

# RÊVER LA VILLE ...

## Utopies urbaines : de la cité idéale à la ville numérique

*Voyage au pays des villes rêvées : l'Oniropolis,  
l'Utopia, la Virtuapolis, la Cyberpolis, la  
Futurapolis...*

**DIRECTION GENERALE DE L'URBANISME, DE L'HABITAT ET DE LA CONSTRUCTION**

CENTRE DE DOCUMENTATION DE L'URBANISME

Arche de La Défense - 92055 - PARIS-LA-DEFENSE cedex

Tél : +33(0)1 40 81 11 78 - Fax : +33 (0)1 40 81 15 99

[cdu.dguhc@equipement.gouv.fr](mailto:cdu.dguhc@equipement.gouv.fr) - [www.urbanisme.equipement.gouv.fr/cdu](http://www.urbanisme.equipement.gouv.fr/cdu)





L'auteur :

**Olivier JONAS** est consultant en matière de technologies de l'information et de communication (TIC) appliquées au développement territorial. Il est expert associé à l'atelier « Prospective des services urbains numériques » du CPVS (Centre de Prospective et de Veille Scientifique de la Direction des Affaires Scientifiques et Techniques du Ministère de l'Équipement) et enseignant au Cycle Supérieur de Spécialisation en Aménagement et Urbanisme de l'Institut d'Études Politiques de Paris (Sciences-Po).

Il a créé autour de ses activités en 1996 la société **TECDEV** ([www.tecdev.fr](http://www.tecdev.fr)), qui intervient en conseil stratégique et opérationnel sur le champ des technologies de l'information et de communication appliquées au développement des territoires : développement économique, social, culturel, touristique, et stratégies des collectivités locales en matière de services multimédias et réseaux d'information et de communication.

Il est l'auteur de **La cité interactive** (rapport de recherche pour le CPVS-DRAST édité aux Editions L'Harmattan ; Paris, 1997), de **Collectivités locales et télécommunications : nouveaux services, nouveaux réseaux** (Editions du CERTU, Centre d'Étude sur les Réseaux, les Transports et l'Urbanisme ; Lyon, 1998), il a participé à l'ouvrage collectif **La ville numérique** (en collaboration avec J. Balme du CERTU ; Collection *Les cahiers du numérique* aux Editions Hermès ; Paris, 2000) ; il est l'auteur de **Territoires numériques** (Centre de Documentation de l'Urbanisme du Ministère de l'Équipement ; Paris, 2001).

## < sommaire >

Préface	5
Voyages au pays des villes rêvées	8
La ville imaginaire : l'Oniropolis	14
La quête de la cité idéale : l'Utopia	28
Du virtuel à l'utopie sociale : la Virtuapolis	46
Le rêve technologique : la Cyberpolis	58
Le futur des villes : la Futurapolis	76
Bibliographie de l'auteur	94
Autres éléments bibliographiques	98
Localisation des documents	126

RÉVER LA VILLE...

## &lt; préface &gt;

L'histoire est riche d'utopies urbaines, depuis l'Antiquité jusqu'à la fin du siècle dernier, villes rêvées par des philosophes, des penseurs, des romanciers, des peintres, des architectes.

Après la seconde guerre, sous la double pression de l'accroissement démographique et de l'exode rural, les besoins en logement deviennent considérables dans les villes. Les opérations de construction sociale en périphérie se multiplient et la veine utopique en matière d'urbanisme et d'architecture se tarit singulièrement.

Aux cités idéales prônées par les architectes théoriciens des siècles passés, idées utopiques d'une ville composée, au développement urbain planifié et au fonctionnement social et économique optimisé, s'est substituée, ces trois dernières décennies, la vision d'une urbanisation plus ou moins contrôlée. Les villes se sont étalées, leurs fonctions ont été éclatées.

Entre la loi Malraux de 1962, qui marque pour la première fois le souci de la puissance publique de préserver l'habitat des centres ville et la loi solidarité et renouvellement urbains, promulguée le 13 décembre 2000, qui encourage le renouvellement des quartiers en difficulté à l'échelle de l'agglomération, bien des débats ont eu lieu et bien des transformations sont intervenues, laissant peu de place à l'utopie urbaine.

Le Centre de documentation de l'urbanisme de la Direction Générale de l'urbanisme, de l'habitat et de la construction a fait réaliser une synthèse qui met en perspective les grandes visions utopiques dans l'histoire en présentant notamment, aux côtés des architectes-urbanistes, l'imaginaire prodigue des auteurs de science-fiction ou de bande dessinée.

C'est à un voyage "au pays des villes rêvées" auquel je vous convie : l'*Oniropolis*, l'*Utopia*, la *Virtuapolis*, la *Cyberpolis*, la *Futurapolis* sont autant d'escales dans lesquelles se rencontrent les visions utopiques du passé et celles d'aujourd'hui. L'*Oniropolis* collectionne les visions oniriques et légendaires de la ville, l'*Utopia* regroupe les descriptions de cités idéales de Platon à Le Corbusier ; la *Virtuapolis* abrite autant les expériences communautaires utopiques du XIX<sup>ème</sup> que les espaces immatériels construits grâce aux technologies de réalité virtuelle ; la *Cyberpolis* matérialise la

relation entre la ville et les technologies, de Jules Verne à la ville numérique qui bouscule aujourd'hui les relations spatiales intrinsèques de la ville : la centralité et la connexité.

Les champs traditionnels de l'utopie urbaine ont aujourd'hui évolué : il ne s'agit plus d'imaginer une forme urbaine idéale ou une société parfaite, les nouveaux champs d'expression de l'utopie sont ceux de la ville numérique à l'échelle locale, de la ville-réseau à l'échelle planétaire, architecturée par les réseaux d'information et notamment Internet, par les réseaux de télécommunication, par la mondialisation de l'économie et de la culture. La ville-réseau réveille l'utopie sociale avec ses espoirs de communication universelle, de liberté individuelle au sein d'un organisme collectif formé par la masse des internautes, court-circuitant les organisations politiques, les institutions culturelles, les médias traditionnels. Le rêve de certains précurseurs au cours des siècles passés qui voulaient recréer une société urbaine sur de nouvelles bases paraît prendre forme.

Dernière étape de ce parcours original auquel nous convie l'auteur, la *Futurapolis* ne dessine pas nécessairement l'image du futur de la ville (il ne s'agit pas de prospective) mais décrit plutôt des alternatives urbaines placées dans l'avenir. Au travers du potentiel extraordinaire des réseaux d'information et de télécommunication, des applications de la réalité virtuelle, sur les territoires inexplorés qui exciteront demain l'imaginaire des visionnaires, l'utopie urbaine semble avoir encore un bel avenir.



*François DELARUE*  
Directeur Général de l'Urbanisme,  
de l'Habitat et de la Construction

« Au commencement était la ville.  
Ou, plutôt, la ville rêvée. Voilà tout.  
[...] Nos villes n'étaient qu'un pressentiment (puisque nous ne les avons pas encore vues) de la métropole disséquée du monde, New-York, réalité mise à nue.  
La ville verticale, souterraine, un concentré de réseaux, une ville mobile, la technique.  
Le vrai New-York était tout cela, l'est encore. A cela, on n'a ajouté qu'une poésie : la ville palpite comme un cœur, la ville s'envole comme un souffle. Une vivacité toujours en expansion remplit ces villes imaginaires.  
Certains ont confondu cette poésie urbaine avec l'utopie. »  
Coop Himmelb(l)au – *Au commencement était la ville* (1968)

## < voyage au pays des villes rêvées >

Depuis l'Antiquité, dans leur quête d'un paradis perdu, d'un idéal de société ou d'un dépaysement merveilleux, les hommes ont toujours rêvé de villes utopiques, chimériques, mythiques, idéales ; des villes imaginaires qui n'ont jamais existé qu'au travers de la description détaillée de leur fonctionnement, de leur architecture, des lois qui les régissaient, des us et des coutumes qui les animaient. Ces villes imaginaires façonnent au fil du temps un kaléidoscope, une ville éternellement virtuelle, tout en même temps potentielle et évanescence, comme un mirage.

La ville rêvée est multiforme : elle est détaillée dans les essais utopiques de l'Antiquité et du Moyen-Âge, racontée dans les voyages imaginaires, merveilleux ou allégoriques du XVIII<sup>e</sup>, elle abrite les utopies socialistes du XIX<sup>e</sup>, c'est la ville du futur imaginée par les écrivains de science-fiction, elle prend forme dans les projets des architectes démiurges, elle accueille les nouvelles communautés électroniques, elle se matérialise grâce aux technologies de la réalité virtuelle, elle se niche dans les replis du réseau Internet... Multiforme, la ville rêvée est aussi multimédia, décrite dans les textes antiques ou les romans d'anticipation contemporains, dépeinte dans les enluminures moyenâgeuses où les perspectives de la Renaissance, représentée dans les plans et les maquettes d'architectes, échafaudée dans les décors éphémères d'expositions, illustrée dans les bandes-dessinées, le cinéma, les jeux vidéos...

C'est le parti de cet ouvrage, de survoler les formes et les représentations de cette ville rêvée, anciens médias et nouveaux

supports numériques ; le contraire aurait nécessité sans doute plusieurs volumes, car l'utopie a engendré un nombre considérable de documents écrits et graphiques, depuis que les hommes cherchent, de manière obsessionnelle, à imaginer une vie meilleure ou simplement à s'évader de leur réalité quotidienne.

Rêver la ville, c'est souvent décrire la société étrangère, exotique, bizarre, extraordinaire, merveilleuse ou exemplaire qui y réside. La ville entretient une relation étroite avec la société qu'elle abrite ; soit parce que la forme urbaine ou l'architecture symbolisent le modèle économique ou politique, l'ordre social en place, soit à l'inverse parce qu'un urbanisme maîtrisé et doctrinaire influencera, croit-on, la population, astreignant les relations économiques et sociales, modelant les comportements individuels des citoyens.

Les premières villes, nous rappelle Michel Ragon dans *L'Homme et les villes*,<sup>1</sup> depuis l'époque mésopotamienne il y a plus de cinq mille ans, sont autant le creuset que le symbole des civilisations. Par leurs formes, leurs topologies, leurs situations, les villes matérialisent les aspirations d'une population ou renforcent la position d'un despote. Pour annihiler les civilisations qu'elles représentent, les conquérants ont toujours rasé les villes : ainsi la destruction de Persépolis conduisant à l'effondrement de l'empire perse, celle de Tenochtitlan par les conquistadors inférant l'éradication de la civilisation aztèque, celle de Berlin par les armées alliées symbolisant la chute du 3<sup>ème</sup> Reich...

Architecture et société, urbanisme et civilisation, contenant et contenu, la ville rêvée est donc tout autant la description d'une société idéale ou d'une civilisation éloignée dans le temps ou dans l'espace, que la représentation de sa forme architecturale par la peinture, la perspective, la maquette ou le plan, la bande-dessinée, le décor de cinéma, l'espace tridimensionnel d'un jeu vidéo... La ville rêvée transgresse parfois l'image et la théorie et, quittant le champ de l'utopie, prend pour un temps une forme concrète expérimentale ; des réductions jésuites paraguayennes à la Cité radieuse marseillaise, du Familistère de Godin à Alphaworld sur Internet, la ville rêvée tente des incursions dans la réalité.

Mais où se trouve cette ville rêvée ? Le plus souvent, elle est édifiée au pays de nulle-part : la ville étrange et merveilleuse se découvre lors de l'exploration d'un continent ou d'un monde inconnu, le centre de la Terre, la Lune ou le Nouveau Monde américain ; pour introduire une distanciation, la cité idéale est située dans un lieu hors de l'espace et du temps, une utopie au sens premier d'« ou-topos », du grec «ou » (non) et «topos »

---

<sup>1</sup> *L'homme et les villes* – Michel Ragon – Albin Michel (1995).

(lieu), un « non-lieu », une île au cœur de l'océan comme celle de l'*Utopia*<sup>2</sup> de Thomas More, ou la Cythérée du *Songe de Poliphile* de Francesco Colonna, une planète étrangère égarée dans l'espace intersidéral comme dans la littérature de science-fiction, ou encore un site web isolé dans le cyberspace, l'océan d'informations numériques qui recompose notre société post-industrielle.

Eloignement dans l'espace ou bien dans le temps : la ville rêvée peut aussi se situer dans le futur comme la plaçait Louis-Sébastien Mercier, le précurseur du voyage dans le temps,<sup>3</sup> et après lui au XIX<sup>e</sup> siècle Edward Bellamy, H.G. Wells ou Jules Verne ; elle peut également avoir existé dans un passé fabuleux comme l'Âge d'or ou le Paradis terrestre, ou bien dans un passé immémorial comme l'Athènes ancienne décrite par Platon, ou encore dans une époque alternative, un embranchement de l'histoire qui aurait pu se réaliser si<sup>4</sup>... Plutôt que d'utopie, on parle alors d'*uchronie*.

La ville rêvée n'est pas toujours édénique, merveilleuse et fonctionnelle, elle peut être irrationnelle, repoussante ou effrayante. Le terme *utopie*, dans sa première acception (la connotation d'irréalisme qui entache le terme est récente), recouvre la description détaillée, souvent au travers du récit apocryphe d'un observateur, d'une société ou d'une ville imaginaire, du domaine du rêve, du merveilleux ou bien de l'idéalité ; il s'agit alors de dépeindre l'organisation parfaite d'une communauté humaine. Autour de ce terme généraliste sont venus se greffer des variations sémantiques telles que l'*eutopie*, utopie positive et idéal social à atteindre ; à l'inverse dans la *contre-utopie* ou l'*anti-utopie*, il s'agit d'une utopie satirique visant, soit à critiquer à mots couverts le régime en place, soit à démonter la vision eutopique d'un auteur ; et nous verrons que de manière quasi systématique, les grands textes eutopiques des Platon, More ou Bacon ont toujours eu leur lot de détracteurs se faisant un malin plaisir de railler l'angélisme ou l'absolutisme social de ces auteurs. Enfin les *dystopies*, derniers avatars de l'utopie, sont des visions négatives, sombres conjectures sur des futurs potentiels, comme l'ont effroyablement matérialisé des écrivains comme Georges Orwell, Aldous Huxley ou William Gibson.

La ville rêvée moyenâgeuse évoque le Paradis terrestre, le mythe de l'Âge d'or, du Pays de cocagne ; un éden perdu, d'origine naturelle ou divine, sans intervention humaine. Vient ensuite à

<sup>2</sup> *L'Utopie* – Thomas More – Flammarion (1987).

<sup>3</sup> *L'an 2440, rêve s'il n'en fut jamais* - Louis-Sébastien Mercier (1771).

<sup>4</sup> Voir ici, entre autres ouvrages uchroniques : *Le nez de Cléopâtre* – Robert Silverberg – Ed. Denoël (1994), recueil de six nouvelles détournant le cours de l'histoire : que se serait-il passé si l'Empire romain avait résisté aux invasions barbares, si la Peste noire de 1348 avait éradiqué la population européenne occidentale, etc.

l'époque humaniste, avec Thomas More son initiateur, l'idée de modéliser des sociétés idéales en réaction aux systèmes politiques, sociaux, économiques et éducatifs en cours (cette aspiration d'une société idéale remonte en fait déjà à l'Antiquité). A la Renaissance, l'utopie est transcendée par les récits de voyages imaginaires, voyages romanesques comme celui de Robinson Crusoé par Daniel Defoe (1787), voyages merveilleux comme ceux de Gulliver racontés par Swift ou ceux de Cyrano de Bergerac dans la Lune et le Soleil, voyages allégoriques, songes et visions comme ceux de Louis-Sébastien Mercier ; voyages à bord de machines improbables dans des continents perdus, où l'on découvre des civilisations étranges, d'étonnants modes de vie, des coutumes curieuses. Au même moment des architectes dits « visionnaires », comme Etienne-Louis Boullée, Claude Nicolas Ledoux, Jean-Jacques Lequeu, rêvent d'architecture symbolique et de villes parfaites. Vient à nouveau au siècle suivant la cité idéale, mais ici, quittant le champ de la virtualité, la ville rêvée fait l'objet d'expérimentations concrètes, avec les utopies socialistes de Claude-Henri de Saint-Simon, Charles Fourier, Etienne Cabet, Robert Owen... Enfin, de la fin du XIX<sup>e</sup> à notre époque contemporaine, les récits d'anticipation ou de science-fiction projettent l'utopie, et le plus souvent d'ailleurs la dystopie, dans un futur plus ou moins proche. La science-fiction s'est en effet depuis plus d'un siècle accaparé l'utopie, que ce soit au plan littéraire avec H.G. Wells et Jules Verne jusqu'aux jeunes auteurs actuels de la tendance *cyberpunk*, mais aussi au travers des médias modernes, la bande dessinée, le jeu vidéo, le cinéma, de Georges Méliès le magicien, à Georges Lucas ou Stephen Spielberg, faiseurs de rêves audiovisuels grâce à l'image de synthèse et aux effets spéciaux.

