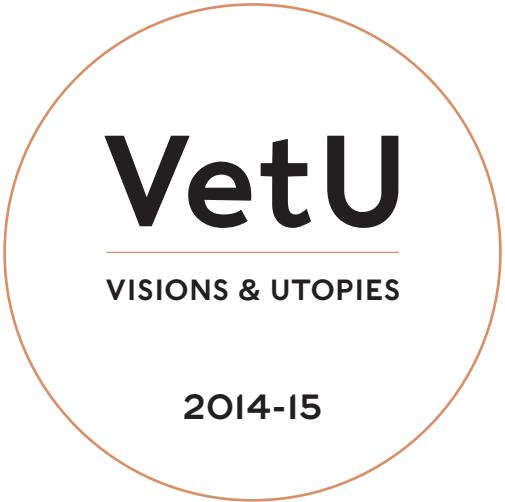




VetU

VISIONS & UTOPIES

2014-15

AVANT-PROPOS

Les architectes ont le don et la malédiction de « savoir voir avec les yeux de l'esprit ». Ils ont la possibilité de concrétiser leurs idées grâce aux lignes, formes et couleurs. Ils savent tracer des figures oniriques qui sont capables de paraître réelles. Ils ont dessiné des villes et des architectures jaillies de leur imagination en utilisant les conventions et les codes des moyens d'expression hérités de la tradition. La magie de leurs visions a envouté des peuples et séduit des rois, elle a servi le bien et le mal, donné de l'espoir et causé du malheur. Les architectes ont su transmettre des pensées, rêves, visions et utopies.

Le mot « utopie » possède dans son étymologie le terrible péché originel de son ambiguïté. L'homophonie dans la prononciation anglaise entre Οὐτοπεία «non-lieu», et Εὐτοπεία, «bon-lieu», est un jeu diabolique qui renvoie à deux mondes parallèles : celui du rêve et celui de l'impossible, jusqu'à réunir ces deux différentes significations dans un unique et fabuleux concept.

L'utopie est un programme idéal où la vie y est rendue stérile. Toute existence est réduite à un pur concept, rationnel et mécanique, dans lequel la beauté esthétique de la perfection sociale ou économique est plus importante que leur forme. L'utopie fait abstraction de sa figure, c'est l'idée classique de perfection et d'exactitude de la mécanique céleste.

La vision est la figuration d'un rêve. C'est l'exaltation de la vie, une projection de la réalité dans une atmosphère idyllique où la

beauté est vécue comme une passion et la monstruosité comme inquiétante et épouvantable. La vision n'est pas programmatique, elle propose plutôt des vues partielles et subjectives où les images et les figures prennent le dessus sur toute volonté totalisante. C'est le triomphe de l'esprit romantique sur la raison.

« Il est évident, d'après ce qui précède, que l'affaire du poète, ce n'est pas de parler de ce qui est arrivé, mais bien de ce qui aurait pu arriver et des choses possibles, selon la vraisemblance ou la nécessité. En effet, la différence entre l'historien et le poète ne consiste pas en ce que l'un écrit en vers, et l'autre en prose. ... Cette différence consiste en ce que l'un parle de ce qui est arrivé, et l'autre de ce qui aurait pu arriver. Aussi la poésie est quelque chose de plus philosophique et de plus élevé que l'histoire; car la poésie parle plutôt de généralités, et l'histoire de détails particuliers. »

