



## ARCHITECTURES

L'HOMME EST L'ANIMAL SOCIAL qui bâtit des cités et qui laisse des ruines derrière lui, lorsque, ayant atteint le faite, il s'effondre, entouré de ses orgueilleuses créations. Ces cités, tels des navires poussés par les vents du temps, répondent à des exigences avant tout fonctionnelles : elles doivent permettre la circulation des personnes et des marchandises, la continuité des activités, la sécurité du groupe qui en creuse les premières fondations. Leurs bâtiments, privés comme publics, prennent des formes qui correspondent à des fonctions, comme la justice, l'éducation, le logement, la santé ou l'administration. Le plan d'une cité est généralement géométrique afin de faciliter le repérage dans l'espace urbain. Ainsi furent bâties les cités de l'Attique et du Latium, comme Athènes ou Rome dont le forum était tout à la fois un marché et un lieu de délibération. Au-delà de ses fonctions, la cité symbolise aussi des valeurs ; elle porte un idéal philosophique. Platon, dans *La République*, affirmait que la

première chose qui doit être apprise par un enfant destiné à devenir citoyen, c'est le sens du « beau ». Aucune cité ne peut donc exister sans revêtir une dimension esthétique, sans une recherche d'harmonie. C'est pourquoi il y a dans toute ville, même de moindre importance, des monuments dont le rôle ne se résume pas à une commémoration du passé ou à une exaltation du pouvoir en place. Ils embellissent la cité, lui donnent une identité, voire une âme.

L'architecture est donc l'un des facteurs importants de la vie civique, et, depuis l'Antiquité, l'évergétisme — le fait d'embellir la cité, de lui faire du bien, d'investir dans des lieux majestueux — est un signe de prospérité de la civilisation. Dans toute utopie, voire toute dystopie, le propos architectural est aussi essentiel que celui institutionnel. Mieux : l'architecture conditionne la citoyenneté, elle en fournit le « cadre » au sens littéral du terme. Prenons-en deux exemples, l'un issu de l'histoire de l'utopie, l'autre relevant de la science-fiction : dans *La Cité du Soleil* (1602), le moine dominicain Fra Tommaso Campanella (1568-1639) décrit une cité bâtie en sept cercles concentriques, imitant la structure du système solaire connu. Dans chaque cercle, des connaissances historiées sont peintes sur les murs, permettant ainsi aux enfants solariens d'apprendre en déambulant dans la ville. L'utopie de Campanella sert d'écrin à l'héliocentrisme de Copernic et fait écho à la sophocratie platonicienne, puisqu'elle est gouvernée par un prêtre, nommé le Métaphysicien, qui tient sa cour dans le Temple du Soleil au centre de la cité. Du côté de la science-fiction, on peut évoquer l'architecture cyclopéenne des cités martiennes, narrées par la grande romancière de l'âge d'or Leigh Brackett (1915-1978) dans *Le Secret de Sinharat* : « Il y avait cinq villes superposées [...]. Cinq âges de l'histoire de Mars que dominait, tout en haut, le palais délabré des anciens rois pirates de Valkis. Ses tours demeuraient, démantelées mais indomptables. À la clarté des lunes, elles avaient l'air de dormir, et l'on eût dit qu'elles rêvaient d'eaux

*bleues, du clapotement des vagues et de hauts navires rentrant au port, les flancs alourdis de trésors.* » C'est l'histoire de la planète rouge elle-même qui s'érige ici dans une grammaire monumentale.

