

Architecture & Science-Fiction

par Mariasun Salgado, Docteur en Architecture

Histoire de deux villes satellites

Tous les passionnés de science-fiction savent que c'est un genre cinématographique difficile dans lequel la pertinence du scénario et celle de la scénographie partagent la même importance. Une des principales difficultés réside dans l'élaboration des décors, qui doivent à la fois être inédits et néanmoins, rester vraisemblables. Les propositions technologiques, contrairement à ce que l'on pourrait penser, sont plus faciles à gérer que l'architecture qui les contient ; il faut veiller à ne pas tomber dans le ridicule du cliché, que Ridley Scott définit comme «le syndrome de la fermeture Éclair diagonale et des cheveux argentés».

À la liberté créative, donnant naissance aux atmosphères des nouvelles villes, s'allie la servitude qui pousse à se détacher absolument de tout élément ou icône reconnaissable que l'on pourrait associer à un espace urbain réel. La nécessité d'excéder la barrière du temps présent dans les scénographies futuristes passe par la suppression d'une partie des symboles iconographiques, notamment ceux qui représentent de véritables bâtiments de l'environnement urbain. En règle générale, tout élément symbolique d'une ville doit durer dans le temps, caractéristique qui heurte la temporalité conditionnant les films de ce genre. La difficulté est donc de savoir si la suppression de ces icônes architectoniques du contexte de la ville fictive implique nécessairement la création de nouvelles autres.

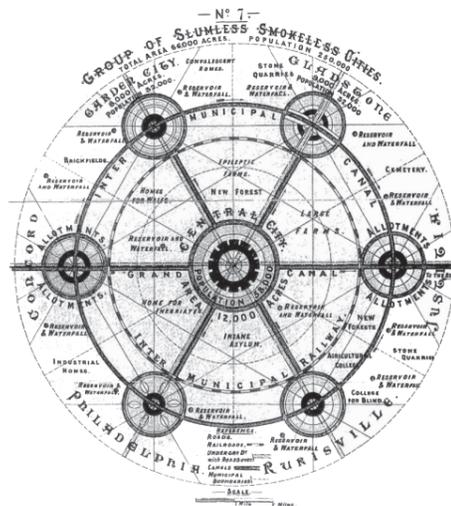
En ce sens, la proposition scénographique de Neill Blomkamp, sous la direction artistique de Nancy Anna Brown, pour le film *Elysium*, est assez décevante. Nous sommes en 2153 ; Elysium est une colonie spatiale en orbite autour de la Terre réservée à

une minorité de privilégiés, alternative à une Terre déshumanisée et extrêmement polluée. Dans cette colonie, ce petit nombre d'êtres humains jouit d'une vie apparemment luxueuse : ils disposent en effet de capsules médicales qui leurs permettent de guérir rapidement de n'importe quelle maladie, leurs octroyant ainsi une qualité de vie sans précédent, qu'ils sont prêts à maintenir à tout prix.

Comme un clin d'œil aux dessins de Ebenezer Howard et sa *Garden City of To-morrow* du début du XXe siècle, Blomkamp nous donne à voir une ville orbitale en roue de chariot, ponctuée de manoirs et pavillons de banlieue avec leurs parcelles de jardin. En dehors de quelques incohérences d'échelle notables lorsque les vaisseaux approchent Elysium, cette proposition de ville orbitale n'apporte non seulement rien de nouveau, mais reste terriblement traditionnelle. Avec son atmosphère qui frôle le mauvais goût, la première impression qu'on nous offre d'Elysium tient davantage d'une modélisation de villa en bord de mer que d'une bonne bobine de science-fiction. Se voulant une proposition alternative aux villes urbaines terrestres, Elysium souffre pourtant des mêmes problèmes que les villes pilotées par les politiques nocives de planification urbaine des cinquantes dernières années. L'urbanisme est dispersé, il centralise le tertiaire, ce qui ne produit pas de la ville ; et, plus important encore, avec des maisons pseudo historicistes, l'esthétique générale est puérile. Il est évident que les scénographies de science-fiction se nourrissent d'architectures existantes, les réinventant d'une manière ou d'une autre. Toutefois, s'il était question de trouver une source d'inspiration, il aurait été plus juste d'emprunter aux italiens de Superstudio leur projet pour la quatrième ville de l'ensemble de *12 Cités Idéales*.