Aristote, Poétique 1451a36-1451b8



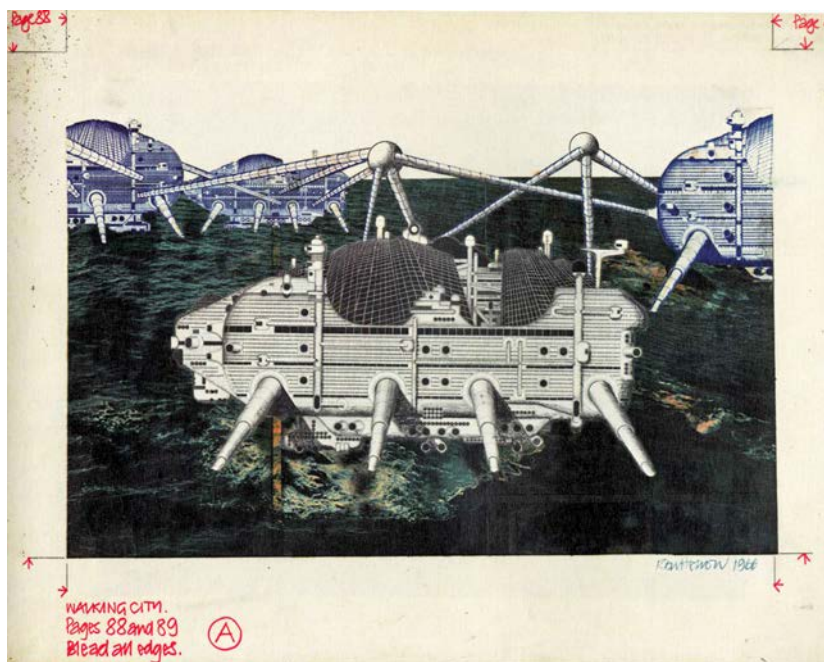
❧

1. Ralph Erskine, Svappavaara - Ecological Arctic Town, 1958, Perspective of the project

OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

Le cours ne s'occupera ni de la théorie de l'architecture ni de l'architecture construite, mais il sera l'occasion pour affronter les visions idéales et les figurations utopiques. Il restera en équilibre entre vérité et vraisemblance afin d'y découvrir et de parcourir le grand potentiel rhétorique de la représentation architecturale dans la millénaire aventure des idées.

Les visions et les utopies seront donc approfondies dans leur expression visuelle comme outils appliqués de l'art rhétorique. Il sera question d'analyser ce qui est perçu par l'œil humain plutôt que de la réalité effective des choses, du message plutôt que du contenu et donc de la « vraisemblance » : de toute chose qui peut apparaître vraie à nos yeux malgré qu'elle n'a jamais existée, n'existe pas ou n'existe pas en core.



❏

2. Archigram, Ron Herron, *Walking City on the Ocean Project*, 1964-1966

CONTENU DU COURS

Chaque semaine un grand nombre d'images, qui ont représenté les visions et les utopies de l'architecture, seront présentées et commentées collectivement. Les présentations affronteront diachroniquement des thèmes spécifiques qui ont contribué à construire le patrimoine de l'imaginaire architectural. Un imaginaire merveilleux et surprenant qui a produit un nombre démesuré de visions apparemment incroyables. Des images qui cachent derrière leur aspect, souvent étrange et invraisemblable, l'extraordinaire fécondité



❧

3. S.I.T.E. James Wines' *Highrise of Homes*, 1981

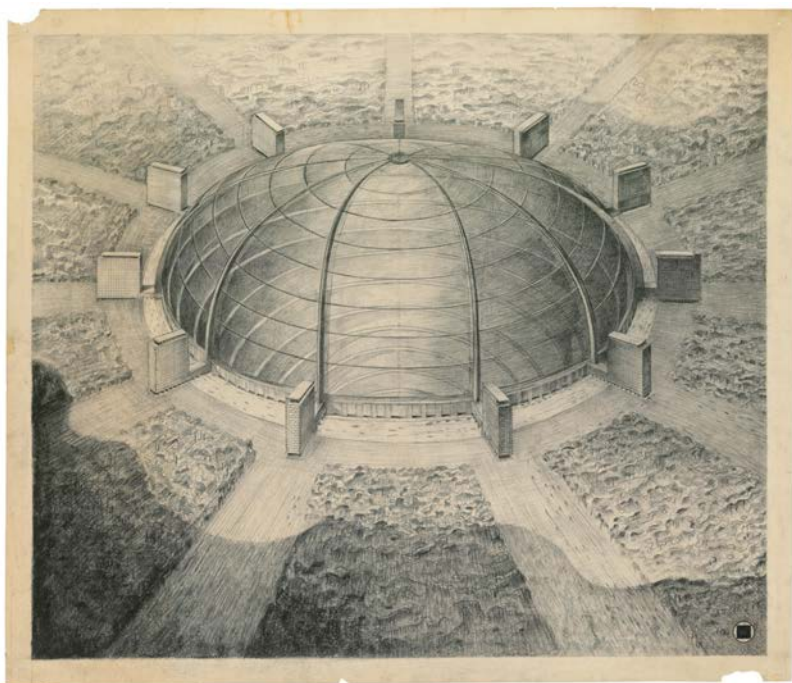
de la pensée architecturale et des formes tangibles qu'elle procure aux idées et aux pulsions du progrès scientifique. L'architecture, de manière plus fascinante que les autres sciences et de manière plus concrète que les autres arts, a su produire les images d'un futur quotidien. Elle a su regarder vers l'avant, rêver de mondes neufs sans perdre toutefois le lien avec sa nature technique qui l'attache au présent.