Pourquoi évoquer de nouveau ces villes rêvées ? Des ouvrages transversaux ont déjà été réalisés sur le thème de l'utopie et celui connexe de la ville idéale, mais peu cependant ont intégré le champ très riche de la science-fiction, qui constitue depuis plus d'un siècle un grand pourvoyeur d'utopies sociales et urbaines ; par ailleurs peu d'ouvrages sur l'utopie font la part belle aux médias actuels comme la bande dessinée, le cinéma, les séries TV, le jeu vidéo qui sont évidemment de nos jours, au moins autant que la littérature ou le projet architectural, les vecteurs privilégiés de la ville rêvée. Enfin, les terrains de la *ville virtuelle* simulée par les technologies de l'image et de la réalité virtuelle, de la *ville numérique* superposant ses services électroniques publics et marchands à la ville réelle, de la *ville réseau* sur Internet, ne sont pratiquement jamais abordés, alors qu'il paraît clair que ce seront les principaux terreaux de l'utopie au XXI<sup>e</sup> siècle.

Après la ville-machine de l'ère industrielle, chère à Le Corbusier, apparaît la ville électronique de la société de l'information, immatérielle et fluide, elle tisse de nouvelles relations sociales, économiques, pédagogiques, en recomposant les territoires physiques.<sup>5</sup> On ne peut être que frappé par les similitudes entre ces notions de villes virtuelles, de villes numériques, de cyberspace, et les villes rêvées depuis plus de trois mille ans. Les objectifs qui présidaient à la description de l'Athènes antique, les motivations des communautés collectivistes dans l'Amérique du XIX<sup>e</sup>, sans être identiques, paraissent finalement très proches des orientations d'une communauté électronique sur Internet.

Cet ouvrage veut donc porter différents regards croisés (avec un discours qui ne sera ni toujours chronologique, ni bien sûr exhaustif) sur ces visions multiples de la ville rêvée, depuis l'Antiquité jusqu'à notre époque cybernétique et informationnelle, au travers de la description d'utopies oniriques, poétiques, scientifiques, technologiques de la ville et de la société urbaine. Notre excursion au pays des villes rêvées nous mènera successivement vers *l'Oniropolis*, la ville onirique, le lieu de tous les fantasmes ; puis nous partirons à la quête de la cité idéale,<sup>6</sup> *l'Utopia*, qui matérialise le désir d'une société plus juste, plus égalitaire, plus fraternelle ; ensuite nous tenterons au travers du thème de la ville virtuelle, ou *Virtuapolis*, un rapprochement audacieux entre les expériences actuelles de communautés électroniques et les utopies socialistes du XIX<sup>e</sup> ; nous visiterons après la ville numérique, la *Cyberpolis*, nouvel avatar de la relation entre la ville et la technologie, les réseaux de télécommunication et le cyberspace ; nous finirons notre excursion par la vision de la ville du futur, la *Futurapolis*, qui oscille entre prospective et ville rêvée.

En épilogue, je n'ai pas résisté à l'envie de faire, en toute immodestie, avec une esquisse de *Paris au XXII<sup>e</sup> siècle*, un clin d'œil à Jules Verne...

---

<sup>5</sup> Voir sur l'impact des technologies de l'information et des télécommunication sur l'espace et les territoires : *Territoires numériques* – Olivier Jonas – Centre de documentation de l'urbanisme – Ministère de l'Équipement (2001).

<sup>6</sup> Reprenant ici le titre d'une exposition en 2000-2001 à la Saline Royale d'Arcs-et-Senans : *A la recherche de la cité idéale* - catalogue publié par l'Institut Claude-Nicolas Ledoux (2000).

RÉVER LA VILLE...

« Entre nos villes, cher étranger, il y en a de mobiles et de sédentaires ; les mobiles comme par exemple celle où nous sommes maintenant, sont faites comme je vais vous dire. L'architecte construit chaque palais ainsi que vous voyez, d'un bois fort léger, y pratique dessous quatre roues ; dans l'épaisseur de l'un des murs, il place dix gros soufflets dont les tuyaux passent d'une ligne horizontale à travers le dernier étage de l'un à l'autre pignon, en sorte que quand on veut traîner les villes autre part, car on change d'air à toutes les saisons ; chacun déplie sur l'un des côtés de son logis quantité de larges voiles au-devant des soufflets ; puis ayant bandé un ressort pour les faire jouer, leurs maisons en moins de huit jours, avec les bouffées continuelles que produisent ces monstres à vent, sont emportées si on veut à plus de cent lieues. »

Savinien Cyrano de Bergerac - *Les Etats et Empires de la lune et du soleil* (1657)

## < la ville imaginaire : l'Oniropolis >

Notre itinéraire au pays des villes rêvées nous mène tout d'abord à *Oniropolis*, la ville chimérique, métaphorique, onirique, mirifique... Avant même de prendre la forme d'une ville, l'*Oniropolis* est d'abord un site imaginaire, un lieu souvent hors de l'espace et du temps ; c'est le Paradis perdu, l'Âge d'or ou l'Atlantide, l'évocation d'époques légendaires, de sites mythiques, de mondes perdus, par les peintres, les écrivains, les poètes. A la différence de la cité idéale, l'*Utopia* que nous visiterons plus loin et qui est le plus souvent une construction urbaine raisonnée en adéquation avec une proposition de nouvelle organisation sociale, la forme et les couleurs de l'*Oniropolis* ne sont limitées que par notre imaginaire.

Tous les enfants découvrent un jour avec émerveillement les univers imaginaires d'*Alice au Pays des merveilles* de Lewis Carroll (1865) et celui du Pays de nulle-part de *Peter Pan* inventé par James Matthew Barrie (1904) ; deux univers féeriques qui seront par la suite transcrits sous diverses formes non littéraires, au cinéma notamment par Disney ; l'un construit un monde magique où les lapins parlent, les chats peuvent se rendre invisibles, les cartes à jouer jouent aux soldats de la Reine ; l'autre est une île merveilleuse, repaire de pirates, d'indiens, de sirènes, où les « enfants perdus » font les quatre cent coups... Ce sont des univers qui ne se visitent qu'au pays des songes ; après ses aventures mouvementées au Pays des merveilles, Alice se réveille au pied d'un arbre où elle s'était assoupie ; Wendy retourne avec ses frères chaque nuit au Pays de nulle-part, mais parce qu'elle rentre dans l'adolescence l'entrée dans ce pays imaginaire lui sera

bientôt interdite ; c'est le drame de ces univers oniriques qui ont enchanté notre enfance : il ne faudrait pas grandir...

Osons le parallèle : ces mondes imaginaires réservés aux enfants, font écho aux mythes des adultes qui se sont perpétués de l'Antiquité à la Renaissance, L'Âge d'or, le Paradis terrestre, le Pays de Cocagne, l'Atlantide...

L'Âge d'or est d'abord évoqué dans *Les travaux et les jours* par le poète grec Hésiode au VII<sup>e</sup> siècle avant JC, puis repris ensuite par Platon ; les hommes à cette époque idyllique sont au côté des Dieux de l'Olympe, ils vivent sous le règne de Cronos, ignorant la violence et la guerre ; ils ne travaillent pas car la terre nourricière subvient spontanément à tous leurs besoins. Le Pays de Cocagne, mythe populaire qui perdurera du XII<sup>e</sup> au XVIII<sup>e</sup> siècle reprendra bien plus tard le thème d'une terre d'abondance, où le travail est banni puisque la nourriture est à profusion.

« [un des sept anges] me montra la ville sainte, Jérusalem, qui descendait du ciel, d'auprès de Dieu. Elle avait la gloire de Dieu ; son éclat était semblable à celui d'une pierre très précieuse, d'une pierre de jaspe transparente comme du cristal. Elle avait une grande et haute muraille. Elle avait douze portes, et sur les portes douze anges. [...]

Celui qui me parlait avait pour mesure un roseau d'or, afin de mesurer la ville, ses portes, sa muraille. La ville avait la forme d'un carré, sa longueur était égale à sa largeur. Il mesura la ville avec le roseau : douze mille stades ; la longueur, la largeur et la hauteur en étaient égales. Il mesura la muraille : cent quarante quatre coudées, mesure d'homme qui était celle de l'ange. La muraille était construite en jaspe, et la ville était d'or pur, semblable à du verre pur. Les fondements de la muraille étaient ornés de pierres précieuses de toute espèce [...]. »

*Apocalypse selon Saint-Jean.*

Le mythe du Paradis terrestre, résurgence en partie de celui de l'Âge d'or, prend sa source deux siècles avant JC. dans le livre de la *Genèse* et l'évocation du jardin d'Eden : c'est un lieu bucolique, aménagé par Dieu pour Adam et Eve, qui abrite l'arbre de vie et l'arbre de la connaissance du bien et du mal. On sait que l'homme et la femme en seront chassés et que les portes du Paradis seront dorénavant closes au commun des mortels. Si certains exégètes proposent dès la fin de l'Antiquité une lecture allégorique ou spirituelle du Paradis (qui ne serait pas un lieu physique mais serait dans le cœur de l'homme), la plupart croient en l'existence d'un site originel dont la localisation sur Terre prête à discussion <sup>7</sup>:

---

<sup>7</sup> Entre autres cartographies du Paradis : *Traité de la situation du Paradis terrestre* – Pierre Daniel Huet (1691) et *Carte du Paradis terrestre selon Moïse* – Pierre Moullart-Sanson (1724) ; textes cités dans *Utopie : La quête de la société idéale en Occident* – sous la direction de Lyman Tower Sargent et Roland Schaer - Bibliothèque Nationale de France / Fayard (2000).

est-il situé hors de l'écoumène, aux confins du monde connu, dans un lieu inaccessible au delà de l'océan et des montagnes ? ou est-il localisé en Orient, en Mésopotamie ou en Terre sainte, ou bien en Arménie entre le Tigre et l'Euphrate ? ou encore est-il au delà de l'équateur (on supposait encore au Moyen-Âge les zones torrides inhabitables), en Afrique, ou dans ce continent américain nouvellement découvert, le Nouveau Monde ?

Deux visions du Paradis perdu se superposent peu à peu dans l'imaginaire des hommes : celle d'un jardin des délices, un verger paradisiaque aux eaux vives et à la nature bienveillante, mais aussi, en parallèle, celle d'une ville fortifiée, une citadelle protectrice, réplique terrestre de la Jérusalem céleste, la *Cité de Dieu* opposée par Saint-Augustin aux villes des hommes : « Deux amours ont donc fait deux cités : l'amour de soi jusqu'au mépris de Dieu, la cité terrestre ; l'amour de Dieu jusqu'au mépris de soi, la cité céleste ». A l'image de la Nature transcendante se substitue celle d'une ville mythique, une *Oniropolis* qui connaîtra de nombreuses représentations dans les enluminures du Moyen-Âge.

Le mythe de l'Atlantide, plus ancien encore que celui du Paradis terrestre, est décrit par Platon dans le *Timée* puis dans *Critias* (environ 387-361 av. JC.). L'empire Atlante, maritime et belliqueux, opposé à l'Athènes ancienne, agraire et pacifique, est situé dans une île fortifiée par Poséidon, au delà des colonnes d'Hercule. La ville centrale des Atlantes forme un espace géométrisé, composé de quadrilatères et de cercles concentriques réguliers ; comme elle n'est pas cernée de remparts et que son développement n'est pas planifié, elle s'étend sur l'île qu'elle urbanise peu à peu. Cette confrontation, que Platon situe dans un passé légendaire, neuf mille ans avant son époque, verra la victoire de l'Athènes ancienne, mieux organisée que sa rivale. L'image d'une métropole engloutie, d'une civilisation puissante disparue corps et biens, traversera les âges jusqu'à notre époque, entretenant la flamme de quelques historiens et archéologues marins, inspirant la plume de romanciers, trouvant encore écho récemment au cinéma.<sup>8</sup>

La découverte du Nouveau Monde au XVI<sup>e</sup> siècle va revigorer ces mythes, l'Âge d'or, le Paradis terrestre ou l'Atlantide, et donner un nouveau souffle à la littérature utopique. L'Amérique abordée par les conquistadors c'est la vision du Paradis sur terre, celle du bon sauvage vivant en symbiose avec une nature bienveillante au sol fertile et à la faune foisonnante ; et en même temps c'est la découverte d'une civilisation très ancienne inconnue, d'une

<sup>8</sup> *Atlantide* – production Disney (2001).

Atlantide à la culture avancée, aux richesses abondantes, aux villes extraordinaires.

La magnificence de Tenochtitlàn (qui deviendra par la suite Mexico, avec plus de vingt-huit millions d'habitants une gigantesque mégalopole), et de Cuzco est à la hauteur de la puissance des empires aztèque et inca. La ville étant construite au centre d'un lac, on accède à Tenochtitlàn par quatre digues artificielles ; la capitale, de près d'un million d'habitants, est quadrillée par de larges voies rectilignes donnant sur une place centrale carrée où sont établis les temples construits en forme de ziggourat et l'immense palais du roi. Cuzco éblouit les conquistadors par sa superficie, ses enceintes de pierre, ses bâtiments et ses jardins couverts d'or. Alors que les découvreurs croyaient trouver des indigènes incultes, ils sont confrontés à des civilisations urbaines très anciennes (les premières villes Olmèques sont contemporaines de Persépolis ou d'Écbatane au IX<sup>e</sup> siècle av. JC.) qui ont connu leur apogée bien avant que l'Europe moyenâgeuse ne s'urbanise. Le choc culturel est trop important ; les valeurs trop éloignées de celles de l'Europe (surtout les sacrifices humains institutionnels), les capitales des empires aztèque et inca seront rasées, le génocide culturel sera total au point que la « redécouverte » de ces civilisations précolombiennes ne se fera qu'au milieu du XIX<sup>e</sup> siècle. Mais au XVI<sup>e</sup>, ces civilisations étant éradiquées, le Nouveau Monde retrouve sa virginité, sa capacité à accueillir les utopies de l'ancien monde qui aspire au renouveau social, politique et économique.

L'Atlantide rejoint à nouveau le domaine du mythe.

Dès le XVII<sup>e</sup> l'utopie utilise le principe du voyage imaginaire<sup>9</sup> ; l'*Oniropolis* abondamment décrite par des écrivains imaginatifs se situe au pays de nulle-part, dans des îles éloignées sur des mers inexplorées, dans les régions australes que l'on croit aux confins méridionaux du monde connu, ou à l'intérieur de la Terre que l'on imagine creuse, ou encore sur la Lune. Citons quelques titres évocateurs : *l'Histoire du grand et admirable royaume d'Antagil incogneu jusques à présent à tous historiens et cosmographes* (anonyme, 1616), *L'Homme dans la Lune ou le voyage chimérique fait au monde de la Lune nouvellement découvert...* (Francis Godwin, 1648), *Histoire des Sévarambes, peuples qui habitent une partie du troisième continent communément appelé la Terre australe...* (Denis Vairasse d'Alais, 1677), *Relation d'un voyage du pôle arctique au pôle antarctique par le centre du monde*

<sup>9</sup> Notamment avec la collection des *Voyages imaginaires, romanesques, merveilleux, allégoriques, amusants, comiques* - 33 volumes - éditée par Charles-Georges-Thomas Garnier jusqu'en 1789.

