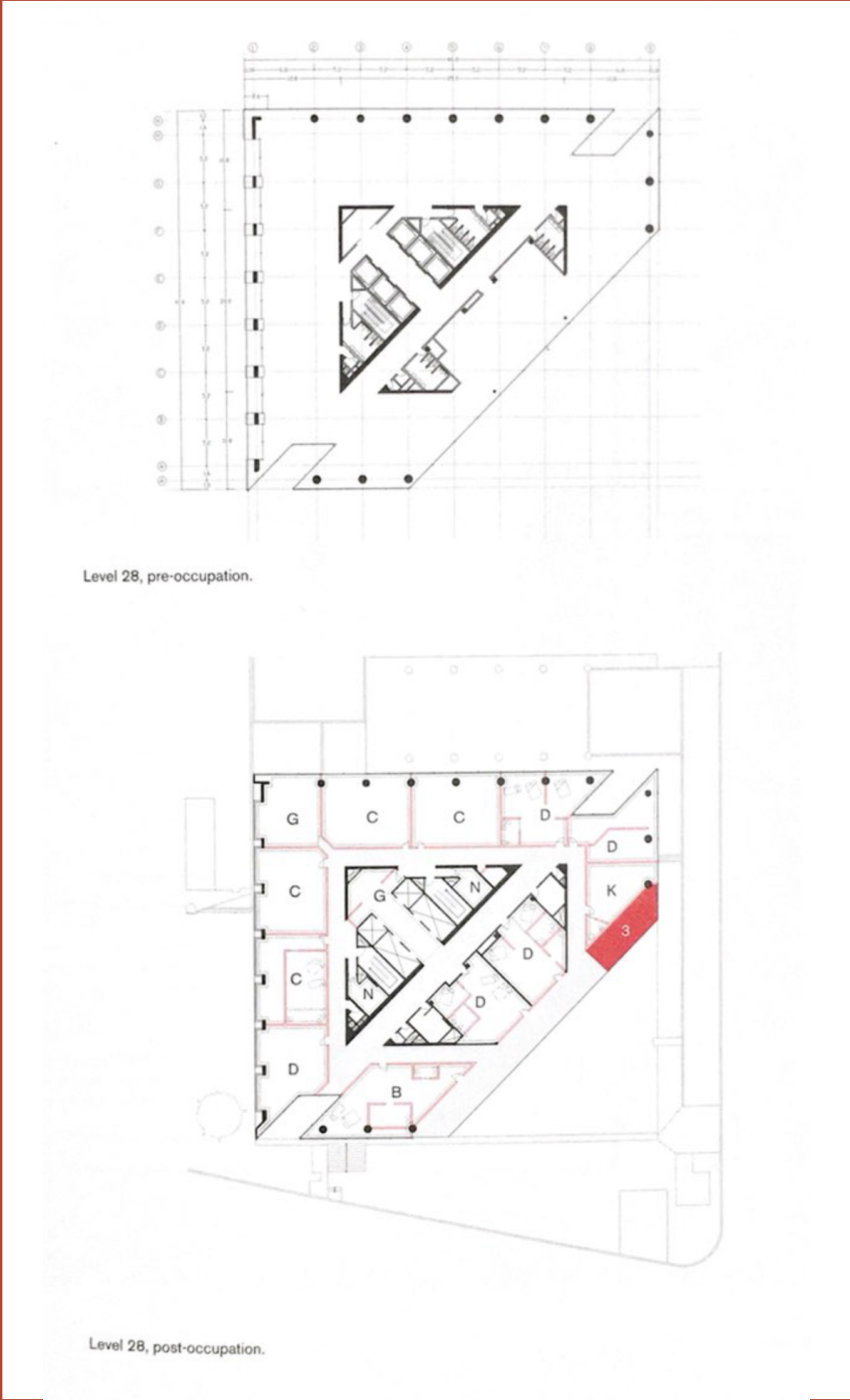


plan des volumes de la Torre David 1:2000

TORRE DAVID



source: Urban Think Tank, "Torre David: Informal Vertical Communities", 2013



source: Urban Think Tank, "Torre David: Informal Vertical Communities", 2013



entrée d'un commerce de proximité dans la Torre David

source: Iwan Baan

organisation communautaire para-urbaine

Le squat a commencé comme solution d'urgence pour les premiers arrivants. Ces "pionniers" avaient perdu leur logement dans des inondations, et ne trouvant pas d'autre endroit où résider, ils ont décidé de s'installer dans la tour. Rapidement le potentiel de cette grande structure ramène plusieurs centaines de squatteurs.

Une communauté organisée ce forme, des rôles sont définis et des responsabilités sont prises. En fonction de leurs compétences des locataires vont contribuer à la vie de "quartier" en offrant leurs services: un marchand, un coiffeur, un pasteur.

Chaque étage va désigner un représentant pour organiser la gestion de la tour: les locataires vont trouver un moyen de relier leurs nouvelles habitations au réseau électrique et hydraulique de la ville, et un loyer est versé à la ville et aux services sollicités. Tout ce processus ce fait de manière ouverte, et chaque résident paie pour sa consommation, apaisant les relations entre la communauté de la tour et la ville.

Une dynamique économique se crée au sein même du complexe, beaucoup d'habitants offrent des services rémunérés pour augmenter leurs revenus personnels et contribuer à aider leur communauté. Notamment un service de transport permet aux résidents de ne pas avoir à monter les escaliers pour les dix premiers étages, grâce à des motards et automobiles qui font les navettes via la rampe du bâtiment de parking.



entrée d'un commerce de proximité dans la Torre David

source: Iwan Baan

L'organisation a aussi des implications vis-à-vis de l'extérieur, notamment concernant les demandes de résidence. Des horaires sont mis en place pour déposer une demande, qui sera ensuite considérée par les responsables de la communauté, et une démarche précise est à suivre si le résident est approuvé pour son intégration dans la tour.

contrôle et sécurité

Bien que la tour soit qualifiée de squat, c'était un complexe résidentiel fermé, avec un système de sécurité. Des palissades avaient été construites sur le pourtour du bâtiment, et des gardes étaient employés par la communauté 24/24h pour contrôler les entrées. Bien que la tour ait été évacuée parce que les médias lui ont donnée l'image de foyer de violence et criminels, la ville de Caracas est en réalité un environnement très dangereux et incertain, et la tour doit s'en protéger.