Presque tous «les artistes de la construction» ont imaginé et représenté dans leurs visions du futur un quotidien radieux et plein d'espoir. C'est plutôt la littérature et le cinéma qui ont montré les limites de ces utopies, leur côté obscur et inquiétant. Ils ont ainsi révélé qu'une société parfaite souhaitée pour le futur n'est pas forcément meilleure que celle

du passé ou du présent.

Malgré ces limites, l'imaginaire utopique montre que la «bonne architecture» s'est toujours nourrie de rêves – qu'ils soient magnifiques ou simplement en lien avec les petites choses du quotidien – qui ont su représenter le réel et donc le construire culturellement. Il sera mis en évidence la nécessité pour l'architecte de représenter ses rêves à travers les figures de son architecture. C'est pourquoi il sera donné une grande importance aux images afin d'encourager chacun à rechercher et construire son propre répertoire imaginaire.

La construction du répertoire personnel est l'un des plus importants objectifs didactiques poursuivis par le cours de «Visions et Utopies».



❧

4. H.Th. Wijdeveld. 15 Miles into the Earth, 1944

EXERCICE D'ATELIER

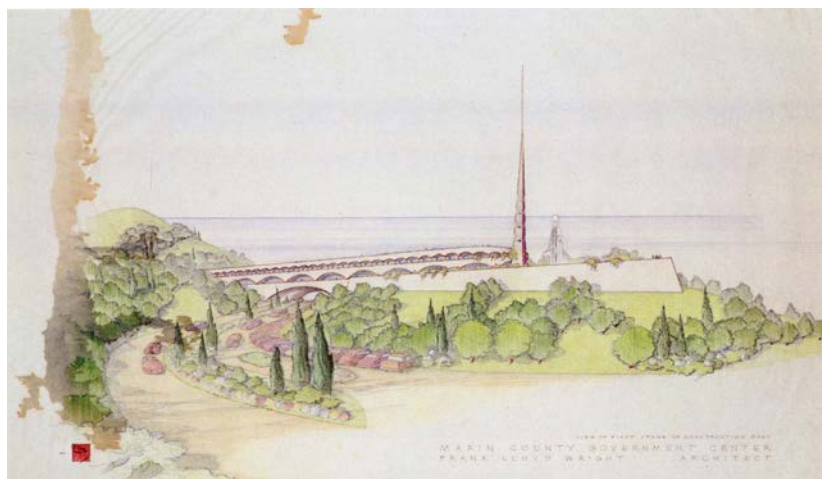
En parallèle du cours théorique, il sera demandé aux étudiants de réaliser une œuvre graphique composée de visions d'un monde utopique entre rêve et réalité. Le sujet sera explicitement «absurde» et les techniques d'expression employées devront représenter les objets comme s'ils étaient réels. Un travail donc entre vraisemblance et paradoxe qui met en évidence le pouvoir dialectique et rhétorique de l'architecture. L'œuvre graphique devra «raconter» l'architecture, mais aussi et surtout l'atmosphère du lieu, du rêve et de la mémoire.

« [...] *What you see is the Never Land. You have often half seen it before, or even three-quarters, after the night-lights were lit, and you might then have beached your coracle on it if you had not always at the great moment fallen asleep. I dare say you have chucked things on to it, the things you can't find in the morning. In the daytime you think the Never Land is only make-believe, and so it is to the likes of you, but this is the Never Land come true. It is an open-air scene, a forest, with a beautiful lagoon beyond but not really far away, for the Never Land is very compact, not large and sprawly with tedious distances between one adventure and another, but nicely crammed. It is summer time on the trees and on the lagoon but winter on the river, which is not remarkable on Peter's island where all the four seasons may pass while you are filling a jug at the well...* »

James M Barrie, *Peter Pan, or the Boy Who Wouldn't Grow Up*, Act II, The Never Land (Produced at the Duke of York's Theatre on December 27, 1904)