(anonyme, 1723), *Lamekis ou les voyages extraordinaires d'un Egyptien dans la terre intérieure avec la découverte de l'île des Sylphides* (Charles de Fieux de Mouhy, 1735), *Micromégas, ou Voyage des habitans de l'étoile Sirius* (Voltaire, 1788).

Arrêtons-nous dans les villes sélènes de *l'Autre monde ou les Etats et empires de la Lune et du Soleil* (1657-1662) de Savinien Cyrano de Bergerac, qui s'inspirant des *Histoires vraies* de Lucien de Samosate (115-190), conte l'odyssée d'un voyage interplanétaire sur la Lune et le Soleil (le propulseur est une ceinture de fioles remplies de rosée que le soleil du matin réchauffe). Les villes des Sélénites sont fixes ou mobiles (la *Walking city* de l'architecte Ron Herron du mouvement pop Archigram ne sera donc pas en 1964 la première ville mobile) ; dans les villes mobiles, les maisons en bois sont sur roues, des soufflets gonflent les voiles qui leur permettent de se déplacer ; dans les villes sédentaires, les maisons sont montées sur une vis centrale qui leur permet de changer d'altitude suivant le climat et les intempéries. Le langage utilisé par les nobles est musical, les classes populaires s'expriment par des mouvements du corps ; comme dans le Pays de Cocagne, les alouettes tombent toutes rôties lorsqu'elles sont touchées par une arquebuse !

Si les écrivains ont abondamment oeuvré à décrire des villes imaginaires, qui mieux que les architectes pourraient fantasmer sur la ville ? En fait, peut-être parce que l'architecture est un exercice raisonné, les villes rêvées par les architectes « visionnaires », de Ledoux à Le Corbusier, aspirent le plus souvent à traduire dans l'espace, de manière rationnelle, une organisation sociale et urbaine parfaite ; ce sont des cités idéales (que nous visiterons à *Utopia*) et non des villes fantasmagoriques. Plusieurs architectes ont cependant matérialisé à leur façon *l'Oniropolis*, grâce à la puissance expressive de leurs dessins ils ont créé des métropoles de papier, comme Piranèse, Ferris, Malevitch (peintre s'intéressant à l'architectonique), Tchernikhov, Hollein.

Giovanni-Battista Piranesi (ou Piranèse) est au XVIII<sup>e</sup> siècle un artiste majeur qui a influencé l'architecture néo-classique, française et anglaise du siècle des lumières, mais aussi plus tard les écrivains romantiques comme Victor Hugo ou Théophile Gautier. Piranèse combine une formation d'architecte et d'ingénieur, de constructeur (son père est maçon et entrepreneur) et même de décorateur de théâtre. Fasciné par les ruines antiques et les grands chantiers archéologiques de son époque, il s'oriente très vite vers le dessin d'architecture et produit avec la *Prima parte d'architettura e prospettiva* un recueil de gravures sur le thème de l'Antiquité qu'il poursuivra ensuite avec ses *Vedute di Roma* puis les *Antichità Romane*. Dessinateur enthousiaste, sinon toujours fidèle, des ruines romaines (il n'hésite pas à embellir et à

magnifier les vestiges qu'il dépeint), Piranèse est avant tout l'architecte d'une *Oniropolis* qui, faisant fi des préceptes classiques de Vitruve, recompose des bâtiments antiques imaginaires comme son *Temple antique* ou son *Vestibule de temple* dans la *Prima parte* (1743), avec leurs espaces intérieurs monumentaux associant dômes et voûtes grandioses, multipliant colonnades et pilastres. Piranèse restitue des villes romaines mirifiques (la reconstitution historique est contestable), comme pour les planches gravées du *Campo di Marzio* (1762) scénographie mégalomane du Champ de Mars en bordure du Tibre sur un plan réinventé de la Rome impériale, ou comme pour la vue panoramique du *Capitole antique* et celle du *Pont magnifique avec loggias* dans la *Prima parte*, vue perspective sous un pont qui inspirera notamment le peintre Hubert Robert.<sup>10</sup>

« Pour ne pas faire de cet art sublime un vil métier où l'on ne feroit que copier sans choix » est inscrit en français sur le fronton d'un monument imaginé par Piranèse dans *Parere su l'Architettura* (1764) ; la sentence résume sa conviction : l'étude de l'architecture antique doit servir la créativité artistique, elle doit dépasser l'innovation architecturale. Ainsi l'*Oniropolis* de Piranèse quitte l'évocation magnifiée de la civilisation romaine disparue, en matérialisant, au travers de « caprices » architecturaux, des décors urbains fabuleux, assemblant, comme un mecano, les éléments architectoniques antiques, jouant avec les ordres doriques, ioniques ou toscans, les ornements, tableaux sculptés et bas reliefs plus ou moins baroques, les systèmes constructifs les plus audacieux. Cette ville imaginaire se visite dans *Les dépendances de thermes antiques* (gravure qui inspirera Ledoux) ou dans la *Partie d'un port magnifique à l'usage des anciens Romains* (*Opere Varie*, 1753), ou dans les *Frontispices T.II et T.III* (*Antichità Romane*, 1756) représentant des voies romaines bordées de monuments funéraires hétéroclites et foisonnants, ou encore dans la série des « prisons imaginaires » (*Invenzioni capricciose di Carceri*). Les gravures des *Carceri* (1745, 1761) montrent des décors carcéraux fantastiques, des espaces vertigineux en clair-obscur sous des voûtes de pierres nues habitées par des passerelles et des escaliers qui s'entrecroisent, renforçant le caractère oppressant de ces architectures imaginaires. Ce romantisme ténébreux se retrouve dans les vues des ruines antiques, sarcophages, monuments funéraires qui parsèment les *Opere varie* (1743-1757).

---

<sup>10</sup> *Le pont triomphal* – Hubert Robert (1782).

Comme Piranèse, Hugh Ferriss utilise le dessin pour transfigurer l'image de la ville ; architecte comme lui mais préférant se consacrer au dessin d'architecture, il travaille également en noir et blanc avec un rendu très expressif des ombres et des lumières. Mais alors que Piranèse recompose le passé antique au travers de ses scénographies de ruines romaines ou ses « caprices » architecturaux, Ferriss, fasciné par les gratte-ciel qui fleurissent dans les villes américaines du début du XX<sup>e</sup> siècle, élabore, dans sa description d'une *Métropole du futur* (1929), sa vision d'une cité idéale. Piranèse est à la recherche d'un nouvel esthétisme architectural fondé sur l'art de la construction antique, Ferriss imagine la forme de la ville idéale, au niveau du quartier en travaillant sur les contraintes de construction et les règlements d'urbanisme, à l'échelle urbaine en recomposant dans l'espace les grandes fonctions urbaines. A deux siècles de distance, ces deux architectes dessinateurs pris au jeu de leur fascination, l'un pour un passé fabuleux, l'autre pour le futur en marche, ont fait prendre forme à une *Oniropolis* d'une grande puissance romantique.

« Et nos villes ?

Des murs, des murs, des murs.

Nous ne voulons plus de murs, plus d'encasernement du corps et de l'esprit, de toute cette véritable civilisation qui encaserne, avec ou sans ornements, nous voulons :

- Un système de tension dans l'espace libre.
- Le changement de l'espace en urbanisme.
- Aucun fondement, aucun mur.
- Se détacher de la terre, suppression de l'axe statique.

En créant de nouvelles possibilités de vivre, il se crée une nouvelle société. »

*De Stijl* - Frédérick Kiesler (1925)<sup>11</sup>

Kasimir Malevitch, peintre et théoricien avant-gardiste russe s'intéresse vers 1923 à l'architectonique afin de transformer l'environnement urbain. Il se consacre à ses *architectones*, constructions en volume issus de ses compositions suprématises (art non figuratif et sans objet, aboutissement des mouvements cubiste et futuriste), destinées à faire émerger des formes architecturales nouvelles ; « un type pur en dehors de tout objectif pratique, car l'architecture commence là où il n'y a pas d'objectifs pratiques ». Son condisciple, El Lissitski, travaille lui sur l'architecture, l'espace, la perspective en produisant des lithographies abstraites, les *Proun(s)*, « projets pour l'affirmation du nouveau » qui amèneront le mouvement constructiviste russe et influenceront notamment l'école du Bauhaus. Iakov G. Tchernikhov, dont on compare souvent l'œuvre à Piranèse (comme lui il a vécu de l'édition de ses « architectures de papier »), produit plusieurs ouvrages entre 1930 et 1933 dont *Fondements de l'architecture contemporaine* et *Fantaisies architecturales*, recueils

<sup>11</sup> In Frédérick Kiesler, *artiste architecte* – Ed. Centre Georges Pompidou (1996).

de compositions architecturales en perspective jouant sur l'opposition des volumes, des plans, des couleurs, sans aucune réalité constructive.

Sautons quelques années, les *sixties*, époque effervescente caractérisée par l'avènement de la société de consommation, la guerre froide, la contestation de l'ordre politique et social existant, voient un formidable bouillonnement d'architectures parallèles, de rêves d'architectes et d'urbanistes contestataires autour des groupes Archizoom, Archigram, Architecture Principe (Claude Parent et Paul Virilio). Avec l'arrivée de la micro-informatique, de la robotique, la conquête spatiale, nombreux sont les architectes qui travaillent sur de nouveaux concepts urbains basés sur la technologie, nous les évoquerons lors de notre escale dans la *Cyberpolis* ; d'autres tentent d'imaginer la ville du futur, nous les retrouverons à la fin de notre itinéraire dans la *Futurapolis* ; certains sont quasi inclassables, comme l'architecte Paolo Soleri qui dessine continuellement depuis 1960 sa ville rêvée, Mesa city dans le désert de l'Arizona aux Etats-Unis ; cette mégalopole fictive à la structure organique est prévue pour abriter deux millions d'habitants. Claude Parent travaille lui sur la dimension oblique et imagine des villes linéaires aux flancs inclinés comme une ziggourat, où les voies de communication sont intégrées aux immeubles.

« Aujourd'hui, pour la première fois dans l'humanité, au moment où un formidable développement scientifique et une technologie perfectionnée mettent tous les moyens à notre disposition, nous construisons ce que nous voulons et comme nous le désirons, notre architecture n'est pas déterminée par la technique mais se sert d'elle, architecture pure et absolue. Aujourd'hui l'homme règne en maître sur l'espace infini. »

Hans Hollein - *Absolute Architektur* (1963)

Hans Hollein est un architecte autrichien que l'on raccroche au mouvement architectural iconoclaste Archigram. « L'architecture domine l'espace. Elle le domine en s'élançant dans les airs, creusant le sol, planant au dessus de la campagne, s'étendant dans toutes les directions » écrit Hollein dans son manifeste *Architecture absolue* (1963). Il traduit sa pensée en détournant, à la manière de Magritte ou de l'architecture *ready-made* de l'artiste pop Claes Oldenburg, des objets qu'il insère dans une échelle urbaine comme son collage *Aircraft carrier city in landscape* (1964) faisant d'un porte-avion planté dans le paysage un monument architectural ou sa série des *Transformations* (1960),

mégastructures minérales qui dominent le paysage urbain de Vienne ou New-York.

Tout au long du XX<sup>e</sup> siècle, la littérature de science-fiction sera un formidable creuset de villes imaginaires. La plupart de ces romans sont des ouvrages d'anticipation, situant l'histoire dans l'avenir, soit celui plus ou moins proche de notre société contemporaine, soit projetant le décor des intrigues romanesques sur des planètes lointaines où l'on visitera incidemment les villes les plus étranges, où l'on rencontrera les sociétés extraterrestres les plus déroutantes. Nous sommes là dans la continuité des textes utopiques du XVII<sup>e</sup> et du XVIII<sup>e</sup>, récits apocryphes de voyages extraordinaires et merveilleux comme *les Etats et empires de la Lune et du Soleil* de Cyrano de Bergerac. Comme nous reviendrons sur les anticipations sociales ou technologiques, je citerai ici quelques *Oniropolis* choisies : les villes post-cataclysmiques décrites par James Ballard dans *Le Monde englouti* (1962) ou *Sécheresse* (1965), la mégalopole polluée et surpeuplée de John Brunner<sup>12</sup> de *Tous à Zanzibar* (1969), la ville extraterrestre colorée et cosmopolite de *Triton* (1976) de Samuel Delany, la ville multi-temporelle de Philip K. Dick dans *Ubik* (1969), les univers baroques de Frank Herbert dans la série des *Dune* (1965), l'univers sphérique d'*Horizon vertical* (1989) de K.W. Jeter, la ville psychédélique de la série de Jerry Cornelius (1968-1977) de Michael Moorcock, la ville roulante du *Monde inversé* (1974) de Christopher Priest, les villes tours des *Monadés urbaines* (1971) de Robert Siverberg, les surprenantes villes extraterrestres, interconnectées par les portails de téléportation Distrans des cycles *Hyperion* et *Endymion* (1989 – 1997) de Dan Simmons. A la frontière de la science-fiction, la veine littéraire dénommée Heroic Fantasy (donjons, dragons, sorciers...) qui évoque un lointain passé fabuleux et onirique, constitue évidemment une mine de villes toutes plus fantastiques les unes que les autres, dans le genre médiéval et exotique ; je ne citerai ici que le petit village bucolique des Hobbits décrit par J.R.R. Tolkien dans *Le Seigneur des anneaux* (1954).

Le « septième art », la bande-dessinée, n'est pas en reste pour construire des décors urbains étranges, décalés ou futuristes. La science-fiction de type *space-opera* (aventures spatiales) a évidemment inspiré quantité d'auteurs de « bd » qui ont imaginé

---

<sup>12</sup> Voir aussi de John Brunner ses romans *L'orbite déchiquetée* (1969), *Le troupeau aveugle* (1972), *Sur l'onde de choc* (1975) et aussi un premier livre assez inclassable : *La ville est un échiquier* (1965), exercice de style où tous les mouvements romanesques de l'intrigue politico-bananière correspondent aux mouvements sur l'échiquier d'une partie d'échec ayant eu lieu à La Havane en 1892 (victoire des blancs en 38 coups).

les villes extraterrestres les plus diverses, citons par exemple Druillet (la série des Loan Sloane), Jean-Claude Mézières et Pierre Christin (la série des Valérian, voyageur spatio-temporel) ou Moebius. Mais arrêtons-nous sur deux auteurs contemporains qui, si l'on n'est pas un aficionado de ce média, me semblent vraiment incontournables par leur puissance d'expression et leur description colorée d'univers urbains alternatifs ; ce sont les dessinateurs Enki Bilal qui prend pour décor de ses intrigues des villes européennes dans un proche futur décalé et François Schuitten avec l'univers fascinant des *Cités obscures*.

Tout l'univers onirique d'Enki Bilal est dans la série dite de la « trilogie Nikopol », trois bandes-dessinées réalisées entre 1980 et 1992, *La foire aux immortels*, *La femme piège* et *Froid équateur*.<sup>13</sup> Nous sommes ici en 2023 et nous suivons Alcide Nikopol, homme du passé condamné à une peine d'hibernation dans l'espace, qui revient dans un Paris qu'il ne reconnaît pas ; la conurbation, politiquement autonome, est dorénavant divisée en deux arrondissements : le 1<sup>er</sup> arrondissement est central et abrite une société favorisée mais placée sous le joug d'un pouvoir fasciste omniprésent ; le 2<sup>ème</sup> arrondissement est en périphérie et s'étend sur un immense territoire sur lequel survit une population hétéroclite dans des conditions sanitaires précaires provoquant la dégénérescence physique des habitants. Les personnages évoluent dans un décor urbain en décomposition, imprégné par le système autoritaire en place (inspiré en droite ligne du régime de Mussolini). Londres, ville cosmopolite en proie aux attentats terroristes des « afro-pakistanaï », et Berlin, enclave autonome au sein de l'empire « tchécosoviet », théâtre d'une guerre civile, ne valent guère mieux. L'intrigue, qui convoque la mythologie égyptienne, se termine à Equateur-city, ville nouvelle établie en centre Afrique par un consortium industrialo-maffieux.