Cette tour a son importance non seulement aux yeux de l'état, et autant pour ses habitants que les habitants des alentours. La tour avait pour ambition de symboliser et exprimer la richesse de la ville. Etant toujours présente aujourd'hui, elle moque les intentions initiales et est un sujet sensible, dans sa représentation et présence dans les médias. Pour les habitants c'était réellement un investissement, financier, physique et émotionnel. Certains logements avait pour des milliers de dollars d'interventions ef-

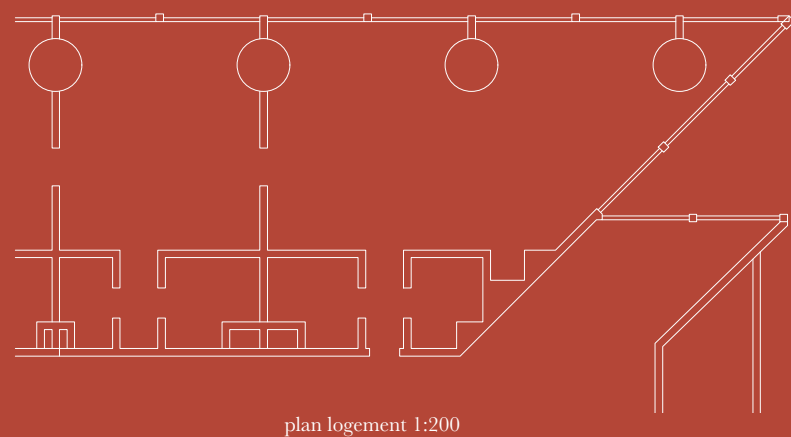
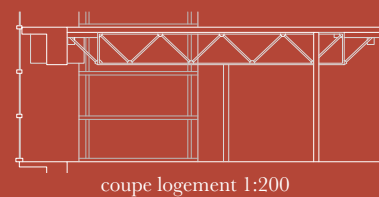
fectués sur la structure initiale de la tour. C'était aussi un endroit convoité pour d'autres personnes cherchant un domicile, et plusieurs fois la tour sera victimes de vols ou de tentatives.

temporalité de l'architecture

Au départ l'espace n'était pas défini et les squatteurs utilisaient l'espace que la tour mettait à leur disposition, sans se l'approprier. Les habitants vivaient dans des conditions similaires aux bidonvilles présent plus bas dans le rue. Au cours du temps, quand une certaine sécurité de résidence dans la structure s'est établie, dès lors que personne n'était venu les chasser, les individus ont commencé à former une communauté organisée. La communauté met en place des régulations sur la manière de s'établir dans la tour: il y a claire aspiration à un mode de vie de classe moyenne à moyenne supérieure, et c'est une vision collective que tous les résidents doivent respecter. Dès 2012, il est interdit de loger dans la tour dans une tente au sol, un système de demande de logement est mis en place et seulement les nouveau arrivants doivent rester dans une tente en attendant la mise en place d'un logement adéquat, qui reste inachevé pour laisser le nouveau locataire le développer en foyer.

La Torre David est remplie et très expressive en terme d'objets et d'ameublement, les logements sont en changement constant, le logement évolue avec ses habitants.

Il y a une évolution dans la permanence des interventions au fur et à mesure du séjour