Le travail sera l'examen d'un thème courant ou spécifique qui a influencé la pensée utopique. L'analyse se fera à l'aide des traditionnels outils utilisés par la littérature utopique, mais aussi avec les dispositifs graphiques qui orientent la représentation de l'architecture, de la ville et du territoire. Notamment à travers le genre narratif selon un discours direct ou indirect qui sera illustré avec des dessins, des photographies ou des cartes géographiques. Le texte et les images qui composeront le travail devront pouvoir représenter de façon vraisemblable l'atmosphère d'un monde imaginaire qui est soit hérité d'un mythe antique soit raconté par une œuvre littéraire ou encore issue de quelque Manifeste aux valeurs idéales. L'objectif est celui de décrire et illustrer, de manière critique et par l'intermédiaire d'un œil architectural, l'évolution et/ou l'involution d'un idéal utopique. Les innombrables représenta-

tions fantastiques des projets visionnaires, qui nous sont offertes par l'immense répertoire de l'histoire de l'architecture, seront constamment sollicitées et deviendront la référence incontournable pour la composition des nouvelles visions. Les images du répertoire devront être composées avec les informations que nous percevons au quotidien dans le monde réel, de manière à construire une narration continue qui perd de sa relativité au profit de la force des idées où les données espace/temps sont comme «suspendues» dans un monde imaginaire à l'aspect réel. Le texte critique devra être illustré à l'aide d'images vraisemblables qui seront construites à travers la recherche de références adéquates, par leur transformation et leur insertion à l'intérieur d'un paysage concret où le passé, le présent et le futur se fondent dans une atmosphère surréelle.



❧

5. Frank Lloyd Wright, *Marin County Government Center, San Rafael, 1957, Vista rospettica*



✕

6. Haus-Rucker-Co, *Palmtree Island, NY* 1967

L'exercice consiste à raconter et à représenter en image un pays imaginaire. Un pays hors du temps de notre calendrier et hors de tout lieu réel. Il n'est demandé ni un projet de « réalité » parallèle ni une utopie structurée en programme politique ou social. Il n'est, en outre, pas demandé de faire une description détaillée d'un monde idéal et de ses formes concrètes.

L'objectif est différent, moins complexe, mais plus ambitieux : produire une série d'images qui permettent de définir l'atmosphère fantastique d'une vision architecturale. Cette vision peut assumer une dimension urbaine ou rurale, idyllique ou infernale, progressiste ou régressive. Même si partiels, relatifs et imprécis, les matériaux rassemblés devront composer un ensemble organique et cohérent avec la vision qui les organise. Le choix des outils de communication ou du genre littéraire pour le récit de l'expé-

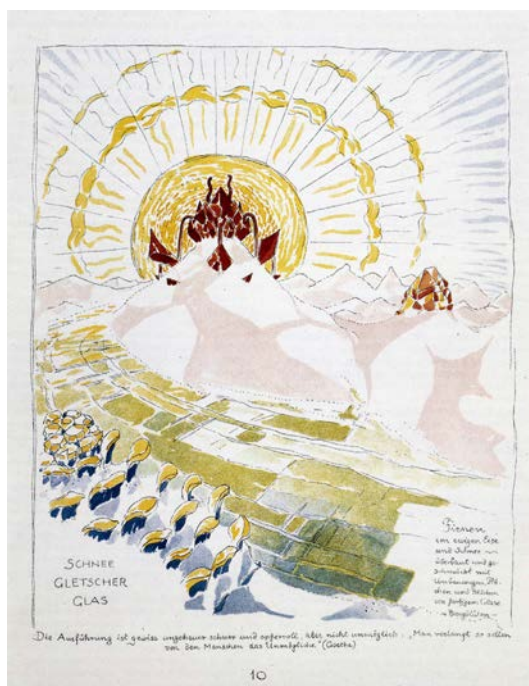
rience est totalement libre, mais les images doivent pouvoir décrire de manière vraisemblable le caractère des lieux visités, sachant que les concepts usuels de territoire et de ville peuvent être radicalement bouleversés. Pour que le tableau puisse transmettre efficacement sa charge visionnaire, le temps reste indéfini et le lieu se joue des limites imposées par la réalité. Cet objectif peut être atteint par l'emploi d'habitudes, de technologies, alphabets et langages qui sont difficilement situés dans le temps et l'espace et dont le contexte n'est pas facilement reconnaissable.