C'est un tout autre univers que construit graduellement le dessinateur François Schuitten et son complice Benoît Peters avec le cycle des *Cités obscures*. Nous découvrons au fil des ouvrages un continent parallèle, jalonné par des villes fabuleuses : Samaris et ses murailles mystérieuses, Armilla la ville engloutie, Galatograd et ses coupoles habitées, Mylos la ville industrielle et travailleuse, Calvani, temple du végétal avec son enchevêtrement de gigantesques serres, Alaxis la frivole, ville des jeux et des plaisirs, et puis Urbicande, une ville austère et symétrique où nous suivons le parcours d'Eugen Robick, « urbatecte » de la ville, qui va être

---

<sup>13</sup> *La foire aux immortels*, *La femme piège* et *Froid équateur* – Enki Bilal - Humanoides associés (1990 – 2001) ; On retrouve l'univers de Bilal dans son dernier ouvrage *Le sommeil du monstre* chez le même éditeur.

confronté au développement expansif d'une mystérieuse structure cubique, découverte dans un chantier, croissant de manière incontrôlable, au travers des bâtiments jusqu'à couvrir l'ensemble de la ville, bouleversant évidemment la vie de la cité (la structure tridimensionnelle crée des passerelles entre les différents quartiers de la ville et entre les immeubles eux-mêmes). D'autres cités obscures semblent curieusement faire écho à nos capitales, Pâhry (le double obscur de Paris bien sûr) et surtout Brüssel (Bruxelles), ville en proie à une urbanisation galopante, avec la juxtaposition de quartiers anciens, de gratte-ciel, d'échangeurs urbains et de tramways suspendus, qui fait l'objet d'un gigantesque projet d'aménagement urbain par un promoteur mégalomane.<sup>14</sup> Une image récurrente dans les albums des *Cités obscures*, qui évoque la posture favorite d'Hugh Ferris, le perspectiviste des cités américaines du début du XX<sup>e</sup> (dont nous reparlerons à propos d'*Utopia*) est celle de l'observateur, penché à une fenêtre ou accoudé à un balcon, qui contemple, envoûté, le spectacle de la ville fantastique qui s'étend devant lui, comme un décor panoramique. L'*Oniropolis* de Bilal montrait un futur urbain en décomposition, celle de Schuiten et Peeters, paraît figée dans un passé alternatif (les personnages sont vêtus à la mode XIX<sup>e</sup>), construisant des décors de théâtre urbain qui rivalisent par leur magnificence.

Schuiten et Peeters nous proposent des points de passage, des portes d'accès à l'univers parallèle des *Cités obscures*, au travers de scénographies d'expositions ou de leur participation à des projets d'architecture.<sup>15</sup> Dans l'exposition *L'Evasion* (Grenoble, 1989), on perçoit, au travers de failles ménagées dans des murs de pierres cyclopéennes, une ville lumineuse et inaccessible formée de gratte-ciel et de tours ; l'exposition *Le musée des ombres* (Angoulême, Bruxelles, Paris 1989-1992) transpose l'univers des *Cités obscures* sous forme d'un parcours labyrinthique où l'on retrouve des aperçus des villes obscures de Mylos, du bureau d'Eugène Robick (l'« urbatecte » de la ville d'Urbicande), de l'enchanteresse ville-serre de Calvani dédiée à la culture du végétal ; Pâhry rencontre Paris à la station de métro Arts et Métiers dans un décor technologique vernien réalisé pour la RATP en 1995 ; enfin, parmi beaucoup d'autres projet ou réalisations, le pavillon thématique *A planet of visions* lors de l'Exposition universelle d'Hanovre en 2000, propose un voyage magique à travers les visions du futur dans l'histoire de l'humanité : l'an mil,

<sup>14</sup> Voir notamment de Schuiten et Peeters les albums *La fièvre d'Urbicande* et *Brüssel* - Casterman. Les passionnés liront avec plaisir le *Guide des cités obscures* et *L'écho des cités* (présenté comme le fac-similé d'un périodique interurbain) chez le même éditeur. Voir également le site [www.urbicande.be](http://www.urbicande.be)

<sup>15</sup> Voir ici *Voyages en utopie* - Schuiten et Peeters - Casterman (2000).

le paradis miroir et ses jardins suspendus, la tour de Babel, l'utopie de la cité, l'utopie sociale, l'utopie mécanique avec un dirigeable géant évoquant celui de *Robur le conquérant* de Jules Verne.

Dans l'exposition *Cités-cinés* à Montréal (1990) sur le thème de la ville imaginaire, Schuiten explorait le jeu entre le cinéma et la ville, préfigurant dans sa scénographie la ville fantomatique du film *Taxandria* de Raoul Servais. La ville du futur est un des décors de prédilection du cinéma d'anticipation. Le film *Blade Runner*<sup>16</sup> offrait une peinture très réaliste d'une mégalopole (Los Angeles au XXI<sup>e</sup> siècle) marquée par la pollution atmosphérique et sonore, l'agressivité d'une publicité omniprésente, qui concentrait une population cosmopolite à dominante asiatique ; une ville à l'ambiance technologique et décadente qui servait de cadre à l'enquête d'un policier spécialisé dans la traque d'androïdes rebelles en cavale (des « répliquants »). Beaucoup plus colorée, sorte de *Métropolis* (le film magnifique de Fritz Lang sur lequel je reviendrai dans la *Futurapolis*) mais revu avec l'esthétisme de *Blade Runner*, la mégalopole du *Cinquième élément* (1997) de Luc Besson montre le ballet ininterrompu de véhicules volants se croisant à différentes altitudes dans une forêt de tours s'enfonçant dans des profondeurs insondables. Citons également, sur un autre registre, le film très poétique *La cité des enfants perdus* (1995) de Jean-Pierre Jeunet et Marc Caro qui traitent à leur manière baroque et flamboyante des thèmes du clonage et de l'ingénierie génétique dans un décor urbain brumeux et glauque.

L'*Oniropolis* que nous avons observée au détour des mythes religieux et des croyances populaires, des découvertes géographiques, des dessins d'architecture imaginaire, de la bande-dessinée, du cinéma, de la littérature de voyages extraordinaires, de la science-fiction, est une ville onirique, fantasmagorique, qui ne vise pas à l'idéalité ou à la perfection architecturale et urbanistique ; elle est souvent simplement étrange, déconcertante, merveilleuse, fabuleuse, provocante, inaccessible... Pour faire le lien avec notre prochaine étape, celle d'*Utopia* et des cités idéales, j'évoquerai pour finir un des premiers mythes de l'architecture urbaine, celui de la Tour de Babel. Ce mythe, qui présente plusieurs facettes, repose sur une réalité historique, celle d'une ziggourat haute de huit étages, dénommée Etemenanki, « maison de fondement du ciel et de la terre », implantée dans la ville de Babylone, en Mésopotamie, dès le XII<sup>e</sup> siècle av. JC, puis restaurée par Nabuchodonosor, six cents ans plus tard, pour atteindre une

<sup>16</sup> *Blade Runner*, un film de Ridley Scott (1982) adapté d'une nouvelle de Philip K. Dick : *Les androïdes rêvent-ils de moutons électriques ?*

hauteur impressionnante de quatre-vingt-dix mètres. C'était un gratte-ciel destiné à accueillir les divinités mais qui manifestait surtout la toute-puissance de la civilisation babylonienne.

Beaucoup plus tard les tours des villes renaissantes italiennes de Bologne ou San Gimignano symboliseront le pouvoir naissant de la bourgeoisie, les gratte-ciel des villes nord-américaines du début du XX<sup>e</sup> siècle incarneront la modernité et l'esprit d'entreprendre, jusqu'aux « Twins » du World Trade Center de New-York, détruites par des fanatiques parce qu'elles personnifiaient l'hégémonie politico-économique des Etats-Unis, ou encore la « Tour sans fin », projet non réalisé de l'architecte Jean Nouvel, tour ronde de quatre cent vingt-six mètres de haut devant s'implanter dans les années quatre-vingt dix sur la zone de La Défense à Paris ; tour infinie qui par un jeu de dégradé, le fut très sombre à la base devenant presque transparent au sommet, semblait transpercer la terre d'un côté, le ciel de l'autre. La légende se greffe sur l'histoire de la Tour de Babel qui est décrite comme une entreprise titanique, un chantier sans fin. Ce ne sont pas ici des exaltés qui vont stopper la croissance de la Tour, mais Dieu lui même comme cela est rapporté dans la *Genèse*. Pour paralyser les hommes dans leur arrogante tentative d'atteindre le ciel, la répression divine prend la forme d'un brouillage linguistique : les constructeurs de la Tour qui parlaient tous le même langage, ne se comprenant plus, doivent abandonner leur travail ; la population sera dispersée et cette cité idéale, où les hommes touchant le ciel seraient devenus les égaux des dieux, restera inachevée ; peut-être parce que le langage et la communication sont les ferments de l'urbanité ?



« Tout le monde rêve d'une cité idéale. Sauf ceux qui considèrent comme satisfaisante la ville qu'ils habitent. Mais ils sont rares. Aussi rares que ceux qui trouvent parfaite la société dans laquelle ils vivent. Le philosophe dans sa bibliothèque et le déraciné dans son bidonville rêvent d'une ville qui puisse satisfaire aussi bien leur quotidienneté que leurs fantasmes. »  
 Michel Ragon - *L'homme et les villes* (1995)

## < la quête de la cité idéale: l'Utopia >

De tous temps les hommes ont rêvé de villes idéales, des *Utopia* symbolisant par leur situation, leur topologie, leur aménagement, leurs propres aspirations d'une société plus démocratique, plus juste ou plus libre. L'*Utopia* est parfois la métaphore spatiale de la société idéale, ou bien à l'inverse on imagine que la forme urbaine que l'on veut révolutionnaire, ou que les caractéristiques novatrices des bâtiments, auront une influence sur la société, sur la façon de vivre, de travailler, de s'éduquer, sur les relations entre les personnes. Bien plus qu'une utopie architecturale, la ville idéale est souvent, avant tout, la description mythifiée de l'organisation sociale, politique et économique d'une communauté humaine.

Bien que le terme « utopie » et l'initiation du genre littéraire utopique soient portés au crédit de Thomas More au XVI<sup>e</sup> siècle<sup>17</sup>, la quête de la cité idéale remonte à l'Antiquité, aux écrits de Platon et avant lui aux travaux d'Hippodamos au V<sup>e</sup> siècle avant JC. L'architecte Hippodamos reconstruit la ville de Milet (494 av.JC) en mettant en pratique sa conception d'une cité idéale par un découpage spatial en trois parties, séparant les habitants selon leurs classes sociales, plaçant au centre de la ville une agora. La forme urbaine suit un tracé géométrique rigoureux dont on trouvera écho dans de nombreuses villes postérieures, comme la ville de Turin au X<sup>e</sup> siècle et bien plus tard dans les villes américaines au tracé en damier comme Washington ou New York à la fin du XVIII<sup>e</sup>.

Le plan de la ville de Milet transpose dans l'espace, de manière rationnelle, la constitution et l'organisation sociale et politique de la cité grecque ; comme toute vision utopique, elle fera l'objet à

<sup>17</sup> Le mot « utopie » est forgé par Thomas More à partir du grec *ou-topos*, « nulle-part » et *eu-topos*, « lieu de bonheur ».

l'époque d'une contre-utopie qui montrera ses travers. Aristophane se moque d'Hippodamos et de la construction au cordeau de la ville de Milet dans la pièce *Les Oiseaux* (414 av.JC) : « Je prendrai mes dimensions avec une règle droite que j'applique de manière que le cercle devienne carré. Au centre il y aura une place publique, où aboutiront des rues droites convergeant vers le cercle même et, comme d'un astre lui-même rond, partiront en tous sens des rayons droit » ; les sages heureusement décident de fuir une cité trop rationnelle, devenue invivable, pour fonder une ville sans contraintes entre ciel et terre. Bien plus tard Gulliver de Swift découvrira avec stupeur l'aberration de la société scientifique de l'Île de Laputa.

« Mais quoi ? Ne verra-t-on pas disparaître les procès et les accusations réciproques, dans notre cité où chacun des gardiens n'aura à soi que son propre corps, et où tout le reste sera commun ? Ne s'ensuit-il pas que nos citoyens seront alors à l'abri de tous les conflits que fait naître parmi les hommes la possession de richesses, d'enfants et de parents ? [...] Ainsi ils seront délivrés de toutes ces misères, et mèneront une vie plus heureuse que la vie bienheureuse des vainqueurs olympiques. »  
Platon - *La République*, livre V.

Dans *La République*<sup>18</sup>, Platon décrit une organisation civique et militaire idéale qui trouve sa légitimité dans l'Athènes ancienne mythique. La société très codifiée est régie avant tout par l'intérêt communautaire, elle est fondée sur une organisation rationnelle de la cité et sur la représentation de la cosmogonie Athénienne. L'éducation qui vise à réaliser l'harmonie du corps et de l'âme est un élément essentiel, mais la cellule familiale est proscrite au bénéfice de la communauté. Platon invente dans *Le Timée* puis dans *Critias*, le mythe de l'Atlantide, en opposant dans son récit l'Athènes ancienne, qu'il situe dans un passé imaginaire neuf mille ans avant son époque, aux conquérants Atlantes établis dans une île fortifiée par Poséidon. La civilisation idéale athénienne est stable et harmonieuse ; elle est organisée en trois groupes sociaux auxquels on accède par le mérite personnel : la classe supérieure formée par les philosophes et les prêtres en charge de l'administration de la cité, les guerriers responsables de sa défense et les artisans et agriculteurs qui s'occupent des problèmes économiques. Les envahisseurs Atlantes, descendants d'une civilisation engloutie par les eaux sont insulaires ; l'île est par essence un environnement protégé et inaccessible qui s'est développé de manière autonome loin de la société continentale. La civilisation athénienne idéale est située quant à elle dans un passé immémorial (l'histoire mythique est relatée par un témoin indirect qui lui même la tient de quelqu'un d'autre); projection dans le

<sup>18</sup> *La République* – Platon – Ed. Garnier (1966).

temps qui sera utilisée fréquemment dans les utopies, notamment dans la littérature d'anticipation ou les écrits uchroniques (utopies temporelles).

C'est sur une île également que Thomas More placera la civilisation de *l'Utopie* (1516) qui figure son idéal d'ordre moral et de justice sociale. L'île Utopia, découverte par le navigateur Hythlodée (que More, contemporain de la découverte du Nouveau Monde, fait le compagnon de route d'Amerigo Vespucci) est maillée par un réseau de cinquante-quatre villes construites sur le même modèle urbain, avec les mêmes édifices et le même système politique de type suffrage indirect : les six mille familles vivant dans chacune des cités élisent des magistrats qui eux-même nomment un prince ; le système politique est très éloigné de la société féodale de la Renaissance, la destitution possible du prince devant les prémunir de tout despotisme. La stabilité de la démographie et l'équilibre socio-économique sont garantis par un mécanisme de répartition entre familles ou entre villes en cas de population excédentaire.

« Les Utopiens divisent l'intervalle d'un jour et d'une nuit en vingt-quatre heures égales. Six heures sont employées aux travaux matériels. [...] Le temps compris entre le travail, les repas et le sommeil, chacun est libre de l'employer à sa guise. Loin d'abuser de ces heures de loisir, en s'abandonnant au luxe et à la paresse, ils se reposent en variant leurs occupations et leurs travaux.[...] Tout le monde en Utopie, est occupé à des arts et à des métiers réellement utiles. Le travail matériel y est de courte durée, et néanmoins ce travail produit l'abondance et le superflu. [...] Le but des institutions sociales en Utopie est de fournir d'abord aux besoins de la consommation publique et individuelle, puis de laisser à chacun le plus de temps possible pour s'affranchir de la servitude du corps, cultiver librement son esprit, développer ses facultés intellectuelles par l'étude des sciences et des lettres. C'est dans ce développement complet qu'ils font consister le vrai bonheur. »  
*Utopia* – livre second -Thomas More – 1516.