Publiées en 1972 dans le numéro de décembre de la revue *Architectural Design* et dans le numéro 361 de *Casabella*, les *12 Cités Idéales* débarquèrent comme une contre-utopie capable de refléter certaines caractéristiques des villes des années 70, en moins polluées. Dans sa quatrième proposition de ville, intitulée *Spaceship City*, Superstudio introduisait une gigantesque roue rouge de 50 mètres de diamètre, avec un noyau central de 8 mètres de diamètre dont l'ordinateur surpuissant qu'il contenait servait de pilote : il contrôlait l'ensemble des systèmes alimentant les besoins des habitants. La partie extérieure de la roue, divisée en 80 sections de 2 cabines chacune, abritait les 156 personnes de l'équipage : les hommes dans la partie supérieure, les femmes dans la partie inférieure. Le système de cabines tournait lentement, à raison d'un tour complet tous les 80 ans.

Si le programme de Superstudio repose bien sur les thèses existentielles de leur époque, de ce qui était possible dans les années soixante-dix, son imagerie est beaucoup plus proche de l'exosquelette construit pour le personnage principal du film que le simulacre de village-vacance proposé dans *Elysium*.



Garden Cities of To-morrow, 1902 - Ebenezer Howard's vision for a 'Group of Slumless', Smokeless Cities.

Hormis le thème de la longévité et celui de la santé dont on jouit à Elysium, l'impression générale du spectateur sur la vie de ces privilégiés est celle d'une existence fade, inutile, qui repose sur le mêmes absurdités dont nous souffrons aujourd'hui. Rien à voir avec la proposition fantastique de Superstudio dans laquelle les membres de l'équipage de la *Spaceship City* sommeillent de la naissance jusqu'à la mort, reliés par une série de câbles au réseau de base qui surveille leurs constantes vitales. «Cérébralement», l'équipage reste connecté à un «générateur de rêves» où ils rêvent de New Babylon, New Rome, New Moscou et New Cap ... Une proposition plus proche de *Matrix* que d'*Elysium* ; mais ça, c'est un autre film.

Bibliographie

HOWARD, Ebenezer. *Garden Cities of To-Morrow* (London, 1902. Reprinted, edited with a Preface by F. J. Osborn and an Introductory Essay by Lewis Mumford. (London: Faber and Faber, [1946]):50-57, 138- 147.

LANG, Peter, MENKING, William. *Superstudio: Life without Objects*. Milan, Skira, 2003

SCOTT, Ridley. *Comentarios acerca de Blade Runner- design and photography, en American Cinematographer*, Pág. 684-693, 715-732. Julio 1982.



IV City: Spaceship city de l'ensemble des *12 Cités Idéales* des architectes de Superstudio, 1972.

Icônes



Boris Iofan, projet pour le Palais des Soviets, collage, 1931-1934

En dessinant les contours du problème scénographique d'*Elysium*, Mariasun Salgado nous amène à questionner les icônes architecturales appelées à perdurer dans le paysage urbain futur. On pourrait en venir à parler du patrimoine —ou bien de la loi française sur la protection des monuments historiques, qui fêtait son centenaire en 2013—, cependant c'est par l'ellipse que la conscience collective fait référence aux villes ; quelques bâtiments se voient devenir icônes d'une ville, sans pour autant être représentatifs du patrimoine des lieux.

Le collage de Boris Iofan établit une comparaison des grands bâtiments significatifs et fédérateurs du monde. Il place à côté des «géants» son projet pour le palais des soviets ; l'image ainsi produite interroge la dimension comme valeur identitaire. Si une ville perd son identité et sa particularité une fois ses figures représentatives arrachées, peut-on imaginer qu'un assemblage éclectique de monuments iconiques, extraits de leur contexte, constitue une ville? Iofan présente ici la caution d'un nouvel imaginaire soviétique par sa hauteur et son épaisseur. Ici, Saint Pierre de Rome fait office de dépanneur montréalais!

C'est une vision très étrange qui a trait à la prospective car c'est une architecture projetée, une architecture de papier; mais toute architecture émerge d'une fiction personnelle. Alors que le cinéma d'anticipation s'accorde à dépeindre un avenir de plus en plus noir¹ sans pour autant réussir à s'éloigner des thèmes dystopiques d'une société machiniste et d'une planète en déclin, c'est dans les esquisses des utopistes et dans la bande dessinée² que le futur urbain émerge avec plus de liberté. On s'éloigne des clichés par le dessin, l'intention contenue dans le trait donne aux villes futures un réalisme troublant. Plus besoin d'icônes. On pensait l'Empire State building éternel, apparaissant encore et toujours dans les films de science-fiction comme la référence à la ville de New York, reine-mère du capitalisme. Il ne sera désormais plus que l'effigie ivre sur la couverture de *New York Délire*. Ma:9004

¹ THEOBALD Frédéric, *L'atlas des utopies*, Le Monde et la vie, Hors Série

² Archi & BD: *la ville dessinée*, exposition du Palais Chaillot

portrait



Mariasun Salgado

Architecte de formation, artiste et critique engagée, cette talentueuse espagnole rencontrée à Madrid utilise tous les outils à sa disposition pour partager ses passions pour le cinéma, l'architecture et le graphisme.