Les images peuvent représenter des « traces » d'un monde « vraisemblable » par l'intermédiaire de sa propre imagination et de la capacité de chacun à porter le regard au delà des nécessités contingentes.

C'est pourquoi le travail de projet devra être réduit au minimum afin de donner libre cours

à la composition d'images et à l'assemblage des éléments de références. Il n'est en aucune manière demandé de préciser les contours d'une architecture, mais au contraire les visions doivent restées partielles et mystérieuses. L'emploi de simples fragments de mondes existants, ou qui ont existé, saura se substituer aux modalités du projet d'architecture plus conventionnel, qui doit d'ailleurs être évité. Cependant toutes les particularités et les vues détaillées doivent être construites en cohérence avec la vision du pays imaginaire.

Il n'est demandé ni jugement ni chronique, mais le travail effectué deviendra inévitablement, et de manière spontanée et automatique, le fruit d'une réflexion critique sur les idéologies urbanistiques et la condition actuelle de la société urbanisée.



Surréal : (*adj.*) /syʁ.ʁe.el/, *qui dépasse, qui outrepassé la dimension de la réalité sensible ou qui semble plus vrai que le réel ordinaire ; qui exprime ou évoque le monde de l'inconscient, de la vie intérieure, du rêve : une atmosphère sur-réelle ; un paysage surréel ; l'action d'un film se déroule dans un milieu surréel.*

«Je crois à la résolution future de ces deux états, en apparence si contradictoires, que sont le rêve et la réalité, en une sorte de réalité absolue.»

André Breton
Manifeste du surréalisme, 1924

1. LE PARADIS PERDU

2. L'ARCHE DE NOÉ

3. LA TOUR DE BABEL

4. VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE

5. RETOUR À LA NATURE

6. L'ILE DES MERVEILLES

7. LA MONTAGNE MAGIQUE

8. LES CITÉS OBSCURES

9. VILLE CÉLESTE

10. MACHINE À HABITER

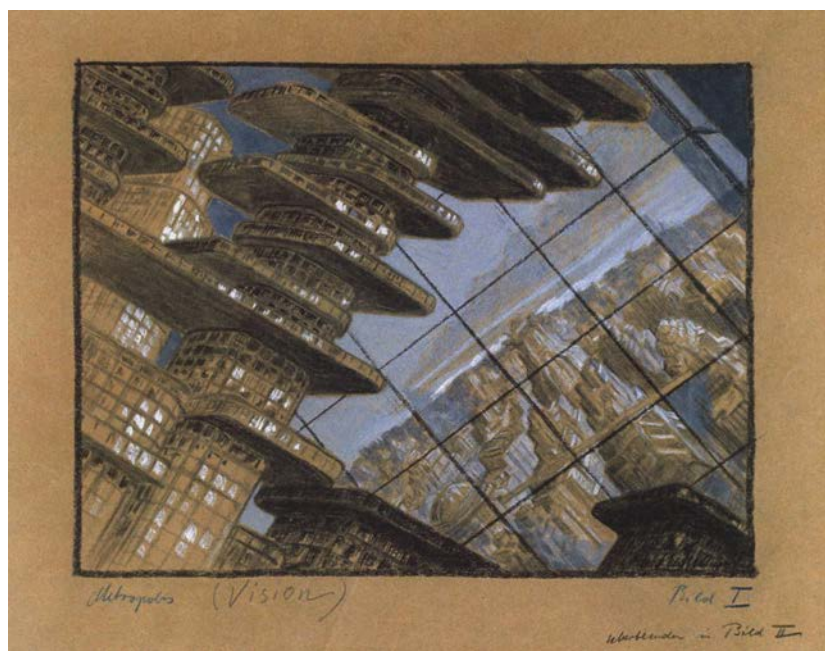
II. INFRASTRCTURE HABITÉE

12. LA FIN DU MONDE

I. THÈME

La première étape consiste dans le choix du thème qui sera développé durant le semestre. Ce Leitmotiv sera choisi parmi un répertoire de base composé de sources littéraires et/ou iconographiques. Les oeuvres littéraires seront communiquées au début du cours. Les thématiques qu'elles proposent seront matière à penser, en sachant que toute alternative, variante ou regroupement entre différents thèmes sont fortement encouragés si cohérents avec le programme et si soutenus par une bibliographie de référence.