Nombreux sont les architectes du réel à rejoindre les hauteurs visionnaires des œuvres de science-fiction. L'un des plus récents d'entre eux et qui a conçu l'affiche de l'une des éditions du festival international de science-fiction de Nantes, Les Utopiales, en 2013, est l'architecte belge Vincent Callebaut, dont le cabinet se situe à Paris. Ce précurseur du solarpunk a développé des modèles architecturaux directement inspirés des mécanismes naturels de gestion des ressources : il conçoit des habitats qui se régulent tout seuls et réduisent à zéro l'impact carbone de leur fonctionnement. Le plus connu, parce qu'édifié en moins de dix années à Taipei (dans la République de Taiwan), livré en 2018, est la tour Tao Zhu Yin Yuan. Elle présente une structure hélicoïdale de quarante étages, généreusement arborée, qui semble unir la Terre et le Ciel. Le travail de l'architecte, tout comme celui de l'auteur, s'il vise la beauté, ne se limite jamais à la recherche d'une forme parfaite, ou d'un style. L'habitat urbain réel gagne à se confronter à son reflet idéalisé, ou même projeté dans l'avenir, mais toujours en tenant compte des cadres économiques, politiques. Que ce soit grâce au mécénat, ou au financement public, l'architecte contribue à consolider la cité existante, à nourrir l'image qu'elle a d'elle-même. Il délivre, dans un monde en proie au doute, des utopies réalisables [\[1\]](#). Et parfois réalisées. Vincent Callebaut explore les changements urbains et l'évolution des transports en réponse aux enjeux environnementaux ou à la question des ressources disponibles. En attestent les écoîles flottantes que sont les « *Lilypad* », cités nomades, autosuffisantes, qui sont faites pour accueillir les réfugiés climatiques. Ce sont de petites utopies provisoires pour les déracinés, à la recherche d'un havre de paix, où ils pourront panser leurs plaies et redevenir humains. Il ne s'agit pas là

d'une arche biblique, mais d'un refuge ultra-technologique, qui ressemble au nénuphar géant d'Amazonie, insubmersible. Ce qui pose

tout de même le problème du coût de leur réalisation, et du coup, des sources de financement. La vision de Callebaut demeure, sur ce point, du domaine de l'utopie, surtout lorsqu'on la compare à l'actuelle gestion des réfugiés en Méditerranée. Il n'en reste pas moins que l'architecture est un outil poétique pour entrevoir le futur proche.

Et puisque nous venons d'aborder les vastes étendues marines, il faut évoquer ici les visions écologiques de l'architecte français Jacques Rougerie. Océanographe de formation, il se passionne, tel un capitaine Nemo du compas et de la règle, pour le monde sous-marin, et toutes les possibilités qu'il représente pour l'avenir de l'humanité, tant sur le plan des ressources que sur celui de l'habitat [2]. Comme Arthur C. Clarke (1917-2008), auteur britannique de science-fiction qui était passionné de plongée sous-marine et qui fit la pédagogie de l'exploration de l'espace à partir de l'analogie avec l'océan — on peut citer *Les Chants de la Terre lointaine* (1986), roman qui se déroule entièrement sur une planète-océan du nom de Thalassa et qui confronte deux visions de l'humanité —, Jacques Rougerie confère une dimension pédagogique à son travail. Il trace ainsi les plans d'Océanopolis, un musée et centre de culture scientifique dédié à l'étude de la mer, à Brest, selon une classification des environnements marins, tempérés, polaires et tropicaux. Pour ses habitats sous-marins, l'architecte a fait le choix systématique de structures transparentes, mettant leurs résidents, qu'ils soient chercheurs ou citoyens, en contact direct avec la biodiversité sous-marine. On peut penser à *Galathée*, village modulaire sous-marin, en 1977, à *Aqualab* en 1989, et enfin à *Sea Orbiter*, qui, telle une bouteille à la mer, permet d'approfondir la connaissance des océans, en dérivant au gré des courants marins. La fascination pour la complexité des espaces sous-marins ne se dément pas dans

la science-fiction, comme en atteste le nombre de planètes-océans que l'on trouve dans les récits ou au cinéma. L'esprit didactique de Jules Verne n'est pas loin.