Après des études à l'École Technique Supérieure d'Architecture de Madrid, elle obtint son diplôme d'architecte en 1995 puis son doctorat en 2004 avec une thèse intitulée *Viviendas de cine: análisis de la arquitectura residencial en el marco del cine europeo* (Maisons de cinéma : analyses de l'architecture résidentielle dans le contexte du cinéma européen). Thème qui concentre ses activités de recherche et sur lequel elle a donné de nombreuses conférences et publié des articles (COAM, 0 Monografías, Formas ou Cairon).

> blogdearquitecturaycine.blogspot.fr/ (articles à lire en espagnol !)
> rougartdrawing.blogspot.fr/ (productions personnelles, expositions)
> malditomoleskine.blogspot.fr/ (dessins et collages critiques de l'actualité)

Gotham City : la métropole cauchemardée



Jim Lee, Batman, 2002-2003, éditeur: DC Comics/Panini Comics © DC Comics

La plongée dans les entrailles de la métropole pour fêter les 75 ans de Batman!

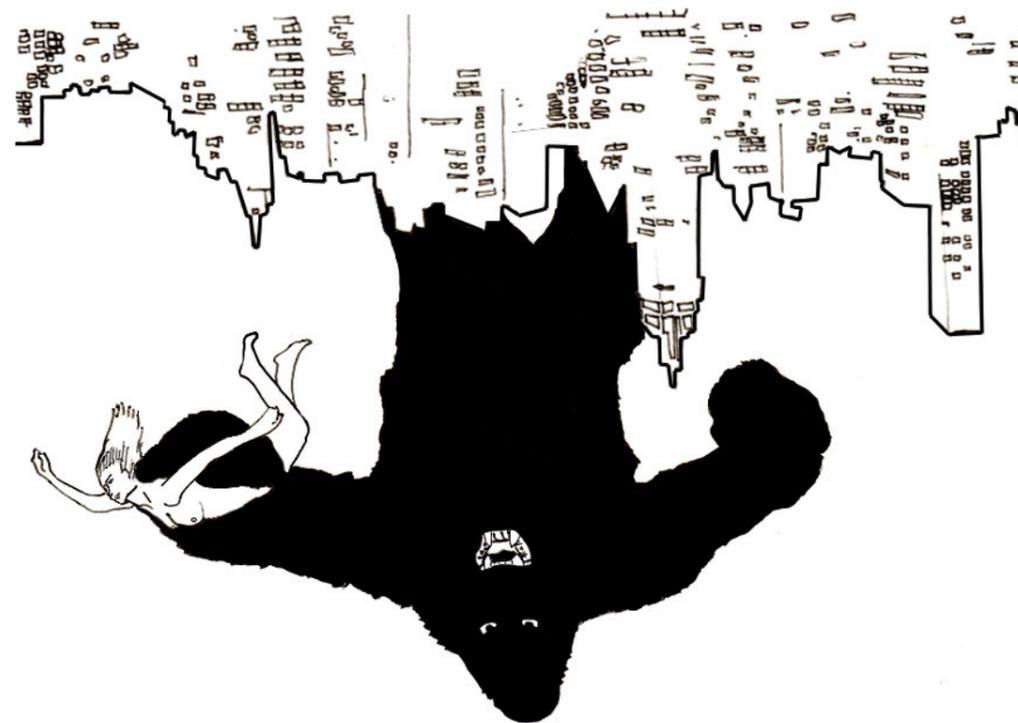
Gotham City est une ville sombre, à l'architecture vertigineuse et d'une atmosphère étouffante. Peuplée de mafias, de gangs violents, d'esprits maléfiques et institutions corrompues, elle est le lieu de la perte et de l'incivilité. L'incarnation des peurs urbaines, réunies sur trois îles métropolitaines (Uptown, Midtown et Downtown). A Gotham city seule la nuit règne.