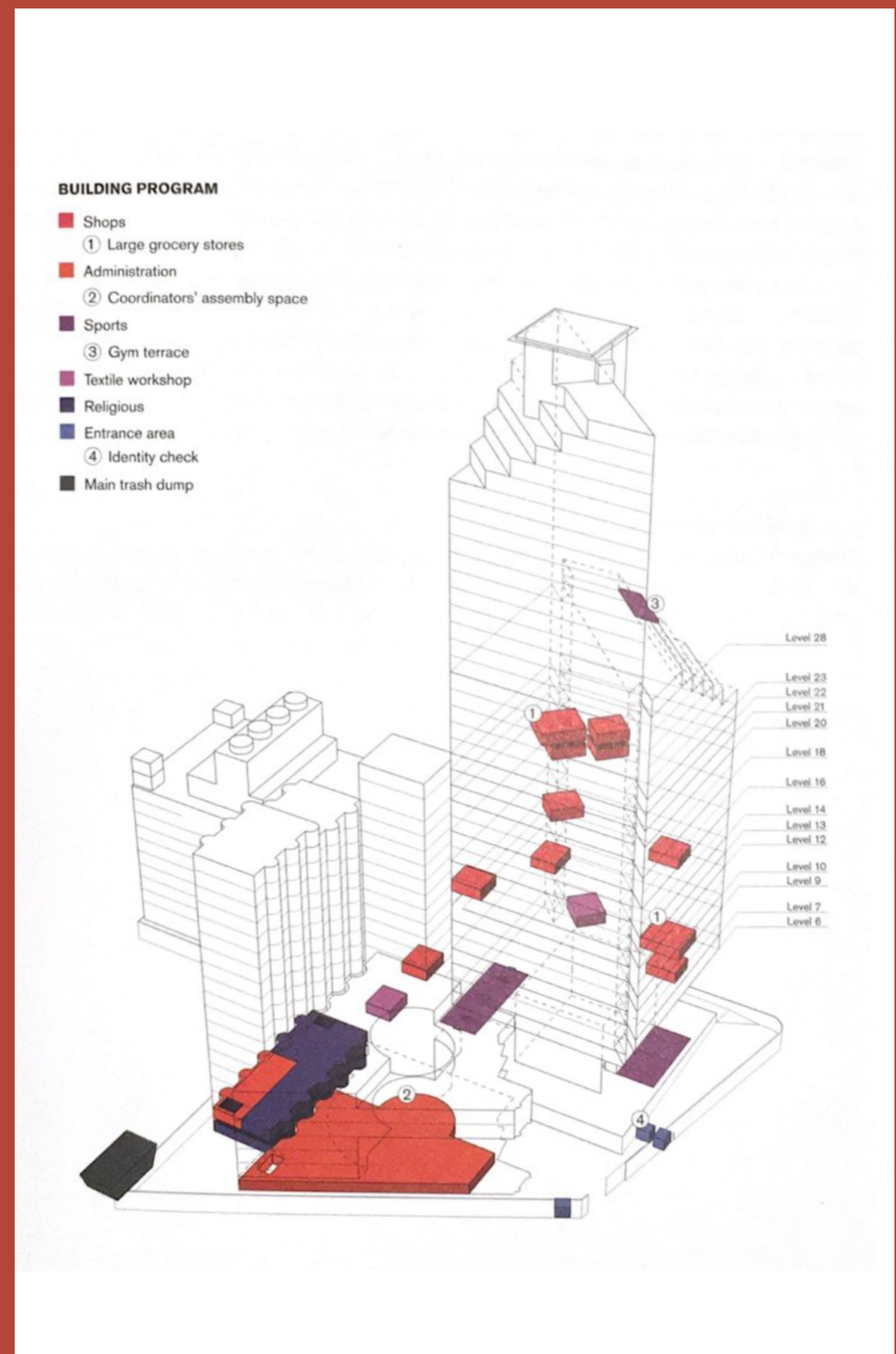


des habitants et l'établissement de la communauté dans la tour. D'abord les partitions se feront avec des fils tendus et des draps pour séparer visuellement. Puis des murs ou demi murs en briques, les même briques utilisées pour construire les barrios. Puis viennent les interventions esthétiques, l'expression de l'individualité des résidents, qui est encouragée, par de la peinture, des objets décoratifs, une connexion au réseaux internet, et câble télévision.

Avec le temps les espaces privés se découpent, et les espaces communs se développent: la possibilité d'avoir son espace permet de construire des espaces de rencontre, qui sont favorables au développement de la communauté. Un espace indéfini n'est adéquat pour aucune activité, et contribue à une atmosphère de tension et d'instabilité.

problématique

Cette tour est représentée tantôt comme une tour de Babel, paradigme de la criminalité urbaine, tantôt comme un el Dorado, représentant une success story de résolution du problème de logement dans la ville. La première image est une construction médiatique, amalgame de fiction et fait divers de la ville de Caracas, qui a effectivement influencé la dynamique de la tour mais qui n'est pas plus vrai pour autant. La deuxième est une désillusion, qui ignore les problématique économique et politique qui ont participé à la formation de situation, et qui existent toujours, et idéalise cette histoire, invraisemblable mais pas moins inhumaine. Bien que les habitants aient pu s'établir dans la tour pour plusieurs années, la menace de l'expulsion était constante, malgré les démarches faites pour fonctionner dans les règles de la ville, et l'utilisation d'un espace qui reste vide sans le squat.



source: Urban Think Tank, "Torre David: Informal Vertical Communities", 2013



PEOPLE'S PARK COMPLEX

Ce projet a été réalisé par William Lim, et Koh Seow Chan en 1967, du bureau DP Architects, fondé cette même année.

C'était à l'époque le premier bâtiment aux fonctions multiples, qui associait programmes résidentiel, bureaux et commercial. Ce projet est la symbiose du public et du privé.

La tour de People's Park culmine à 102,7 mètres de haut, et occupe un hectare de surface, c'est le Complex commercial le plus grand de Singapour à l'époque de son inauguration. Le bâtiment est d'autant plus remarquable qu'il se trouve, à l'époque, parmi des constructions basses, d'un ou deux étages de haut. Il introduit une dimension métropolitaine dans un quartier jusqu'alors très chaotique, manquant de structure, où proliféraient des activités spontanées et souvent illégales, ainsi que des constructions mobiles et temporaires pour soutenir du petit commerce.

Ce bâtiment est conçu dans le cadre de la régénération du tissu urbain de Singapour, pour faire passer la ville au stade de métropole. Il va avoir un impact majeur sur l'image de la ville, en offrant une vision moderne et dynamique avec cette grande tour qui arbore de grandes lettres chinoises sur sa tranche, et promeut une forte activité culturelle dans ses atriums.

PEOPLE'S PARK COMPLEX



Google Earth

vue aérienne de Outram, Singapour



source: Google Earth

PEOPLE'S PARK COMPLEX

situation

People's Park Complex se trouve dans le quartier de Outram, c'est un des quartiers les plus denses de Singapour déjà à l'époque de sa construction. Aujourd'hui la plupart de la surface de l'île à une densité importante de bâti mais à l'époque ce bâtiment cet énorme complexe multi-programmatique introduit une nouvelle dynamique dans la ville.

C'était à l'origine People's Park Market, un lieu culturel intense pour la communauté chinoise, mais adjacent à des quartiers de bidonvilles, et marqué par de la criminalité et des activités illégales. Il y avait d'ailleurs un grand complexe carcéral là où se trouve aujourd'hui le Park d'Outram, adjacent au site de People's Park. Ce projet va donc radicalement changer l'image et la dynamique du quartier. Il va également définir la typologie des hawker centers, centres de restauration agglomérant plusieurs stands de marchands différents, comme solution aux marchands itinérants et au commerce non déclaré qui grouillait dans ce quartier.