Dans les environs, la campagne est rationalisée afin d'optimiser la production agricole qui est la principale activité de l'île, hormis quelques industries manufacturières essentielles. Le commerce extérieur assure la richesse de l'île, les biens et les richesses sont redistribuées à la communauté, le commerce intérieur étant interdit. La durée du travail est limitée (à six heures par jour, préfigurant notre RTT nationale !) de manière à laisser du temps pour la culture personnelle. La société utopique que dessine More est très loin de celle imaginée par Platon qui était organisée en castes hiératiques : ici apparaît l'idée d'une société plutôt égalitaire (bien qu'il subsiste malgré tout une caste d'esclaves, condition qui, il est vrai, n'est pas héréditaire) fondée sur un humanisme catholique, avec cependant une certaine rigidité de la société et une austérité du mode de vie qui semble être la contrepartie de l'équité sociale du système. La société en Utopia, bien que communautaire, est patriarcale et les mœurs sont très encadrés, le divorce y est quasiment interdit<sup>19</sup>, l'adultère est puni d'esclavage.

A peu près à la même époque, l'abbaye de Thélème du *Gargantua* (1534) de Rabelais est l'*alter ego* de l'île d'Utopie. Ici est pris le contre-pied systématique des valeurs monastiques de la Renaissance : l'architecture de l'abbaye est somptueuse et ouverte sur l'extérieur ; ses résidents sont beaux, heureux et richement vêtus. Point d'ascétisme : aux contraintes des vœux moniaux se substitue la possibilité pour chacun de vivre en couple, riche et libre. « Fais ce que voudras » proclame l'enseigne de l'abbaye qui manifeste la confiance que Rabelais place en l'éducation et la culture pour assurer l'épanouissement de l'humanité.

C'est encore sur une île, voisine de Sumatra, que Tommaso Campanella placera sa *Cité du soleil* (1602) qui renvoie autant à More qu'à Platon. Son idéal de société est fondé sur la science expérimentale et non dogmatique mais aussi sur l'occultisme, comme l'Athènes ancienne. Le régime politique est celui d'un communisme de gestion et de production des biens et de contrôle des unions et des naissances en fonction des données astrologiques. L'architecture de la Cité<sup>20</sup> symbolise le paradigme social : de forme circulaire, la ville est entourée de sept remparts concentriques qui la protègent (faisant référence au cosmos ils portent d'ailleurs chacun le nom d'une planète) ; remparts qui ont aussi une fonction pédagogique, étant recouverts d'illustrations

<sup>19</sup> Vingt ans plus tard Thomas More, ancien Chancelier du royaume d'Angleterre, sera décapité pour avoir refusé de cautionner le divorce du roi Henry VIII et être resté fidèle à ses convictions papiste en plein courant réformiste.

<sup>20</sup> Le modèle architectural de la *Cité du soleil* inspirera différents projets urbains comme celui de Palma la Nova près de Venise.

scientifiques dans les domaines de la nature, des mathématiques, de l'histoire.

Alors que les écrivains utopistes s'attachent à décrire minutieusement le cadre urbain de leurs sociétés idéales, qui mieux que les architectes pourront inventer, et quelquefois construire, la ville idéale ? La fin du XVIII<sup>e</sup> siècle verra ainsi l'avènement de l'architecture symbolique et visionnaire des Ledoux, Boullée, Lequeu.

Une des constructions phares à cette époque est celle de la Saline royale d'Arc-et-Senans de Claude Nicolas Ledoux (érigée en 1774) qui forme un demi-cercle rigoureux à l'orée de la forêt de Chaux et dont on se demande de prime abord si le chantier n'a pas été interrompu avant que la seconde moitié du cercle n'ait été réalisée ; l'architecte évoque : « une forme pure comme celle que décrit le soleil dans sa course ». En fait la Saline, commande de Louis XV mais réalisée sous Louis XVI, peu avant la révolution, est bien conforme à la demande des fermiers généraux. L'architecture se met au service du premier site industriel intégré préfigurant les cités ouvrières, phalanstères et autres familistères au siècle suivant. Mais ici, si les ouvriers et leurs familles vivent bien en communauté, point d'idée collectiviste. Au milieu se trouve la maison du Directeur, centre du pouvoir, et de part et d'autre les locaux de production du sel; refermant le demi-cercle, les maisons d'habitation collective et magasins divers sont entourés de jardins potagers et d'une enceinte. L'ensemble est conçu pour assurer une productivité maximale en rationalisant le travail et en limitant les déplacements des ouvriers; l'organisation spatiale devient un instrument de contrôle en permettant une surveillance continue du personnel (une fenêtre est d'ailleurs prévue à cet effet dans la maison du Directeur) et en concentrant l'ouvrier sur son travail par une vie en vase clos (perdre son emploi veut dire perdre son logement). La Saline paraît évidemment à nos yeux modernes un univers concentrationnaire (d'autant que l'on apprend que les enfants travaillaient dans l'usine dès l'âge de cinq ans et que leur tâches étaient attribuées, du fait de leur petites tailles, les tâches dangereuses et toxiques de nettoyage des installations), mais il faut replacer cette construction dans son contexte historique ; contemporain et disciple convaincu de Rousseau, l'architecte reprend à son compte l'idée de l'isolement bienfaiteur, loin de la ville tentatrice, et s'appuie sur les idées progressistes du Siècle des Lumières, visant par une nouvelle organisation du travail et du système productif à modeler le comportement social : « le

caractère des monuments comme leur nature servent à la propagation et à l'épuration des mœurs <sup>21</sup>».

Ledoux revient ensuite sur son projet architectural qui formera l'épicentre d'une cité idéale : la *Ville de Chaux*, projet qui ne sera jamais réalisé, referme le cercle inachevé de la Saline et devient l'archétype de la ville utopique. Autour de la circonférence du centre de production du sel devenu ici le centre urbain, s'implantent différents bâtiments à l'architecture symbolique <sup>22</sup> : le marché, le cimetière sphérique, la forge à canons, l'hôpital (« pour épurer l'ordre social par l'attrait de la bienfaisance »), mais aussi les maisons aux formes allégoriques, tendant à la naïveté, des différents corps de métiers, les artistes, les gardes, les bûcherons, les charbonniers, et plusieurs bâtiments moralisants comme le « Temple de mémoire », la « Maison d'union », le « Temple de la conciliation » ou « Pacifère », la « Maison des plaisirs » dans laquelle « l'étalage du vice devrait amener aux biens les dévoyés »... Ces édifices qui resteront théoriques (Ledoux sera emprisonné sous la Terreur et ne construira plus) évoquent ceux du Palais municipal (1792), du Cénotaphe de Newton et de l'Amphithéâtre pour trois cent mille spectateurs imaginés par Etienne Louis Boullée, du projet de prytanée (1791) de Legrand et Molinos sur les ruines de la prison de la Bastille (temple qui se veut le symbole de l'éducation civique et morale du peuple), le projet d'étable en forme de vache gigantesque (la forme symbolise la fonction) ou le « Monument destiné à l'exercice de la souveraineté du peuple en assemblées primaires » de Jean-Jacques Lequeu, amphithéâtre qui, combinant le demi-cercle et le triangle, exprime par son architecture les valeurs morales et politiques de la société.

Comme dans la *Cité du soleil* de Campanella, l'architecture se veut symbolique, voire ésotérique (notamment avec de fréquentes références aux signes maçonniques). L'urbanisme est cosmogonique mais doit aussi traduire dans l'espace la rationalité de l'organisation sociale idéale; il transcrit dans sa géométrie cartésienne le culte à la déesse Raison. La géométrisation de l'espace s'applique autant au cadre bâti qu'aux espaces verts et agrestes. On pense ici par exemple aux parcelles agricoles bien réglées des Réductions jésuites en Amérique ou à la vision rousseauiste d'une Nature accueillante et policée. Ce nouvel art

<sup>21</sup> *L'Architecture considérée sous le rapport de l'art, des mœurs et de la législation* – Claude Nicolas Ledoux (1804).

<sup>22</sup> Voir les maquettes de ces bâtiments présentées dans le Musée Ledoux sur le site d'Arc-et-Senans.

des jardins trouve sa source dans *Le songe de Poliphile* (1499) de Francesco Colonna (ouvrage ayant fortement inspiré par la suite Ledoux) qui dessine une ville idéale sur l'île Cythérée, une ville circulaire et bien organisée qui reprend à son compte les thèmes développés par la Renaissance italienne. L'apothéose en sera Versailles (1697) et ses jardins ordonnancés par André Le Nôtre, allégorie spatiale du pouvoir rayonnant du roi Soleil.

Les villes idéales ont souvent été imaginées pour construire le cadre d'un nouveau projet politique ou économique. Mais il s'agit parfois simplement de s'adapter à l'évolution de la société et c'est ainsi qu'à la fin du XIX<sup>e</sup> siècle et au début du XX<sup>e</sup> se pose de plus en plus crûment la problématique de la concentration urbaine qui s'accroît alors que l'industrialisation bat son plein. Si la croissance des villes n'est pas contrôlée, avec la tendance naturelle de polarisation des activités et de densification de l'habitat que l'on connaît, la surpopulation conduira inévitablement à l'érection de zones d'habitats insalubres en périphérie urbaine. Pour contrer ce modèle de développement urbain, Arturo Soria y Mata propose en 1882 le système de *Cité linéaire* visant à urbaniser les zones rurales. L'idée est de construire des villes mono dimensionnelles en bordure des voies de chemin de fer. Ces « cités linéaires » pouvant atteindre plusieurs dizaines de kilomètres sur cinq cents mètres de large relieraient des « cités points », zones urbaines plus denses.

Autre forme urbaine radicale, la cité idéale imaginée par Ebenezer Howard dans *Les cités-jardins de demain*<sup>23</sup> (1902) est un modèle de développement urbain alternatif qui veut apporter une réponse au problème de l'habitat à l'ère industrielle. La cité-jardin est de taille limitée (la population ne doit pas dépasser trente mille personnes), elle regroupe toutes les fonctions administratives et les activités tertiaires au centre, lui même entouré de jardins et d'avenues arborées bordées d'habitations et de commerces. L'urbanisation des quartiers et leur entretien sont gérés de manière mixte par des promoteurs privés et les pouvoirs publics qui régulent l'éventuelle spéculation immobilière et la concentration de la propriété foncière (tout en laissant sa place à l'initiative privée). Les villes sont cernées par une couronne de terres agricoles où sont également implantées les industries. A terme les cités-jardins, reliées les unes aux autres par un réseau de chemin de fer, formeraient des grappes d'agglomérations à dimension humaine, toutes fondées sur le même système de

---

<sup>23</sup> *Les cités-jardins de demain* - Ebenezer Howard – Ed. Sens & Tonka (1998).

gestion collectif, mi public, mi privé.<sup>24</sup> Le modèle prôné est celui de « ville à la campagne » alliant les avantages des deux environnements : l'animation sociale d'une cité qui reste cependant à dimension humaine et la qualité de vie d'un espace calme, non pollué, où la vie est bon marché et qui s'inscrit en harmonie avec les zones rurales. Le schéma urbain n'est pas figé comme dans les cités idéales du XVIII<sup>e</sup> mais seulement théorique ; il s'agit plus d'un organigramme fonctionnel, le plan urbain s'adaptant au contexte du site.

L'approche de l'architecte Tony Garnier des défis urbains portés par l'ère industrielle est plus pragmatique et moins drastique que la solution alternative proposée par Howard. Son dessin de la *Ville industrielle* (1917) représente une ville moyenne imaginaire d'environ trente-cinq mille habitants ayant parfaitement intégré, sans idées de retour à la nature ni vision futuriste, les contraintes de production industrielle du début du XX<sup>e</sup> siècle. C'est une ville moderne dont l'organisation s'appuie sur une séparation des fonctions et de la circulation : les industries sont à proximité des voies de communication : le fleuve, le chemin de fer ; les quartiers d'habitation sont découpés en îlots selon une trame rectangulaire avec une localisation des équipements publics de proximité selon un principe d'unités de voisinage. L'efficacité du modèle architectural industriel et sa logique fonctionnelle sont transposées à l'habitat et aux bâtiments publics construits sans ornements superflus. Le monumental s'efface pour un espace urbain à dimension humaine (les bâtiments sont bas, les espaces publics arborés) avec une architecture dépouillée jouant sur le rapport entre le végétal et le minéral (le béton est le nouveau matériau efficace par excellence).

C'est aussi par le dessin que Hugh Ferriss, architecte et perspectiviste américain renommé au début du XX<sup>e</sup> siècle, va matérialiser en 1929 sa vision d'une *Métropole du futur*<sup>25</sup>. Ferriss, fasciné par la floraison exubérante des gratte-ciel dans les villes américaines (il habite lui même en haut d'un gratte-ciel et découvre tous les matins la canopée de Manhattan dans la brume), cherche, à travers ses dessins aux clairs-obscur puissamment expressifs, à projeter les tendances architecturales en cours, l'emploi de nouveaux matériaux comme le verre, le béton et l'acier remplaçant la brique, et à extrapoler les impacts des nouvelles ré-

<sup>24</sup> Les premières cités-jardins sur le modèle imaginé par Ebenezer Howard ont été réalisées à partir de 1903 dans les environ de Londres à Letchworth et Welwyn Garden City.

<sup>25</sup> *La métropole du futur* – Hugh Ferriss - Ed. du Centre Georges Pompidou (1987).

gements de la construction (les zoning laws) qui conduisent à l'édification d'immeubles à redans, sortes de ziggourats modernes.

Spectateur captivé par cette ville moderne effervescente en construction, Ferris est en même temps troublé par le processus de concentration urbaine et ses impacts sur la société ; l'architecture ayant pour lui une influence directe sur la vie des citoyens, sur leurs pensées, leurs émotions, leur comportement (bien que l'architecte, ni scientifique, ni psychologue, ni philosophe, ne maîtrise jamais les effets sociaux de ses constructions) ; il dessine alors une métropole imaginaire fondée sur la trilogie sciences, arts et *business*. Sa ville idéale est une ville relativement basse, aux immeubles bien ordonnancés ne dépassant pas six étages (la largeur d'une rue de manière à éviter les ombres portées par les bâtiments les uns sur les autres), sans banlieue ni taudis, maillée par un réseau de gigantesques tours-noyaux qui forment le cœur des trois zones principales de la ville : le Centre des Affaires, le Centre des sciences, le Centre des Arts et leurs pôles annexes : Energie, Finance, Technologie, Arts industriels, Religion, Philosophie. La métropole du futur de Ferris, à l'architecture monumentale mais épurée, à l'urbanisme aéré et à la répartition spatiale fonctionnelle, n'est pas sans évoquer le projet de *Ville contemporaine de trois millions d'habitants* de Le Corbusier, mais mâtiné du symbolisme architectural naïf d'un Ledoux ; le Centre des affaires (également siège des pouvoirs législatif, judiciaire et exécutif) respire la puissance du *business*, le Centre des arts est un hymne à l'air et à la lumière, un immeuble-atelier évoque un radiateur à ailettes, le gratte-ciel des Sciences est pur et froid comme les mathématiques...

« Des tours comme des cristaux. Des murs translucides. La pureté du verre habillant l'acier. Pas un rameau gothique, pas une feuille d'acanthé : rien qui ne se souvienne du règne végétal. Un monde minéral. D'étincelantes stalagmites. Des formes aussi froides que la glace. Mathématiques. Nuit sur le secteur des Sciences. »  
Hugh Ferriss

Bien qu'elle soit fondée sur une rationalité spatiale et géométrique, la vision d'Hugh Ferris d'une ville idéale s'éloigne de celle de Le Corbusier ; parce qu'il est peut-être, au contraire de l'architecte français, plus praticien que théoricien, sa description n'est pas

dogmatique, la ville ordonnée qu'il décrit n'est qu'une image mythique dans la brume, un mirage que l'observateur contemple du haut de sa terrasse.