Inspirée par le développement des métropoles américaines, elle arbore l'architecture exagérément gothique et art déco du New-York des années 30¹. Après un épisodique tremblement de terre, elle sera modernisée par la construction de tours de verre et d'acier - un Gotham inspiré de Chicago². Fiction très influencée par l'architecture post-moderne et le roman noir américain, la ville de Gotham nous renvoie clairement à des problématiques avérées de la métropole. Son héros Batman naît de la perversité intrinsèque de la ville, une certaine manière de questionner l'influence de la ville sur les comportements et destins des Hommes.

Dans la récente production *Batman - death by design*³, la ville affirme son statut de personnage, elle n'est point décor mais sujet de la narration. La construction de la nouvelle gare centrale est l'occasion de faire apparaître l'*urban preservationist* de Cindia Syl, provocatrice du classique débat sur le patrimoine : conserver ou démolir.

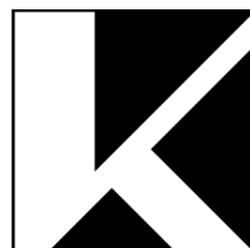
Y figure également un égocentrique et dit talentueux architecte Kem Roomhaus, une scène de dérision de son style proclamée *maxi-minimaliste*⁴ et l'hypotypose de son projet pour la gare centrale. Inspiré du squelette de la baleine à bosse, il s'apparente grotesquement à l'œuvre d'un célèbre architecte espagnol qu'on vous laissera le plaisir de démasquer par vous même. H: 9339

¹ Version d'origine par Bob Kane et Bill Finger, janvier 1941.
² *Batman : The Dark Knight* - mars 1986 (nouvelle version de C. Nolan en 2008)
³ *Batman: Death by Design*, Chip Kidd & Dave Taylor, DC Comics, 14 mai 2013
⁴ Via l'inauguration d'une boîte de nuit huppée conçue avec un plancher de verre surplombant la ville, un événement qui évoque subtilement les rapports antagonistes des groupes sociaux en milieu urbain.



“ En Italie, durant trente ans, ils ont connu les Borgia, la Guerre Civile et la Terreur, on vous tuait pour un rien, mais ils ont produit Michel-Ange, Léonard De Vinci et la Renaissance. Tandis qu'en Suisse ils ont pratiqué la fraternité, ils ont connu pendant cinq cent ans la démocratie et la paix, et ils ont produit une pendulette qui fait cou-cou. “

ORSON WELLES
The Third Man de Carol Reed, 1949
 [791.43 REE]



Le K: revue étudiante de l'école de la Villette
 Harmoniseur : Ma: 9004
 Comité de rédaction : Ma: 9004 - E: 9126
 Ca: 9194 - H: 9339 - M: 9342 - C: 10521

Thème: Architecture et cinéma
 En couverture: King-Kong - M: 9342

 **le K** - lek.lavillette@gmail.com

Numéro 00 - mi-janvier 2014



STAN DOUGLAS : L'IMAGINAIRE D'UN LIEU

Dans l'exposition *Abandon et Splendeur*, Stan Douglas expose au Centre culturel canadien une série de photos de ruines et paysages dans laquelle l'artiste joue sur l'héritage et la poésie d'un lieu.

Ces tirages interpellent par le contraste entre les ruines et leur contexte contemporain, et interrogent ainsi la nature de ces espaces abandonnés. Dans la photo de Michigan Theater, on est surpris par l'antinomie entre le parking actuel et les vestiges environnants. Cette image illustre en effet l'histoire sous-jacente du site qui fut le premier atelier Ford, avant de devenir un cinéma puis un parking.

Dans la série *1993 Ruskin Photos*, l'artiste saisit les ruines d'un édifice afin de nous rappeler l'esprit de cette communauté d'utopistes socialistes révolue. Malgré une absence significative d'explications, ces petits tableaux expriment toute l'histoire et l'imaginaire qui habitent un lieu. Plus que quelques jours pour s'immerger. M: 9342

**ABANDON ET
 SPLENDEUR**
 CENTRE CULTUREL
 CANADIEN, PARIS
 jusqu'au 17 janvier

> **YouTube:** *Stan Douglas. Abandon et splendeur - Centre culturel canadien* mis en ligne par CCCanadienParis

INSTANTS



PARIS FACE CACHEE

INSCRIPTIONS LES 10 ET 22 JANVIER
 31 janvier et 1 & 2 février

Expérimenter la ville à travers une large palette de promenades et d'immersion dans des lieux confidentiels et inaccessibles au commun des mortels. Pour découvrir Paris de manière inédite.