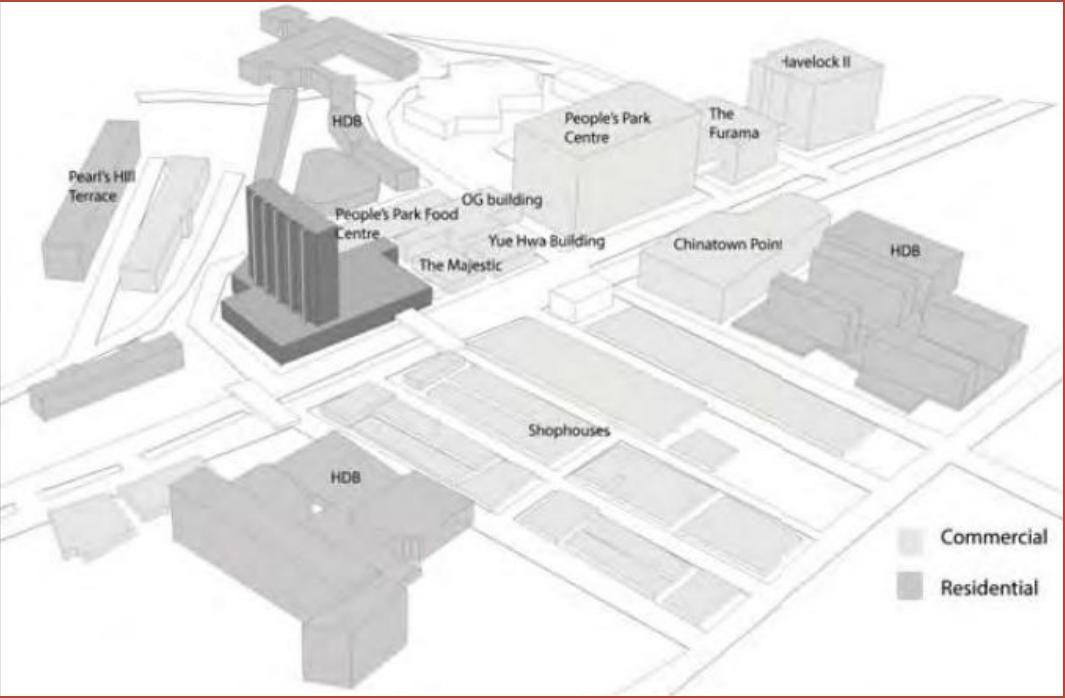
Les années 60 et 70 vont marquer un renouvellement massif du tissu urbain, dans le but de moderniser et dynamiser Singapour. Il va donc y avoir plusieurs autres bâtiments importants qui vont être construits dans le même quartier: le People's Park Center, du même type que le Complex, deux hôpitaux, des lieux de culte et d'apprentissage, Pearl's Bank Apartment, démoli en 2019.

Le People's Park Complex est un bâtiment de 31 étages au total: les 6 premiers étages forment une grande plateforme contenant des programmes publics, comme des unités pour des magasins, des salons de massage ou des agences de voyage. Les 25 derniers étages accueillent exclusivement des logements, dans une tour émergeant de la plateforme. La tour a des accès indépendants de la plateforme.

Les deux volumes fonctionnent à partir d'espaces centraux partagés. La plateforme a un grand hall et atrium, autour duquel les circulations se développent. Chaque étage de la tour a une grande coursive distributive, définie comme une "rue dans les airs", qui offre une vue panoramique de la ville.



plan de situation 1:5000



source: Tan Etinne, "People's Park Complex: a Space for the People", Re:Public, SUTD, 2014



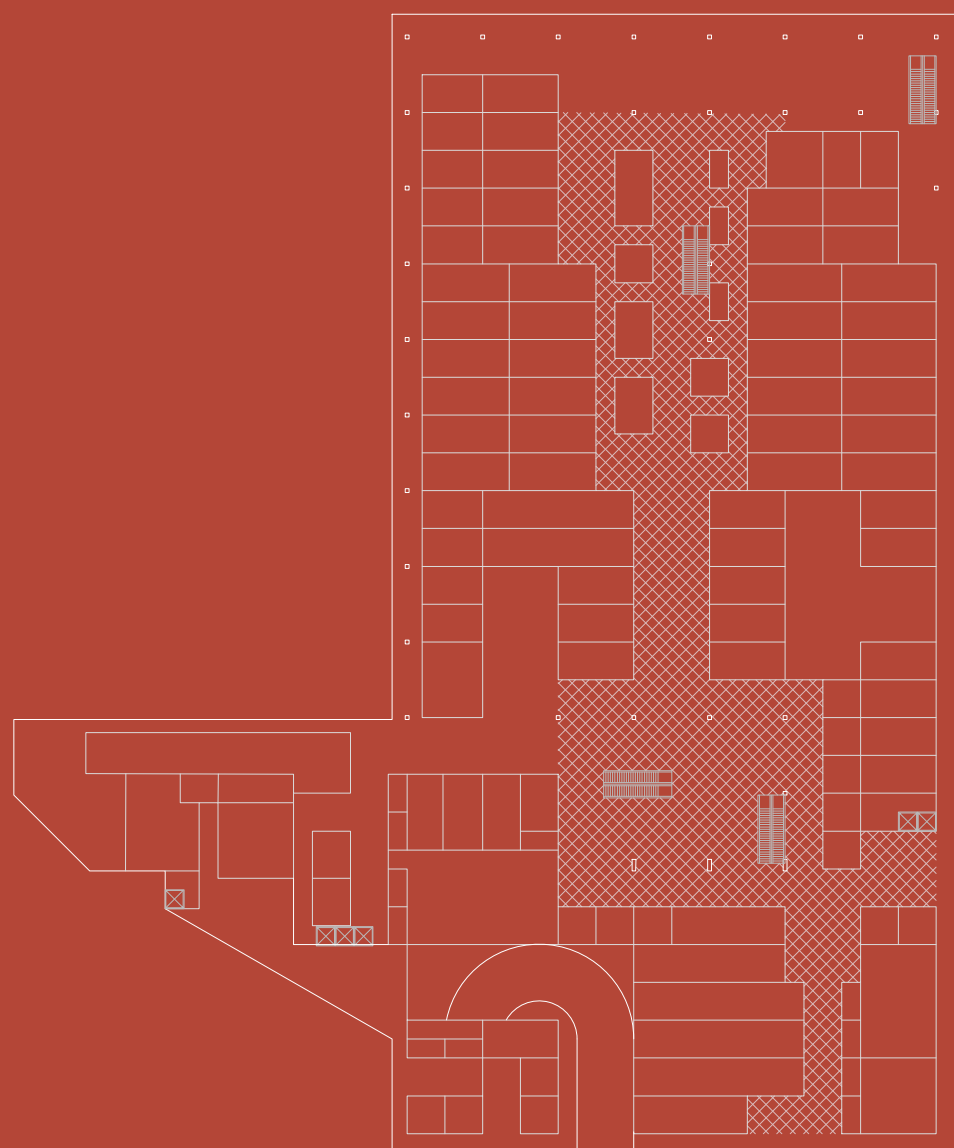
PEOPLE'S PARK COMPLEX

régionalisme critique

Il y a une volonté de conserver cet héritage culturel, en ajoutant ce qui manquait à la ville. Les espaces commerciaux et espaces publics ont donc été conservés et intensifiés tout en ajoutant la densité et les infrastructures métropolitaines, avec la tour résidentielle, mais aussi avec un système de souterrains et de ponts traversant la route pour connecter les différents complexes, et rejoindre la station de métro se trouvant à proximité. Ce projet fait partie d'une politique visant à humaniser l'expansion urbaine rapide de Singapour.