Toutefois, l'architecte dont les visions, sans aucun doute, se rapprochent le plus de celles de l'utopie et de la science-fiction, est l'Italien Paolo Soleri (1919-2013), inventeur génial de la notion d'« arcologie », postulant la nécessité d'adapter l'urbanisme futur aux enjeux et aux leçons de l'écologie. L'une de ses premières œuvres qui illustre bien ce concept est un écovillage nommé Arcosanti [\[3\]](#), bâti dans les années 1970, en Arizona, et qui revêt tous les caractères d'une utopie : initialement prévu pour accueillir environ 5 000 habitants, ses bâtiments polyvalents aux formes géométriques sont construits exclusivement avec des matériaux trouvés sur place, et utilisent l'énergie solaire pour fournir la lumière, le chauffage et l'énergie. Le projet permet à Paolo Soleri de tester ses idées, ses concepts, de formaliser ses visions de cités durables qu'il développe à bien plus grande échelle dans son ouvrage majeur, *Arcologie, la ville à l'image de l'homme* (1992). Pour tout passionné de science-fiction et féru d'utopie, la lecture de ce dernier produit exactement le même émerveillement. Les arcologies de Paolo Soleri plongent leurs avenues circulaires, leurs jardins suspendus et leurs agoras profondément dans le sous-sol, évoquant irrésistiblement *Les Cavernes d'acier* (1953) et les villes planétaires d'Isaac Asimov. Mais ce gigantisme, pour le compte, ne s'accompagne nullement d'un sentiment d'oppression ou d'irréalité. Ici, l'arcologie semble réussir la synthèse idéale entre le technologique et le biologique, en rétablissant le lien ancestral de l'Homme à la Terre. Les schémas, au début de l'ouvrage, attestent de cette ambition architecturale de Soleri qui replace l'esthétique au cœur même de la définition de cet animal social qu'est l'humain. Il évoque dans « *le bulbe de la réalité* », l'identification physique entre l'Homme et la Terre elle-même, et justifie ses arcologies verticales, et en grande partie souterraines, par

l'observation du réel. Parce que celui-ci « *s'organise en strates comme un bulbe d'oignon* », Soleri démontre la nécessité pour la strate « sociale » de l'Homme de s'appuyer sur celles « minérale », « végétale » et « animale », sans lesquelles il ne saurait produire qu'un avenir hors-sol, et des cités condamnées à s'effondrer par manque de fondations solides. Il écrit : « *il est évident que l'attention doit être focalisée sur le sujet: l'homme. Mais celui-ci a une ascendance et un immanence. Il est véritablement la terre, si tant est qu'il soit quelque chose.* » Au fond, Soleri nous livre son récit des racines de l'humanité et rouvre un espace mental pour repenser le futur. L'une de ses arcologies s'appelle « *Logology* ». Elle est conçue pour accueillir 900 000 personnes et favoriser, écrit-il, « *l'industrie de l'esprit* », tout en restant ancrée, par ses résidences et ses lieux de travail dans « *la conscience presque physique de la lutte universelle menée par la vie pour affirmer sa résistance* ». C'est la plus belle justification qui se puisse trouver du rôle de l'architecture comme trait d'union entre la prise en compte de l'environnement vivant et le déploiement de la pensée créative. Et la raison pour laquelle elle est si souvent à l'honneur dans la science-fiction.

Notes :

(1). Cf. Laurent Valdès, Marc Atallah et alii, *Des utopies réalisables*, Lausanne, A Type éditions, 2013.

(2). Comme en atteste son interview par Denis Lacroix en 2021, dans la revue *Futuribles*, intitulée « Habiter la mer : réalités et rêves », *Futuribles*, vol. 444, no 5, 2021, pp. 79-89.

(3). Le village utopique a été étudié notamment par Masahiro Iemura, dans son mémoire de recherche en architecture et aménagement de l'espace, « Arcosanti -

Utopie : l'influence de l'utopie sur le réel », en 2016. [Le document est consultable en ligne sur HAL.](#)