Une quinzaine d'années plus tôt en Europe, dans le contexte de l'avant-guerre de 14-18, le projet utopique de *Cité mondiale* (1913) d'Ernest Hébrard figure une capitale neutre où seraient discutés les contentieux internationaux. L'image de grande métropole idéale (dont l'implantation est prévue face à la ville de Neuchâtel) montre une organisation symétrique autour de voies d'eau et d'un réseau ferroviaire ; une métropole moderne qui offre une réponse à la densification urbaine et à la croissance des transports.

Charles Edouard Jeanneret dit Le Corbusier reviendra sur ce projet au travers d'une approche révolutionnaire de l'urbanisme dans la *Ville contemporaine de trois millions d'habitants* (1922), projet théorique appliqué ensuite au réaménagement de la ville de Paris avec la proposition de *Plan Voisin* (1925) lors de l'Exposition internationale des Arts décoratifs. Pour contrer l'étalement des villes qui semble inéluctable, Le Corbusier propose de resserrer la ville en densifiant son centre par la juxtaposition de gratte-ciel (dix-huit tours de deux cents mètres de haut pour le Plan Voisin). La ville de l'ère industrielle sera une « ville-machine ». Si Tony Garnier appliquait l'efficacité de l'architecture industrielle à l'habitation, Le Corbusier, dans l'esprit du Purisme, courant artistique qu'il a contribué à fonder<sup>26</sup> et qui s'inspire de l'esthétisme fonctionnel des machines, prône une nouvelle architecture rationnelle et mono fonctionnelle. La standardisation se retrouve dans les procédés constructifs basés sur l'ossature plutôt que sur le mur porteur (grâce à l'emploi systématique du béton armé) et sur la préfabrication, les formes géométriques simples, un système de mesure basé sur les proportions normalisées du corps humain (le Modulor, 1947). L'« homme-machine » vivra dans une « ville-machine » : les unités d'habitation sont des blocs, disposés régulièrement dans un espace vert, logeant chacun mille six cents personnes et disposant de services collectifs intégrés (des unités d'habitation pas très éloignées des phalanstères fouriéristes) ; espacés les uns les autres de cent cinquante mètres, chaque immeuble de bureaux de l'hyper centre accueille dix à cinquante mille employés.

---

<sup>26</sup> Le Corbusier publie en 1918 avec Amédée Ozanfant, le manifeste *Après le Cubisme*.

Habiter, circuler, travailler, se distraire sont les quatre fonctions primordiales de la ville contemporaine selon le manifeste de *La Charte d'Athènes* (1943), fonctions qui doivent être nettement différenciées, impliquant un zoning urbain. Le plan de la ville machiniste est géométrique (les voies courbes sont à proscrire), avec un hyper centre très dense et une disparition des banlieues. Dans cette ville idéale, ou « cité radieuse », ensoleillement, espaces verts et espaces de détente sont privilégiés, les voies de circulations sont nettement différenciées (règle des sept voies); l'image est celle d'une ville géométrisée et ordonnée qui évoque l'absolutisme des architectes visionnaires du XVIII<sup>e</sup>, une ville qui comme celle de Ledoux par exemple veut faire le bonheur des citoyens malgré eux (alors que beaucoup n'aspirent qu'à devenir propriétaires d'un pavillon et d'un lopin de terre en banlieue).

« Étudiée au crible de la raison, l'urbanisation d'un grande ville fournit des solutions aussi pratiques que hautement architecturales. Elles naissent de l'analyse purement théorique du problème ; elles bouleversent nos habitudes. Mais depuis quelques années, la vie des grandes villes n'est-elle pas devenue si intenable qu'il semble opportun de préconiser des remèdes ? L'homme pense théoriquement, il acquiert des certitudes théoriques. Par la théorie, il se donne une ligne de conduite, il fixe des principes fondamentaux. Muni d'une ligne de conduite, fort de ses principes fondamentaux, il envisage les cas d'espèces de la vie pratique. »

Le Corbusier – « Le centre des grandes villes » in *Où en est l'urbanisme en France* – Eyrolles (1923).

Hors le programme de la *Cité radieuse* de Marseille qui sera réalisé partiellement, les préceptes de la *Charte d'Athènes* seront appliqués en partie sur la ville de Chandigarh en Inde, ville plus horizontale que verticale, où Le Corbusier paraît assouplir sa vision dogmatique de l'urbanisme. La ville de Brasilia, nouvelle capitale du Brésil, sera reconstruite par deux de ses disciples, Lucio Costa et Oscar Niemayer, qui juxtaposeront architecture monumentale et axes de circulation triomphants. L'appropriation de la vision utopique de Le Corbusier par les urbanistes de la dernière partie du XX<sup>e</sup> siècle (ses idées n'étaient pas populaires en son temps) entraînera la construction des « grands ensembles » de l'après-guerre, application simplificatrice d'un urbanisme fonctionnel prônant la séparation spatiale des fonctions urbaines.

Alors que les architectes visionnaires, de Ledoux à Le Corbusier, s'attachent à décrire et quelquefois à construire leur ville idéale, la littérature de science-fiction, qui reprend à la fin du XIX<sup>e</sup> le flambeau du genre utopique, se consacre à l'élaboration de contre-utopies sociales et à la peinture des travers des sociétés parfaites ou voulues comme telles.

Dans *Les 500 millions de la Bégum*<sup>27</sup> (1879), Jules Verne fait s'affronter deux conceptions radicalement opposées de la société, représentées par deux villes utopiques antagonistes : Franceville et Stahlstadt. Nous sommes spectateurs de la construction simultanée de deux cités idéales, par la bonne fortune d'un fabuleux héritage qui servira pour moitié à l'édification d'une cité sidérurgique glorifiant le travail et l'industrie (évoquant l'empire Krupp), pour l'autre à établir une cité hédoniste mais rationnelle, dont le fonctionnement est régulé par la science. Jules Verne nous montre deux contre-utopies : ni l'une ni l'autre des deux villes ne paraissent vraiment attirantes; l'univers industriel concentrationnaire de Stahlstadt s'oppose à la fadeur de Franceville qui ne présente jamais la dimension romantique de sa rivale.

La métaphore de la ville idéale se retrouvera d'ailleurs au fil de l'œuvre de Jules Verne dans *Paris au XX<sup>e</sup> siècle*, dans *Une ville idéale*, ou encore avec la ville dopée à l'oxygène de Quiquendone dans *Le Docteur Ox* (1874), avec Coal City dans *Les Indes noires* (1877), à travers l'édification d'une communauté utopique sur l'île d'Hoste dans *En Magellanie* (1897), et dans Milliard-City de *L'île à Hélice* (1895), rêve de milliardaire et d'ingénieur, fabuleux parc flottant disposant de tous les perfectionnement techniques et hygiéniques, qui finit par sombrer à cause des rivalités intestines de ses occupants (les dissensions politiques entre les Babordais et les Tribordais). La ville idéale n'est pas viable, elle ne peut être qu'utopique.

*Looking Backward* d'Edward Bellamy (traduit en français en *Cent ans après*, 1891) est un ouvrage qui connut à la fin du XIX<sup>e</sup> siècle un succès international ; il s'agit de la description eutopique d'une société idéale, placée non pas dans une île éloignée ou sur un continent oublié mais dans un lointain futur, en l'an 2000. Ici, point de technologies futuristes extrapolant les découvertes scientifiques de l'époque comme dans les écrits d'H.G. Wells, Jules Verne, Emile Souvestre ou Albert Robida (anticipations dont nous reparlerons dans la *Futurapolis*) il s'agit plutôt de décrire par le menu le système social, économique, politique, d'une société coopérative de production et de consommation se substituant au modèle industriel capitaliste américain de la fin du siècle qui pêche par les fortes inégalités entre classes sociales conduisant aux grèves ouvrières, à l'indigence pour une partie de la population, à l'exclusion. Le héros, placé dans un état comateux (un sommeil

---

<sup>27</sup> *Les 500 millions de la Bégum* – Jules Verne - réédition Flammarion (1997).

« magnétique »), se réveille cent ans plus tard dans une ville de Boston foncièrement différente de celle qu'il connaissait, avec une société non plus libérale mais communiste, dont il va progressivement découvrir les rouages. Le système en vigueur en l'an 2000 est caractérisé par la suppression du capital individuel, par l'abolition de l'héritage, par la disparition du salariat et par la concentration au niveau de l'Etat de toutes les branches de l'industrie et du commerce. Pour que le système fonctionne, tous les citoyens sont tenus d'effectuer un service de travail obligatoire (pendant une vingtaine d'années) avec une affectation dans un premier temps dans des métiers basiques de main d'œuvre ou de domesticité (les classes du « soldat industriel »), puis ensuite dans les professions manufacturières, artisanales ou libérales qui conviennent le mieux à chacun. En retour, les citoyens profitent de quantité d'équipements collectifs et de services publics performants et gratuits, et détiennent des cartes de paiement créditées de leurs quotes-parts du produit annuel national avec lesquelles ils peuvent acheter des produits de consommation dans les magasins publics. Cette vision idyllique d'une société communiste nivelant les particularismes des individus mais aussi les disparités économiques et sociales n'a pas encore été bien sûr à l'époque confrontée au régime bolchevique du début du XX<sup>e</sup> siècle.

Sur un autre registre, *Le Meilleur des mondes*<sup>28</sup> (*Brave new world*, 1932) d'Aldous Huxley me fait penser à la civilisation athénienne imaginée par Platon vingt-trois siècles plus tôt dans *La République* : même idée d'une société juste mais constitutionnellement inégalitaire, reposant sur un système de groupes sociaux immuables. Mais ici la vision développée par Huxley est évidemment une contre-utopie grinçante. Alors que Platon proposait de bannir de la cité idéale infirmes et enfants issus d'unions illégitimes (les procréations devant être agréées par les gouvernants), dans *Le Meilleur des mondes*, l'eugénisme est la règle fondatrice de la société. Le système s'appuie sur une organisation en castes avec des profils sociaux standardisés qui sont définis par des technologies de manipulation génétique et renforcés par un conditionnement hypnotique lors de la fabrication *in vitro* des embryons dans les Centres d'incubation et de conditionnement (la reproduction naturelle n'est plus pratiquée depuis longtemps). Les Alphas formeront la classe dirigeante, les Bétas les cadres spécialisés, puis les Gammas, les Deltas et les Epsilons dont les oeufs sont traités pour se diviser en plusieurs dizaines de jumeaux identiques, et auxquels seront attribués les tâches subalternes. Sauf exception, en 632 de la nouvelle ère (après « Notre Ford »), les individus produits en série sont

---

<sup>28</sup> *Le Meilleur des mondes* – Aldous Huxley – Ed. Pocket (1977).

heureux dans l'accomplissement de leurs tâches et dans l'assouvissement de leurs loisirs puisqu'ils ont été conditionnés physiquement et moralement, avant même leur naissance, à apprécier leur servitude et leurs positions sociales. Les communautés ne sont pas envieuses des charges et des avantages des autres groupes, la société du Meilleur des mondes, même si elle est dénaturée, est stable. C'est d'ailleurs la devise du nouvel ordre mondial : « Communauté, identité, stabilité ».

Aldous Huxley reviendra bien plus tard dans le *Retour au Meilleur des mondes*<sup>29</sup> (1958) sur sa vision dystopique de la société idéale, en la comparant à celle tout aussi repoussante du *1984* (1948) de Georges Orwell. Reprenant les thèmes de la surpopulation et du partage des ressources naturelles, de l'excès d'organisation sociale, de la propagande politique, de la persuasion subconsciente ou chimique, il s'aperçoit, non sans crainte pour notre liberté individuelle, que la caricature du *Meilleur des mondes*, qu'il avait placée par optimisme dans un lointain futur, est en fait à notre porte : les instruments d'une dictature scientifique qui s'appuierait sur l'eugénisme, la manipulation des individus et le contrôle des masses sont déjà latents dans nos sociétés occidentales.

L'écrivain russe Evguéni Zamiatine, qui au début du XX<sup>e</sup> siècle vit de l'intérieur la révolution russe et la dictature du prolétariat, écrit *Nous autres* (1920) sur les dérives totalitaires du régime bolchevique. Contre-utopie sur l'uniformisation de la société régie par un Etat autocratique, les habitants vivent dans une ville de verre où il n'y a ni murs ni cloisons, les activités de chacun sont visibles de tous, à l'exception de rares moments d'intimité dont les plages horaires sont strictement régies par l'Etat (et par le despote surnommé le Bienfaiteur). Les individus sont identifiés par des numéros, dormant, mangeant, travaillant tous ensemble aux mêmes horaires dans cette ville transparente. Le héros, D-503, se rangera à la cause des dissidents *extra muros* (les Méphis qui vivent libres dans la nature) grâce à la rebelle I-330 dont il s'éprendra. Découverts par l'Etat, l'une sera exécutée publiquement dans une cloche de verre, l'autre subira une lobotomie le transformant en automate.

Ce thème de l'aliénation de la conscience individuelle sera repris plus tard dans le film *THX 1138* de Georges Lucas (1970) et dans le feuilleton « culte » *Le prisonnier*<sup>30</sup> (1967). « Je ne suis pas un

<sup>29</sup> *Retour au Meilleur des mondes* - Aldous Huxley – Ed. Pocket (1978).

<sup>30</sup> *Le prisonnier* de Patrick Mc Goohan (1967).

numéro, je suis un homme libre » clame avec obstination Numéro 6 alors qu'il est en résidence surveillée dans un village isolé et autarcique, aux maisons pimpantes et aux allées fleuries. Le microcosme policé de ce village idéal (qui on l'apprend au fil des épisodes est dirigé par Numéro 2, mais qui est alors Numéro 1?) étouffe toute velléité de rébellion des résidents qui sont numérotés pour mieux annihiler leur individualité.

Ecrit en 1948, une trentaine d'années après le livre de Zamiatine, *1984*<sup>31</sup> d'Orwell est un réquisitoire effrayant contre le totalitarisme érigé en système politique et social absolu. « La paix, c'est la guerre. La liberté c'est l'esclavage. L'ignorance c'est la force » sont les mots d'ordre de cet archétype de société totalitaire qui trouve ses modèles dans les régimes nazi et fasciste italien et dans le despotisme stalinien contemporain du roman d'Orwell. Le monde décrit par *1984* est divisé en trois parties : L'Eurasia, l'Estasia et l'Océania dont la capitale est la ville de Londres, ravagée par la révolution qui a instauré le régime tyrannique de Big Brother. Winston Smith est un fonctionnaire du ministère de la Vérité (quatre ministères se partagent la gestion du pays : La Vérité, la Paix, l'Amour et l'Abondance) qui a pour tâche principale de désinformer ses concitoyens. En fonction de l'actualité (Océania est en guerre contre les deux autres parties du monde) et de la raison d'Etat, il modifie les archives historiques en réécrivant continuellement le passé. « Big Brother is watchnig you » proclame les affiches placardées dans toutes les rues de la ville, à la surveillance des habitants par les « télécrans », au contrôle de l'histoire (seul le présent compte<sup>32</sup>), s'ajoute un encadrement des opinions par la création d'un nouveau langage, le Novlangue, qui vise à empêcher de pouvoir penser contre le pouvoir en place. Comment en effet formuler des idées subversives alors que les mots manquent pour les exprimer ou même pour les concevoir ? Winston Smith qui rejoint l'opposition clandestine par amour sera torturé jusqu'à l'aveu public de ses crimes et enfin de son idylle avec Julia (l'amour étant évidemment interdit) ; cet aveu, ultime victoire du Parti, laissera les protagonistes définitivement broyés par le régime et sans aucun espoir.