Ce bâtiment est caractéristique du régionalisme critique. Le régionalisme critique est défini comme l'intégration du modernisme, tout en adaptant à la tradition et aux conditions locales. C'est une réponse aux échecs du post-modernisme, et à l'influence universelle de la culture occidentale.

Ce projet est très influencé par l'architecture Européenne. On retrouve des principes modernistes: la structure est composé principalement de colonnes, plutôt que de murs porteurs, pour créer un espace unique libre, et pouvoir apporter de la lumière dans tout l'espace. La tour est aussi caractérisée par de longues fenêtres horizontales, qui permettent aux logements d'avoir de la lumière et d'être ventilés, en cadrant la vue culminante sur la ville. On reconnaît les principes établis par le Corbusier, et mis en pratique dans son projet de la Villa Savoye, ou de la cité d'habitation à Marseilles par exemple.

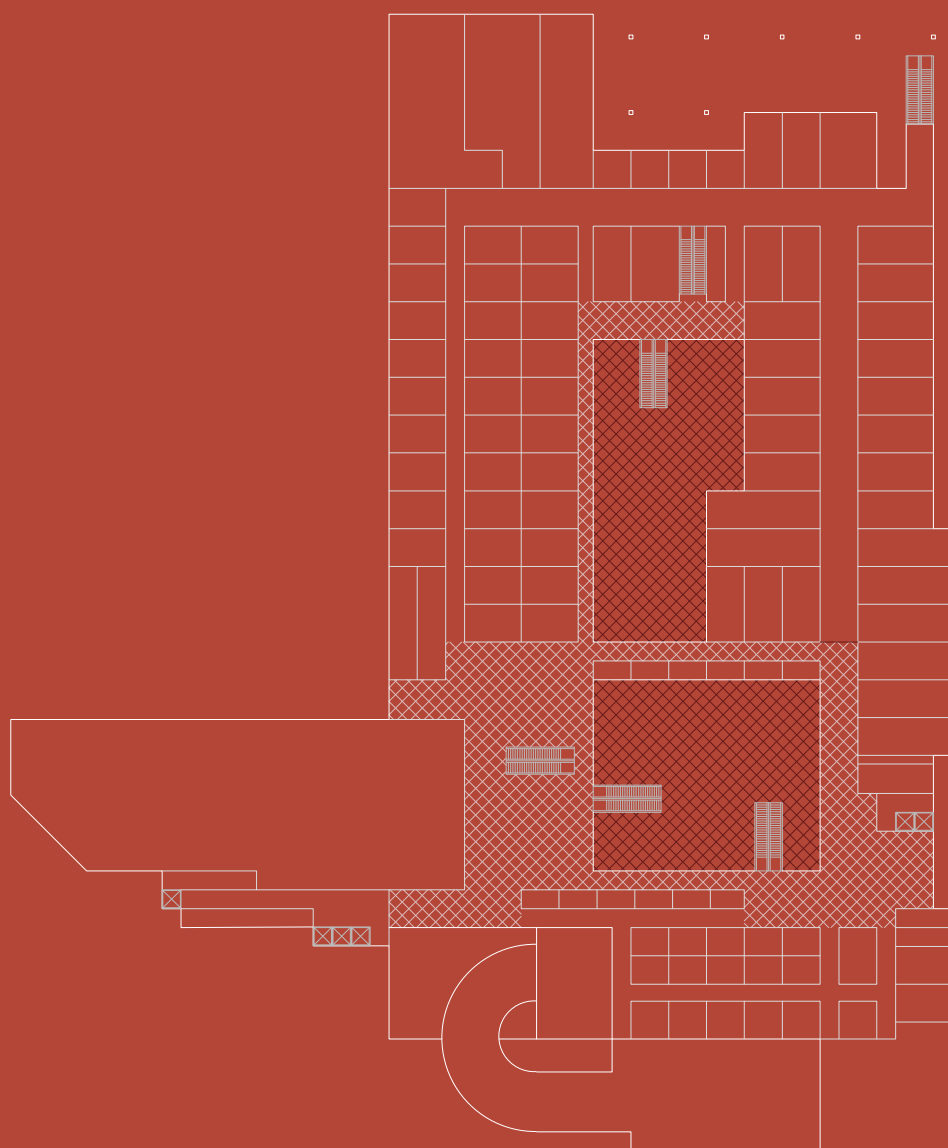


plan niveau 1 1:1000

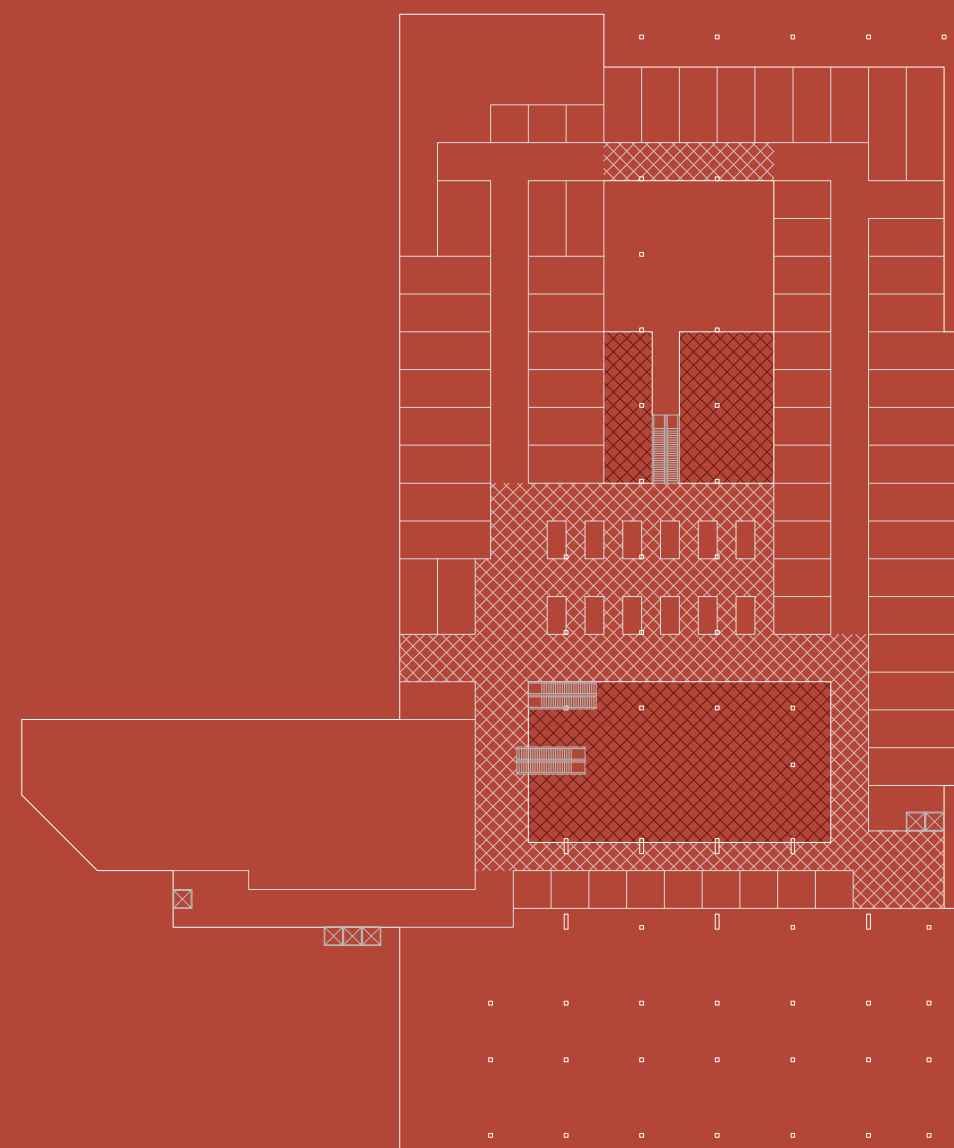
enjeux sociaux

Ce projet a été conçu dans le but de maintenir l'image du quartier tout en changeant la population. Dès l'instauration de Singapour, Chinatown est défini comme quartier pour contenir la population chinoise, qualifiée de diaspora, pour éviter que la culture chinoise devienne prédominante à Singapour, nation qui revendique les différentes cultures qui la composent (Chinois, Malaisiens, et Indiens).

La gentrification est profondément ancrée dans l'optique d'urbanisation de Singapour durant la seconde moitié du XXème en ce qui concerne les quartiers du centre. La ville manquait de structure et les populations pauvres envahissaient l'espace public. Des bi-