On peut reconnaître dans les utopies littéraires certains thèmes qui ont guidé la réflexion sur la forme construite imaginée pour la nouvelle société : il s'agira de choisir parmi la liste qui suit un thème et de l'introduire avec un texte succinct (10 lignes max.) accompagné d'une image de référence.



✕

8. Erich Kettelhut, *Metropolis*, 1926. Graphite, craie et peinture à l'eau sur papier, 49 x 64 cm. La Cinémathèque française, Paris

2. RÉPERTOIRE

La phase initiale du travail est consacrée à l'organisation des images qui composeront le répertoire iconographique selon la thématique choisie. Ces images, tirées de projets visionnaires, seront répertoriées et utilisées de manière critique afin de construire les propres visions architecturales.

Les collections d'images devront intégrer les «Archives de l'Imaginaire». Ce répertoire, en construction, deviendra une référence incontournable

pour tous travaux qui touchent à l'imaginaire. Ce grand répertoire sera ouvert non seulement aux étudiants du cours ; il se veut une plateforme publique ouverte à tout le monde. C'est pourquoi il sera très important de respecter les critères de catalogage : chaque image sera accompagnée des indications de la source officielle, des dimensions, de l'année de production et il sera entre autre demandé d'indiquer leur propriétaire actuel (musée, collection privée, ...).



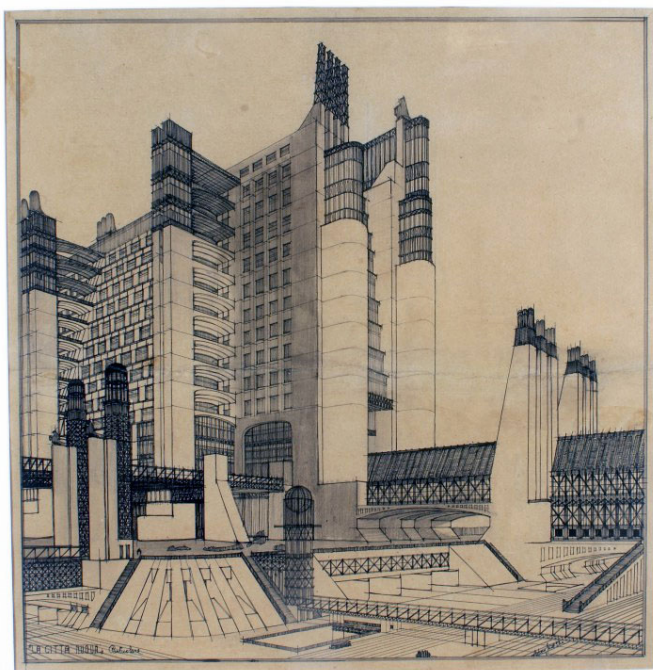
✕

9. Le Corbusier, *Ville contemporaine*, 1922

3. CARTES ET IMAGES

Une fois la thématique choisie et le répertoire consolidé, il sera demandé de «construire» le contexte utopique de la narration. Ce lieu utopique doit être réel (île, volcan, désert, haut-plateau, métropole existante, ...). Le travail consiste à composer les images (photographies, carte géographiques, ...) de ces lieux (Google Earth, revues, livres, archives numériques, ...) afin de réaliser le pays imaginaire où se déroule l'histoire.

Le résultat de cette composition est une carte géographique qui doit pouvoir représenter la structure du monde utopique de la narration.