Bien loin de l'eutopie de la littérature des siècles précédents, le cinéma de la dernière partie du XX<sup>e</sup> siècle est aussi le révélateur implacable des risques portés en germe par notre culture et notre société contemporaine. En prenant souvent pour cadre d'action le

<sup>31</sup> *1984* a été porté à l'écran en 1955 par Michael Anderson et en 1984 par Michael Radford.

<sup>32</sup> « Notre révolution est l'étape définitive de l'évolution qui mène à la suppression de l'histoire » - Adolf Hitler, cité dans l'ouvrage de L. Pauwels et J. Bergier, *Le Matin des magiciens* - Ed. Gallimard (1960).

proche futur, le cinéma de science-fiction caricature les dérives potentielles de notre société. Ainsi le film *Soleil vert*<sup>33</sup> de Richard Fleisher (1973) sur le thème de la surpopulation et du risque de famine dans les mégapoles, *Orange Mécanique* de Stanley Kubrick (1971) film choc sur celui de l'ultra violence urbaine qui trouve écho régulièrement dans l'actualité et la violence des « jeunes » dans les banlieues, *Bienvenue à Gattaca* de Andrew Niccols (1998) sur l'eugénisme et la discrimination génétique qui reprend le thème déjà développé par Aldous Huxley dans *Le Meilleur des Mondes*, ou encore *L'Armée des douze singes* de Terry Gilliam (1995) sur l'anéantissement de l'humanité par un terrifiant virus.

La cité idéale est peut-être celle de *L'Âge de cristal*, film de Michael Anderson (1976) qui montre, à la façon d'une contre-utopie, une ville du futur recluse dans un paysage désertique ravagé par un holocauste nucléaire, une ville autarcique entièrement gérée par un ordinateur où la recherche du plaisir est la principale occupation de ses habitants mais où la durée de vie est limitée à trente ans. Autre cité idéale, la ville écologique de *Demolition man* (1993), parsemée d'espaces verts, mais aseptisée et uniformisée (il n'existe ainsi plus qu'un seul type de restaurant : les « Pizza Hut ») où une société du futur ultra pacifique (les jurons proférés dans un espace public font automatiquement l'objet d'amendes par les machines surveillantes) est confrontée à la violence de dangereux criminels réveillés par erreur de leur peine d'hibernation perpétuelle.

Aristophane prenant le contre-pied de la société athénienne idéale souhaitée par Platon, Rabelais dénonçant l'utopie austère et uniformisante de More, Swift critiquant le modèle social scientifique imaginé par Francis Bacon, Zamiatine ou Orwell démontant le mythe de l'utopie communiste, la description de la société idéale dans la littérature utopique a toujours oscillé de l'eutopie à la contre-utopie la plus sévère ; comme si la vision optimiste et quelquefois angélique des utopistes au fil des siècles devait être équilibrée, par un effet de contre-poids, avec les regards critiques, ironiques ou railleurs de leurs détracteurs. La littérature et le cinéma de science-fiction, qui ont pris le relais aujourd'hui de ces écrits utopiques, explorent des futurs alternatifs, résolument dystopiques comme par exemple le courant *cyberpunk*, au point que l'on peut se demander s'il est encore possible de rêver à notre époque à un espace et une société où la vie serait plus facile, plus juste ou plus heureuse, une *Cité du soleil* ou une *Cité radieuse*, une île d'*Utopia* perdue au milieu de l'Océan.

---

<sup>33</sup> D'après une nouvelle de Harry Harrison, *Make room, make room* (1966).

En ce début du XXI<sup>e</sup> siècle, les géographes ne recensent plus aucune *terra incognita*, hormis l'espace intersidéral et pour partie le monde sous-marin. Le formidable choc culturel provoqué sur la société européenne de la Renaissance par la découverte des villes de Tenochtitlan et de Cuzco et celle des civilisations aztèque, inca et maya n'est sans doute pas près de se reproduire. Le mythe éternel de l'Atlantide, civilisation merveilleuse et très avancée, que l'on découvre lors d'une exploration de terres inconnues ou de continents perdus est donc révolu, sauf évidemment à espérer une « rencontre du 3<sup>ème</sup> type <sup>34</sup> » avec une civilisation extra-terrestre. Par ailleurs l'Etat n'est plus aujourd'hui le grand ordonnateur de la société ; les lobbies économiques, les multinationales, les places boursières, la loi du marché sont les nouveaux régulateurs de notre société capitaliste et consumériste. Difficile donc d'imaginer une ville ou une société idéale fondée de toutes pièces par un Etat omniprésent, bienveillant et visionnaire, supervisant l'économie, les règles sociales, les relations familiales, les usages, l'enseignement, les loisirs, comme certains ont pu le rêver ou l'espérer depuis l'Antiquité jusqu'au début de l'ère industrielle au XIX<sup>e</sup>. Enfin, on sait par expérience que les craintes de certains contre-utopistes étaient fondées et que le mythe collectiviste de Fourier, d'Owen ou de Cabet, et plus tard de Lénine a trouvé ses limites dans l'application autocratique, à l'échelle nationale, des utopies socialistes. L'espoir d'une société plus égalitaire s'est dissout au fil du XX<sup>e</sup> siècle avec l'obstination des dictatures du Parti (qui ne devaient être à l'origine que des régimes transitoires). On sait donc qu'il est dangereux de vouloir faire le bonheur des gens malgré eux, et de la même façon, qu'il est réducteur de vouloir imaginer un cadre bâti révolutionnaire pour modeler la société comme ont pu le rêver, quelquefois en mettant leurs conceptions en application, des architectes visionnaires comme Hippodamos de Milet, Ledoux ou Le Corbusier.

Alors dans notre époque trop pragmatique ou plus assez idéaliste, quels sont les terrains propices à l'utopie ? Où planter les fondations d'une nouvelle ville idéale ? Il existe en tout cas trois champs passionnants à explorer : celui de la « ville numérique », dernier avatar de la relation suivie entre la ville et les technologies qui pose aujourd'hui de nouvelles questions sur la citoyenneté, le commerce, l'accès aux services publics, la forme urbaine ; puis le champ de la « ville globale électronique » parce que l'espace intangible formé par Internet, le réseau des réseaux, constitue sans doute le Nouveau Monde du XXI<sup>e</sup> siècle, le continent immatériel dont les limites restent à découvrir, dont les modèles économiques, sociaux, culturels, interpersonnels restent à définir ; enfin, ce sera l'objet de notre escale suivante, le troisième champ

---

<sup>34</sup> Voir le film de Stephen Spielberg, *Rencontre du 3<sup>ème</sup> type* (1977).

de l'utopie contemporaine me paraît être celui de la « ville virtuelle » qu, conjuguant Internet et les technologies de l'image numérique, pourrait construire le cadre immatériel prolongeant les expériences sociales utopiques des siècles passés.

« Contemplons le panorama qui se développe sous nos yeux. Un splendide palais s'élève du sein des jardins, des parterres et des pelouses ombragées, comme une île marmoréenne baignant dans un océan de verdure. C'est le séjour royal d'une population régénérée. »

Victor Considérant – *Description du Phalanstère* (1846)

## < du virtuel à l'utopie sociale : *la Virtuapolis* >

Le terme de « virtuel » nous évoque aujourd'hui à la fois l'immatérialité des échanges électroniques sur les réseaux d'information et les univers virtuels tridimensionnels recréés par des ordinateurs, mais le terme veut dire aussi, dans son acception première, ce qui n'existe pas encore, ce qui est potentiel ; il désigne aussi le mirage ; en physique un objet virtuel est celui, évanescent, formé sur le prolongement de rayons lumineux.

Le mirage est l'essence des univers virtuels ; c'est l'environnement factice qui reconstruit une réalité subjective ressemblant à notre quotidien (ou au contraire très dissemblable), on parle de « réalité virtuelle ». La première dimension de la *Virtuapolis* est celle de l'immatériel, parce que les échanges au sein de ces univers fabriqués ou plus largement sur les réseaux d'information comme Internet sont intangibles alors que simultanément ils prennent progressivement une part prépondérante dans nos relations sociales : les e-mails remplacent les échanges face-à-face ; le télé-enseignement, les cours pris à la fac ; le *e-commerce*, les courses au magasin de quartier ou au supermarché ; les téléprocédures, les démarches administratives ; le *e-banking*, le rendez-vous avec son banquier... Je reviendrai sur cette immatérialité des échanges sociaux et interpersonnels en évoquant la dimension de « ville numérique » dans notre halte suivante dans la *Cyberpolis*. La deuxième dimension est celle du potentiel, de la réalité alternative, thème que l'on voit fleurir dans la littérature utopique, dans la science-fiction, dans le cinéma. Enfin la *Virtuapolis* peut aussi devenir le territoire de l'utopie sociale, et je ferai plus loin un rapprochement entre les expériences utopiques du XIX<sup>e</sup> siècle et les communautés virtuelles sur les réseaux d'information.

La *Virtuapolis* est d'abord un simulacre, un univers artificiel comme celui des jeux vidéo, un décor urbain comme dans les villes de la Renaissance qui se construisaient autour des perspectives, des villes mises en scène, ponctuées par les statues des princes, par les arcs de triomphe, par les éléments de décor monumentaux. Comme dans les œuvres du peintre Francesco di Giorgio (1438-1501), la ville est ici un décor en trompe-l'œil, une illustration des lois de la géométrie, ordonnant une illusion de réalité. Dans ce décor de théâtre, la vie urbaine devient un spectacle dont nous sommes les acteurs. Dans les univers virtuels nous serons personnifiés par des « avatars », réincarnations virtuelles qui évolueront dans un espace artificiel construit à leurs mesures.

Dans le film récent, mais déjà « culte », *Matrix*<sup>35</sup>, l'univers que l'on croit réel, la société, les villes sont produits par le rêve collectif de l'ensemble de la population humaine, des milliards d'individus endormis connectés dans des ruches exploitées par des intelligences artificielles. Il y a deux réalités : celle que nous croyons vivre et celle qui se cache derrière les apparences. Notre société contemporaine est un rêve si concret que nous le prenons pour le réel, mais il s'agit d'une illusion contrôlée par la Matrice. Le jeune Néo qui croyait découvrir un monde parallèle caché dans les réseaux d'information, comprend que sa perception du réel était fautive (la réalité est absolument cauchemardesque). L'univers qu'il croyait réel est en fait un monde virtuel rêvé par une humanité désincarnée.

Le thème de la dimension parallèle à notre univers, bien connu des amateurs de littérature fantastique et de science-fiction,<sup>36</sup> est revu depuis une vingtaine d'années par l'imaginaire porté par le jeu vidéo. Déjà *Tron*<sup>37</sup> en 1982, nous montre un jeune scientifique désintégré par un rayon laser puis expédié dans les circuits électroniques d'un ordinateur sous la coupe d'un processeur despote, le « Maître Contrôle Principal ». L'univers graphique du jeu vidéo, très binaire et artificiel à cette époque (alors qu'aujourd'hui le virtuel singerait plutôt la réalité) sert de cadre à l'action plutôt sommaire du film. Ce phantasme du passage de « l'autre côté du miroir », comme le personnage d'Alice de Lewis Carroll et de la découverte d'un autre plan de réalité, pouvant

---

<sup>35</sup> *Matrix*, film de Andy et Larry Wachowski (1999).

<sup>36</sup> Voir ici par exemple les séries TV : *La quatrième dimension* (*The Twilight zone*) de Rod Serling (1959 - 1965); *Au delà du réel*, une série de Leslie Stevens et Joseph Stefano (1963-1965); *Aux frontières du réel - X-Files*, une série créée par Chris Carter (depuis 1993).

<sup>37</sup> *Tron*, film de Steven Lisberger (1982).

d'ailleurs, comme dans *Matrix* ou dans les ouvrages de Philip K. Dick, remettre en question notre propre perception de la réalité (sommes nous vraiment ce que nous croyons être ?), est repris récemment dans plusieurs films de cinéma comme *Total Recall*, *ExistenZ* ou *Passé virtuel*.

Dans *ExistenZ*,<sup>38</sup> l'univers des jeux vidéo « immersifs »<sup>39</sup> est préféré par beaucoup à la réalité quotidienne ; on y accède par des « bio-ports » informatiques directement implantés dans la colonne vertébrale. A la réalité physique se juxtapose d'autres réalités toutes aussi tangibles. C'est aussi le thème de *Passé virtuel*<sup>40</sup> dans lequel des intelligences artificielles autonomes, construites à notre image, vivent leurs existences dans un Los Angeles des années 30, sans se douter de leur condition réelle ; elles ne savent pas qu'elles ne sont en fait que des unités informatiques bien rangées dans une salle des machines climatisée. La désillusion sera aussi brutale pour les principaux protagonistes, programmeurs de ces machines, qui s'apercevront en cours de route qu'ils sont eux-mêmes des programmes informatiques tournant sur des ordinateurs installés dans un autre plan de réalité. Dans le film *Total Recall*<sup>41</sup>, le personnage principal, ne pouvant s'offrir une escapade touristique sur la colonie martienne, fait appel aux services de Recall, entreprise spécialisée dans l'évasion virtuelle en fournissant à ses clients une identité de substitution et des souvenirs apocryphes (l'important se sont les souvenirs de vacances et non le fait de les avoir physiquement vécus). Mais tout se détraque, un incident se produit dans la cabine de simulation, le héros est-il revenu dans la réalité ou est-il encore en train de vivre ses vacances par procuration ; difficile de départager la réalité du rêve dans ces univers de simulacre. L'utopie est ici transposée par les technologies de réalité virtuelle, elle est portée par la vision fantasmatique des univers artificiels générés par les jeux vidéo. Elle devient eschatologique, ou tout au moins propose des explications plus ou moins rationnelles à notre existence.

---

<sup>38</sup> *ExistenZ*, film réalisé par David Cronenberg (1998).

<sup>39</sup> On appelle réalité virtuelle immersive, une technologie permettant de s'immerger totalement dans un univers virtuel en perdant tout repère avec le monde « réel » ; ainsi les casques, les salles d'immersion cubiques où toutes les faces du volume sont des écrans vidéos.

<sup>40</sup> *Passé virtuel*, film de Josef Rusnak (1999), adaptation de *Simulacron 3* de Daniel Galouye (1964).

<sup>41</sup> *Total Recall*, film de Paul Verhoven (1990) inspiré de la nouvelle *We can remember it for you wholesale* de Philip K Dick.

Avant le cinéma, la littérature de science-fiction avait exploré la piste de la virtualité notamment avec Philip K. Dick, un des maîtres du genre, explorant au fil de ses ouvrages <sup>42</sup> le jeu entre différents plans de réalité (ou de virtualité). *Ubik* <sup>43</sup> traite moins de l'ubiquité (thème que l'on retrouvera plutôt chez des écrivains comme Gibson ou Stephenson) que de la perte de contrôle sur le réel. « Je suis vivant et vous êtes morts » est un graffiti apparaissant sur les murs de l'univers mouvant dans lequel évoluent les personnages du roman. Alors qu'ils croyaient avoir miraculeusement réchappé d'un attentat, les protagonistes découvrent peu à peu qu'ils sont sans doute morts ; maintenus en « semi-vie » et connectés les uns aux autres, ils évoluent dans un univers virtuel instable qui ressemble au départ à celui qu'ils ont connu, puis qui tend peu à peu à glisser dans le temps, vers un environnement ressemblant à l'Amérique de l'entre-deux guerres. Le décor urbain est recréé uniquement autour de ces personnages spectraux : là où ils ne sont pas, c'est le néant absolu. C'est d'ailleurs la question qui revient de manière récurrente dans les ouvrages de science-fiction de ce type : est-ce que je vis dans un univers factice, spécialement construit ou calculé pour abuser mes sens ? Le monde existe-t-il là où je ne suis pas ?