plan niveau 2 1:1000

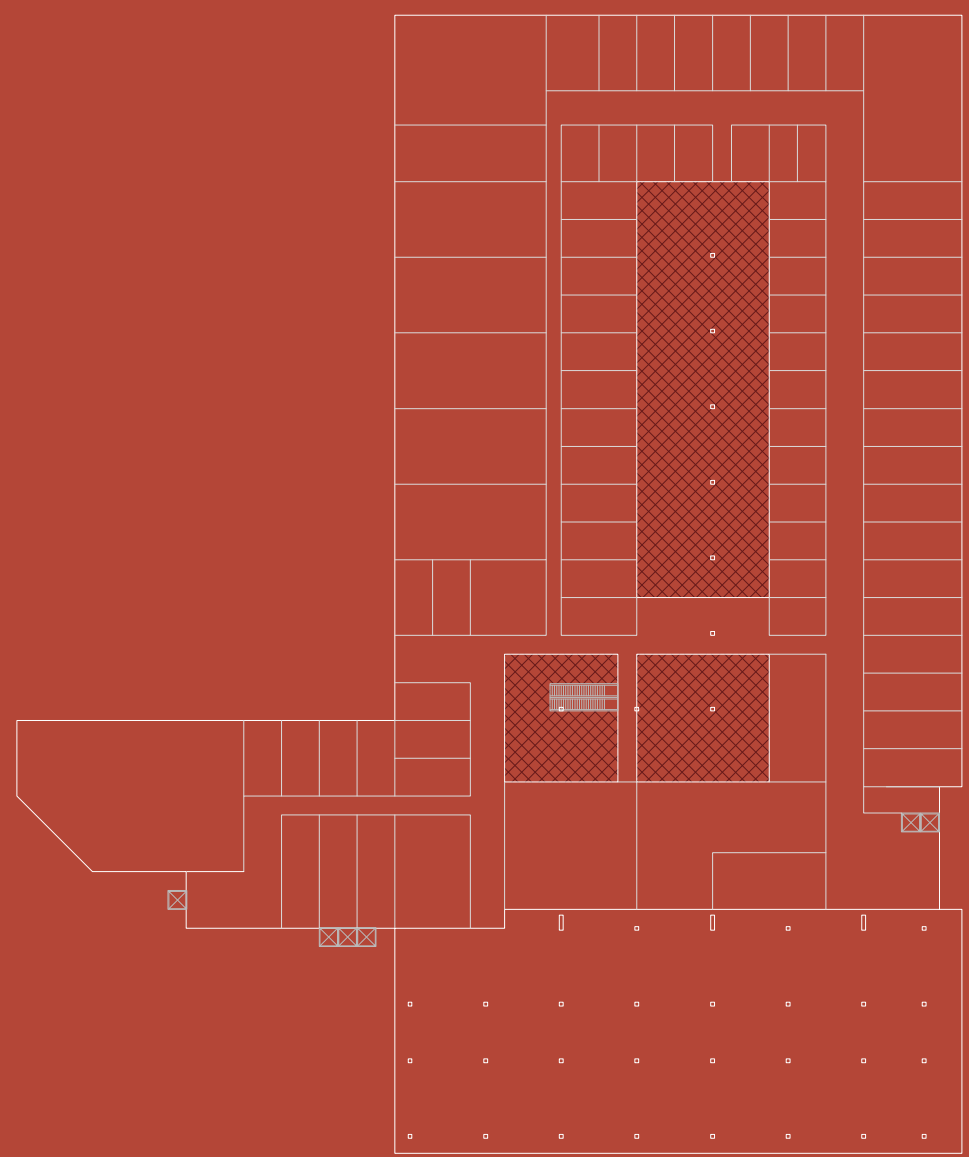


plan niveau 3 1:1000

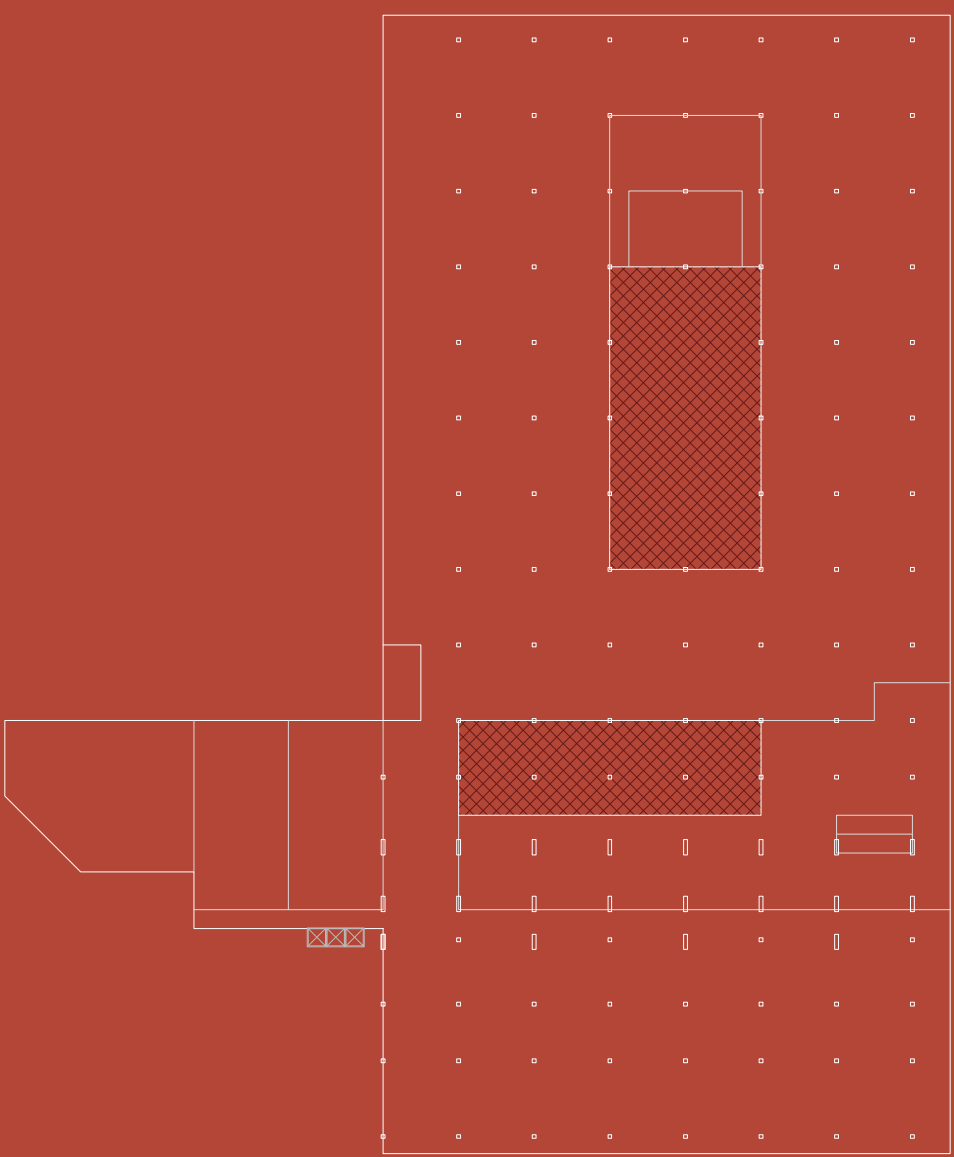
donvilles se développaient pour loger la population grandissante du jeune pays et par conséquent la petite criminalité de rue également. Ainsi, l'état entreprend l'éradication de ces situations précaires en faveur d'une ville moderne. Pour chaque construction détruite l'état prévoit au moins six bâtiments de logements sociaux aux alentours, pour évacuer les communautés les plus démunies des points focaux urbains et laisser place à des populations plus aisées.

Le People's Park Complex est caractéristique du mode de vie urbain envisagé: le bâtiment génère un dynamisme urbain par la concentration d'activités commerciales, professionnelles, et culturelles. Le projet contient 1'400 mètres carrés de surface commer-