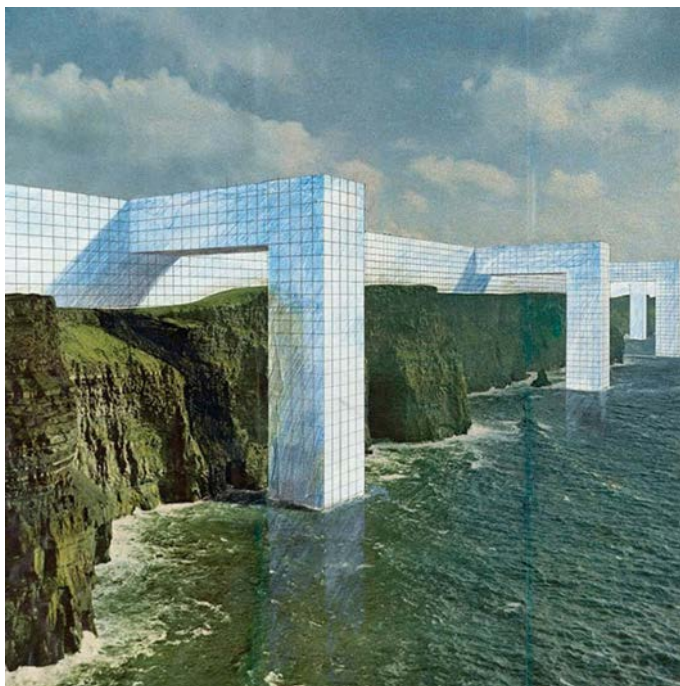


❧

10. Antonio Sant'Elia, Part of the series *La Città Nuova*, 1914

4. VISIONS ARCHITECTURALES

Il est demandé d'accompagner la vue en plan (carte imaginaire) de visions «cadrées». Ces images peuvent être des vues isolées ou constituer une série raisonnée. Les visions proposées devront être organisées selon des coordonnées architecturales (échelle du territoire, urbaine et architecturale) afin d'éviter tout débordement vers des mondes fantastiques sans relation avec la réalité.



❧

11. Superstudio, *Monumento Continuo*, 1969



11. *No Stop City, Archizoom 1970-71*



□

12. Arata Isozaki, *Re-Ruined Hiroshima, Japan*, 1968, *Perspective, ink and gouache with cut-and-pasted gelatin silver print on gelatin silver print*

RENDU

Le rendu regroupe l'ensemble du matériel qui sera répertorié durant le semestre ainsi que les travaux graphiques sur la vision du monde imaginaire. Il sera demandé :

- > d'écrire et d'illustrer un texte de manière succincte sur une utopie ou une vision
- > de produire un livret qui présente le travail du semestre. La mise en page de celui-ci devra être soignée et cohérente avec l'ensemble du travail qu'il contient.
- > une projection numérique (PowerPoint, ...) du matériel produit sous forme de conférence

OUTILS DIDACTIQUES

Le travail demandé pourra s'appuyer sur un riche matériel didactique qui sera communiqué tout au long des différentes étapes affrontées par le cours. Il comportera :

- > les oeuvres littéraires de référence en langue originale (extraits)
- > l'iconographie de base (Archives de l'Imaginaire)
- > une bibliographie et une filmographie

semaine 01

INTRODUCTION

semaine 02

UTOPIE ET
ARCHITECTURE

GIOVANNI GALLI
(UNI GÊNES)

semaine 03

ÉLOGE DE LA
FOLIE

semaine 04

NEWS FROM
NOWHERE

semaine 05

VISIONS ET
UTOPIES

NICOLAS
MOULIN
(ARTISTE)

semaine 06

CLÄSERNE
BIENEN

semaine 07

CARTES
IMAGINAIRES

semaine 08

UTOPIE ET
CINÉMA

FRANÇOIS
ALBERA
(UNIL)

semaine 09

DISCUSSION
TRAVAUX
ÉTUDIANTS

semaine 10

THÈMES
ET CARTES
IMAGINAIRES

semaine 11

UTOPIE ET
POLITIQUE

MYRIAM GIARGIA
(UNI PARIS
OUEST-
NANTERRE-LA
DÉFENSE)

semaine 12

RÉCIT DU
VOYAGE, LA
PRÉSENTATION
DU TRAVAIL

CALENDRIER

Le cours affrontera les thématiques suivant deux parcours qui se développeront en parallèle tout au long du semestre. Le premier, plus théorique, sera l'occasion pour approfondir certains aspects liés aux utopies (philosophie, littérature, architecture, politique, ...). Le second parcours affrontera ces mêmes aspects d'un point de vue plus applicatif. Cette séparation est simplement fonctionnelle au déroulement du cours afin de mieux cerner certaines problématiques.

Les cours théoriques seront l'occasion pour des leçons de professeurs invités alors que les parties plus applicatives seront affrontées à l'intérieur du cours en s'appuyant sur le riche patrimoine iconographique hérité des différents mondes artistiques et de l'histoire de l'architecture en particulier.

VISIONS ET UTOPIES
Nicola Braghieri

Sibylle Kössler
Laurent Chassot
Patrick Giromini
Olivier Meystre

Lausanne, EPFL, 2014