ARCHI' COURT

VIDÉO DE 2 À 15 MINUTES
 date limite d'envoi 30 avril

En partenariat avec le festival Séquence court métrage, le CAUE.31 propose cette année comme thème de leur concours vidéo : **Voisiner, mode d'emploi**. Pour le règlement > www.cmaville.org/autres-evenements/archi-court/

MORTIS MERCATOR

UNE COMÉDIE D'AXEL LATTUADA.
 À LA FOLIE THÉÂTRE, PARIS
 jusqu'au 2 février

Une petite réflexion sur la valeur de la vie, dans un contexte post-apocalyptique, où il est difficile de défendre son intérêt, tant l'existence est devenue insoutenable. C'est aussi un point de vue un peu loufoque sur l'après vie. Que se passe-t-il une fois arrivé là-haut... ou là-bas?

PIXAR, 25 ANS D'ANIMATION

MUSÉE DES ARTS LUDIQUES, PARIS
 jusqu'au 02 mars

Cette exposition nous présente le travail manuel des artistes Pixar : dessins (comme élément fondateur du projet), sculptures, story-boards, peintures, etc. On y va pour les dessins, le Zoetrope, l'Artscape (psychédélique!) et les souvenirs d'enfances.

SPIRIT

CENTRE BELGE DE
 LA BANDE DESSINÉE, BRUXELLES
 jusqu'au 2 février

Basée sur une exceptionnelle collection de documents originaux, l'exposition rend hommage à l'un des fondateurs de la bande dessinée moderne, Will Eisner (1917-2005) et à son personnage mythique le Spirit (1940). Une bonne occasion de visiter le bâtiment Art Nouveau de l'architecte Victor Horta.



Renaissance | C.Volkman | 2006 | 95 min

Paris en 2054. La ville s'est construite sur elle-même, atteignant un maximum de densité. La lumière n'atteint plus la rue. Les habitants évoluent dans des interstices négligés, désorientés par le labyrinthe qu'est devenue Paris : une ville-musée, étouffante et oppressante, dans laquelle se creuse un fossé social. [791.42 DEU]



Ravage | René Barjavel | 1943 | Folio poche

Ravage c'est le champ du cygne des villes. Paris en l'an 2052 est le théâtre de la folie sourde d'une société machiniste aliénée. Moment critique lorsque l'homme progressiste oublie son humanité.



Film ist | Gustav Deutsch | 1998/2002 | 77 min

Mouvement-temps, lumière-obscurité, écriture-langage, de la combinaison de ces thèmes le vidéaste et architecte viennois produit des expériences visuelles captivantes.

> **YouTube :** *Film ist* mis en ligne par James Werick

Le Voyage dans la Lune | G. Méliès | 1902 | 15 min

En 1902, Georges Méliès tourne *Le Voyage dans la Lune* qui fait le tour du monde. Un siècle plus tard, cette œuvre majeure du cinéma est mise en musique par Air (groupe créé par deux anciens étudiants de l'école d'architecture de Versailles).

> **YouTube :** *Le Voyage dans la Lune / AiR (full)* mis en ligne par Jhonnie Kratong.

LE K DE LA VILLETTE

DÉMÉNAGEMENT DE L'ÉCOLE, FICTION OU RÉALITÉ ?

Chacun d'entre nous a entendu ce vague murmure grandissant qui voudrait voir notre école s'extraire de son cadre du 19^{ème} arrondissement et s'implanter quelque part en proche banlieue.

Selon certains dires, notre établissement victime de sa popularité aurait atteint sa limite en terme de capacité d'accueil. En effet il se dit que la surface exploitée serait aujourd'hui optimisée à son maximum. Une des solutions à envisager serait alors un déménagement vers la Plaine Saint-Denis et les sept halles désaffectées que l'on nomme aussi les *Cathédrales*.

A-t-on envisagé d'autres solutions avant la simplification spatiale de problèmes avant tout identitaires, logistiques et administratifs?

Pourquoi n'a-t-on pas envisagé l'acquisition d'annexes comme Cambrai afin de reloger certains lieux spécifiques par exemple? Plus que l'endroit, plus que l'espace, il est surtout dommage que cette question qui nous concerne tous ne figure pas au cœur de la vie de l'école. Il faudrait qu'un jour ces bruits qui courent cessent pour laisser place à une réelle discussion ouverte ! C: 10521