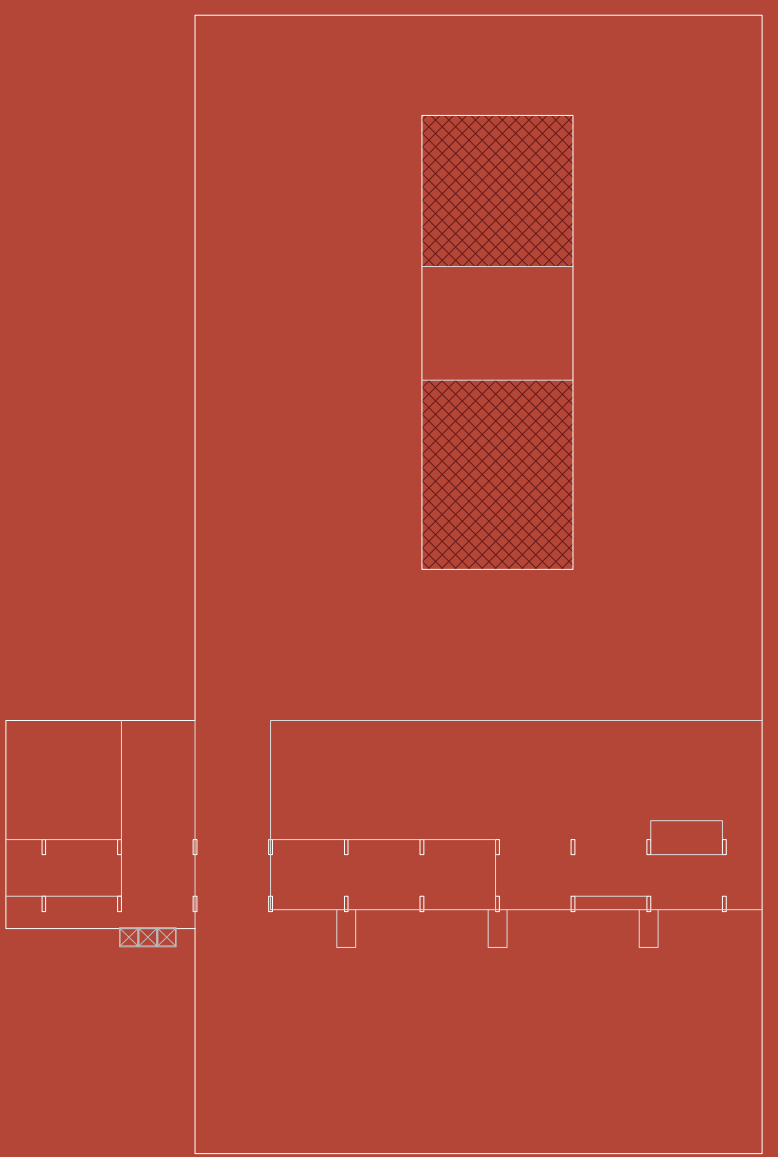
PEOPLE'S PARK COMPLEX



plan niveau 4 1:1000



plan niveau 5 1:1000



plan niveau 6 1:1000

ciale, 500 mètres carrés de surface de bureaux, 360 unités de logement, et 700 places de parking.

enjeux culturels

A l'époque de la construction la population chinoise constituait les trois quarts de la population totale de Singapour, le projet a donc la vocation de contenir la communauté chinoise, autant que de la faire prospérer.

People's Park est l'archétype de l'architecture de l'espace public pour la communauté, il y été conçu pour la communauté chinoise spécifiquement, comme espace de représen-

tation de leur identité et de leur culture.

L'espace commercial est défini spécifiquement pour des commerces de biens chinois "authentiques". Le grand espace commun autour duquel fonctionne le complexe est mis au service de célébrations, et activités communautaires. Le complexe se veut être une place publique pour le quartier, c'est pourquoi il ne ferme jamais, et les atriums n'appartiennent pas aux commerces environnants, pour laisser la liberté aux visiteurs d'y passer et de s'y installer.

PEOPLE'S PARK COMPLEX

la place du communautaire

L'appropriation culturelle est rendue possible par la conception d'espaces communs. Les différents volumes du projet reposent tous sur au moins un espace commun, et communiquent les uns avec les autres, les rendant inter-dépendants et permettant de construire une vie communautaire à tous les niveaux, du privé au public.

La dalle-tour de logement offre à ses habitants une "rue dans les airs" à chaque étage. C'est l'espace de circulation pour se rendre dans les logements, mais c'est aussi un espace de rencontre, qui met les résidents en lien avec leur environnement et entre eux.

La plateforme commerciale fonctionne autour de 4 atriums, positionnés les uns sur les autres. Les architectes les qualifient de "City-room", c'est une matérialisation des théories métabolistes. Ces atrium participent à une expérience sensorielle de l'espace, la promenade architecturale qu'ils construisent crée une unité car tous les espaces ont des connexions auditives et visuelles.



coupe dans les atriums 1:500

plan typologie 5,5 pièces 1:500

plan typologie 1,5 pièces 1:500

plan typologie 4,5 pièces 1:500

PEOPLE'S PARK COMPLEX



People's Park Complex, 1973

source: DP Architects



People's Park Complex

source: Flinbarr Fallon

BIBLIOGRAPHIE

Livres

- Heerle Peter, Wegerhoff Erik. 2008. "Architecture and Identity" (Habitat International). Lit Verlag.
- Kuo, Jeannette. 2013. "A-Typical Plan: Projects and Essays on Identity, Flexibility, and Atmosphere in the Office Building". Zurich: Park Books.
- Rem Koolhaas. 1978. "Delirious New York". Oxford University Press.
- Eisenschmidt, Alexander. 2019. "The Good Metropolis: from Urban Formlessness to Metropolitan Architecture". Birkhauser.
- Wines, James, Phillips, Patricia (Site Inc). 1982. "Highrise of Homes. New York: Rizzoli", [MoMA]
- Frey, Pierre. 2010. "Learning from Vernacular: Pour une Nouvelle Architecture Vernaculaire". Actes Sud.
- Ferriss Hugh. 1929. "The Metropolis of Tomorrow". Ives Washburn, .
- Brillembourg, Alfredo. 2013. "Torre David - informal vertical communities".Lars Müller Publishers
- Asquith, Lindsay. 2006. "Vernacular Architecture in the Twenty-first Century : Theory, Education and Practice". London: Taylor & Francis.

Livre - fiction

- Ballard, J.G. 1975. "Highrise". Jonathan Cape.

Films

- Otomo Katsuhiro. 1988. "Akira". Tokyo Movie Shinsha. 124 minutes.
- Scott Ridley. 1982. "Blade Runner". Warner Bros. 117 minutes.
- Fritz Lang. 1927. "Metropolis". UFA. 153 minutes.
- Rintaro. 2001. "Metropolis". Madhouse. 113 minutes.