William Gibson dans *Idoru*,<sup>44</sup> montre un Tokyo au début du XXI<sup>e</sup> siècle reconstruit sur les décombres d'un séisme grâce aux nanotechnologies. On suit un investigateur spécialiste de la réalité virtuelle qui piste les « lignes de force » d'une intelligence artificielle au cœur même des réseaux de données. Dans la même lignée, Greg Egan décrit dans *La cité des permutants*<sup>45</sup> une société où la mort n'est pas la fin, la personnalité des individus pouvant être numérisée et injectée dans des univers virtuels construits à leurs mesures. Seul problème, le temps calcul étant très onéreux, les « copies » virtuelles vivent sur une échelle de temps discontinu, même si au sein de leur univers artificiel elles n'en ont pas vraiment conscience et qu'elles ne le réalisent que lorsqu'elles communiquent avec des personnes, en chair et en os, vivant à l'extérieur de leur espace virtuel. C'est pour ne plus être tributaires des calculateurs restés sur le plan de la réalité physique, que certaines des copies virtuelles décident de faire sécession et de couper les ponts avec l'univers matériel. Vont-elles continuer à

---

<sup>42</sup> Voir ici entre autres textes de Philip K. Dick : *L'œil dans le ciel* (1957 – Ed. Le livre de poche 1988); *Le temps désarticulé* (1959 – Ed. Presses Pocket 1987); *Le Maître du Haut-Château* (1962 – Ed. J'ai lu 1974), une uchronie sur la victoire nazie lors de la deuxième guerre mondiale.

<sup>43</sup> *Ubik* - 1969 - Ed. J'ai lu (1988).

<sup>44</sup> *Idoru* - Ed Flammarion (1998).

<sup>45</sup> *La cité des permutants* - Ed. Robert Laffont (1996).

vivre leur existence spectrale ? Leur conscience de la réalité dépend elle du lien ténu qui subsiste avec leur ancien univers ?

Du clone virtuel au clone physique il n'y a qu'un pas ; c'est ce thème qu'explore le film à grand spectacle *A l'aube du 6<sup>ème</sup> jour*<sup>46</sup>. Nous sommes ici transportés dans un futur proche où la domotique et les technologies de l'information sont banalisées ; une société *high tech* dans laquelle la firme Repets peut fournir une réplique vivante de votre animal de compagnie s'il décède pour peu qu'il ait été « numérisé » de son vivant. Le film, qui ne brille certes pas par un scénario subtil (bien qu'il pose certaines questions identitaires, le héros étant vite confronté à un autre « soi » : comment départager le double de l'original ?), est l'un des premiers à prendre pour thème la problématique du clonage animal et humain qui sera sans doute l'une des grandes questions scientifique, sociale et philosophique du XXI<sup>e</sup> siècle.

« C'est le Broadway, les Champs-Élysées du Métavers. Il est brillamment éclairé et on le voit, miniaturisé et inversé, en réflexion sur les verres de ses lunettes. Il n'a pas d'existence réelle, mais des millions de gens, en ce moment même, le parcourent dans les deux sens. Les dimensions du Boulevard sont fixées par un protocole établi par les seigneurs ninja du graphisme informatique du Groupe de Protocole Global Multimédia de l'Association des Machines Informatiques. Le Boulevard ressemble à une grande artère qui ceinture l'équateur d'une sphère noire dont le rayon fait un peu plus de dix mille kilomètres, ce qui lui donne une circonférence de 65 536 km, soit beaucoup plus que la Terre. [...]

Comme n'importe quel endroit de la Réalité, le Boulevard est susceptible de s'agrandir. Les développeurs peuvent créer leurs propres rues adjacentes à partir de l'artère. Ils peuvent construire des immeubles, des parcs, placer des panneaux indicateurs et inventer des tas de choses qui n'existent pas dans la Réalité, par exemple d'immenses spectacles de lumière flottant dans le ciel, des secteurs spéciaux où les règles de l'espace-temps tridimensionnel ne sont plus appliquées [...] La seule différence, c'est que, comme le Boulevard n'existe pas vraiment (ce n'est qu'un protocole informatique écrit quelque part sur un bout de papier) aucune de toutes ces choses n'est fabriquée physiquement. Il s'agit en fait de programmes informatiques proposés au public sur le réseau mondial de fibres optiques. »  
Neal Stephenson – *Snow crash* (1992)

Le rapport entre les territoires urbains et le cyberspace a été extrapolé de manière extraordinaire dans *Snow crash* de Neal Stephenson,<sup>47</sup> l'un des ouvrages clés dans la littérature d'anticipation américaine. *Snow crash* (la neige sur l'écran d'ordinateur) est en même temps un virus informatique et un virus

<sup>46</sup> *A l'aube du 6<sup>ème</sup> jour*, film de Roger Spottiswoode (2000).

<sup>47</sup> *Snow crash* - Bantam book (1992) - traduit en français sous le titre *Le samourai virtuel* – Ed. Ailleurs et Demain (1996).

linguistique datant de l'époque sumérienne (celui même qui aurait déclenché le multilinguisme à l'époque de la Tour de Babel, alors qu'auparavant tout le monde parlait le même dialecte et se comprenait) ; un virus qui s'échappant des réseaux informatiques se propage dans la vie réelle, annonçant l'« infocalypse ». Les personnages (et le lecteur qui essaye de les suivre) se situent ici en permanence sur deux univers simultanés : le monde physique marqué par le développement de gigantesques conurbations avec les « banlises », sorte de banlieues satellites, et les « franchises urbaines », caricatures des *gated communities* américaines actuelles, qui juxtaposent des micro territoires autarciques (et quasi souverains) où se regroupent par affinités des groupes ethniques ou socio-culturels.

L'autre univers, tout aussi réel bien que virtuel, est celui du « Métavers », dimension parallèle de type réalité virtuelle, où chacun peut se retrouver sous forme d'avatar, vivre en société, circuler, disposer d'un logement personnel. Cette ubiquité est renforcée par un troisième niveau de perception de la réalité qui est abordé dans ce livre, celui de la vision de la planète en temps réel que j'évoquerai à propos de la dimension « ville réseau » de la *Cyberpolis*.

Au delà de la dimension purement ludique, les réseaux et les technologies de l'information permettent la modélisation de nouvelles organisations sociales, dans un espace tridimensionnel artificiel hors de l'espace et du temps, matérialisant ainsi des formes de vie communautaire originales. Ces univers virtuels disposent du potentiel pour construire des expériences utopiques telles que celles réalisées au XIX<sup>e</sup> siècle comme New Harmony, l'Icarie, les communautés du Collège saint-simonien, les phalanstères et familistères.<sup>48</sup>

La comparaison entre ces expériences communautaires du XIX<sup>e</sup> et les communautés virtuelles d'aujourd'hui ou celles imaginées par la littérature ou le cinéma contemporains peut paraître audacieuse, mais j'y vois une ressemblance frappante : dans les deux cas il s'agit de se soustraire à la société pour construire une organisation sociale autonome. Souvent, puisqu'il n'est pas possible de l'édifier dans le contexte politique, social, économique de l'époque, ses instigateurs vont construire cette utopie ailleurs, hier sur le Nouveau Monde, le continent américain redécouvert où tous les espoirs d'une société plus juste ou plus fraternelle semblent

---

<sup>48</sup> Voir ici *Voyages en utopie* de Georges Jean – Ed Découvertes Gallimard (1994).

permis, demain sur les réseaux d'information, nouveaux territoires virtuels à explorer et à coloniser. L'Amérique à l'époque de la révolution industrielle comme Internet à celle de la révolution informationnelle incarnent le territoire de l'utopie avec le même pouvoir de fascination.

Les premières expériences utopiques en Amérique datent en fait du début du XVII<sup>e</sup> siècle avec les Réductions mises en place sur le territoire du Paraguay actuel par les missionnaires jésuites de la Compagnie de Jésus pour protéger les indiens Guaranis des bandits et des chasseurs d'esclaves. Une trentaine de Réductions, villages communautaires mais aussi Etats jésuites dans l'Etat instauré par les colons espagnols, regroupent chacun environ cinq mille indiens convertis à la foi chrétienne. Le régime collectiviste instauré par les jésuites est indépendant et autarcique, fondé sur une théocratie paternaliste qui assure protection et éducation aux indiens. Les valeurs fondatrices sont celles des préceptes chrétiens : la moralité, une vie austère et frugale, la propriété est uniquement viagère, l'enseignement religieux est bien sûr prépondérant mais on y apprend aussi les techniques agricoles et l'élevage du bétail. L'organisation spatiale de tous ces villages s'appuie sur le même paradigme urbanistique prônant la symétrie et la géométrisation de l'espace (l'ordonnement de l'espace urbain se mettant au service de l'ordre social). Ces Réductions perdureront jusqu'au milieu du XVIII<sup>e</sup> alors même que le système, pouvant apparaître oppressif, est contesté en Amérique comme en Europe; Voltaire et Diderot y voient ainsi, sous prétexte d'évangélisation, le symbole de l'asservissement des indiens.

« L'âge d'or du genre humain n'est point derrière nous ; il est au-devant, il est dans la perfection de l'ordre social. »  
Saint-Simon - *De la réorganisation de la société européenne* (1814).

Les utopies socialistes du XIX<sup>e</sup> s'appuient quant à elles sur des discours proposant de nouvelles fondations politiques de la société, un nouveau système économique et éducatif, de nouvelles relations entre sexes, entre parents et enfants, entre patronat et ouvriers. Robert Owen, ancien ouvrier dans l'industrie textile puis entrepreneur à la tête de plusieurs filatures en Ecosse, souhaitant une meilleure éducation et une meilleure sécurité de l'emploi pour les prolétaires, construit une communauté autour d'un village industriel où seront abolis le mariage, la religion et la propriété privée. Ce sera en 1825 l'expérience de New Harmony en Indiana aux Etats-Unis regroupant une communauté de huit cents personnes. Suivant les théories de Saint-Simon (dans *Le système industriel*) sur le progrès social lié au libéralisme économique, Prosper Enfantin fondera vers 1830 le Collège saint-simonien à

l'origine de plusieurs coopératives ouvrières sur fond d'égalité sociale et de libération sexuelle. Reprenant pour partie les idées de Charles Fourier qui, s'appuyant sur ses observations originales sur les rapports sociaux et individuels (Loi de « l'attraction passionnelle » dans la *Théorie des quatre mouvements*), proposait un modèle de coopérative de production et de consommation, le « phalanstère », Victor Considérant (qui publie *La destinée sociale*) et d'autres zélateurs <sup>49</sup> essaieront entre 1834 et 1854, sans grand succès, de fonder des communautés modèles agricoles et manufacturières en France et aux Etats-Unis. Etienne Cabet, auteur en 1840 d'un récit dans la tradition utopique (*Voyage en Icarie*), fonde en 1847 une communauté égalitaire et fraternelle en Icarie, en fait en Illinois aux Etats-Unis. Giovanni Rossi établit au Brésil en 1890 la Cecilia, une communauté libertaire et anarchique, qui exalte l'éducation naturelle et l'amour libre et, à l'inverse des précédentes expériences utopiques d'Owen ou de Considérant, repose sur l'absence d'institutions et sur une organisation sociale librement élaborée.

Hormis l'Icarie qui subsistera plus de cinquante ans (malgré les défections de ses sectateurs opprimés par un système plus autocratique que fraternel), toutes ces expériences utopiques seront de très courte durée, sans doute portant en elles le germe de leur dissolution. Seul le Familistère de Guise, cité ouvrière construite en 1859 par Jean-Baptiste Godin autour de la fonderie familiale, vivra plus de cent ans (jusqu'en 1968). Reprenant le concept du phalanstère de Fourier mais sur un mode moins utopique, privilégiant le bien-être social au service de l'industrie, le Familistère accueillera simultanément plus d'un millier de personnes, ouvriers et leurs familles, logés collectivement autour de l'usine (au Palais social) et disposant de services communs, d'un théâtre, d'une bibliothèque, d'un jardin public, d'une piscine, d'un commerce intégré (l'Economat), d'un dispensaire et d'une école. Alors que la révolution industrielle s'accompagne d'une paupérisation et d'une certaine insécurité pour les classes populaires, avant l'apparition de l'Etat providence dans la deuxième moitié du XX<sup>e</sup> siècle, Godin comme Owen avant lui veut pallier sur un mode communautaire à la précarité de la condition ouvrière en associant le travail au capital <sup>50</sup> (les ouvriers perçoivent d'ailleurs des dividendes). L'utopie sociale a ici prit forme.

---

<sup>49</sup> Zoé Gatti de Gamond, Albert Brisbane.

<sup>50</sup> *Mutualité sociale et association du capital et du travail ou Extinction du paupérisme par la consécration* – Jean-Baptiste André Godin (1880).

Près d'un siècle et demi après toutes ces expériences communautaires, Internet, le réseau d'information créé dans les années 70 (réseau Arpanet à l'origine), en expansion asymptotique depuis 1995, est sans aucun doute le nouveau territoire de l'utopie ; il rejoint le mythe éternel du gouvernement planétaire (un seul gouvernement mondial se substituant dans l'avenir au découpage actuel de la planète en multiples nations plus ou moins antagonistes) ou plus exactement ici le mythe d'une organisation universelle au service de l'humanité, projet utopique par excellence. Mais la technologie Internet peut se mettre également au service d'une organisation privée ou publique, d'une entreprise multinationale, d'une structure associative ou plus largement d'une communauté humaine rassemblée autour des mêmes centres d'intérêt. On voit depuis plusieurs années se multiplier les intranets, réseaux d'information et de communication plus ou moins fermés au public (quand ils sont mixtes, on parle plutôt d'extranets) qui bénéficient de tous les outils développés autour du protocole Internet (IP) : le web (*world wide web*), le courrier électronique (*e-mail*), les forums de discussion (*newsgroups*), les espaces de discussion synchrones (*chats*), les univers virtuels 2D ou 3D<sup>51</sup>, la diffusion de programmes audiovisuels ou la vidéo en direct (*webcasting*), la téléphonie IP...

La forme la plus spectaculaire prise par ces communautés virtuelles, celle qui m'évoque les organisations communautaires du XIX<sup>e</sup>, est sans doute celle des mondes virtuels, univers électroniques artificiels construits en deux ou en trois dimensions, hébergés quelque part sur l'un des millions de serveurs informatiques maillant le cyberspace, retrouvant ici le vieux mythe de l'utopie, celui du monde oublié, de l'île perdue dans un océan de données informatiques. Le précurseur a sans doute été l'univers Habitat dès 1985 (univers bidimensionnel développé au Japon), les plus aboutis aujourd'hui étant les univers virtuels *Alphaworld*<sup>52</sup> et *Le 2<sup>ème</sup> Monde*<sup>53</sup>, copie virtuelle et underground de Paris où se retrouvent les internautes sous l'apparence d'avatars tridimensionnels, sorte de simulacres humanoïdes téléguidés. Autre aspect de ces univers virtuels qui ne cesse de m'émerveiller, semblable à la fascination que l'on peut avoir en découvrant la complexité et l'organisation du vivant microscopique, est l'idée que cinq cents ou mille personnes

---

<sup>51</sup> D'autres technologies de formatage des informations se substituent alors au bien connu HTML (langage de description de pages web) comme par exemple le VRML décrivant des espaces tridimensionnels.

<sup>52</sup> *Alphaworld* est un univers virtuel tridimensionnel créé en 1997 sur Internet, qui accueille aujourd'hui sur une surface de 429 km<sup>2</sup> plusieurs dizaines de milliers de résidents et visiteurs - [www.activeworlds.com](http://www.activeworlds.com)

<sup>53</sup> [www.2nd-world.fr](http://www.2nd-world.fr) - Voir aussi le site des Bimondiens : [www.petit-bimondien.com/](http://www.petit-bimondien.com/)

peuvent se retrouver, discuter, échanger, avoir des activités communes de manière simultanée dans un espace électronique complexe pouvant être très étendu et très détaillé, qui est abrité dans un programme informatique sur le disque dur d'un ordinateur qui, s'il est monté en rack, n'est pas plus gros qu'une boîte à chaussure !

Bien sûr on peut persister à voir dans les communautés virtuelles comme le 2<sup>ème</sup> Monde ou *Alphaworld* de nouvelles sortes de « jeu de rôles » où les internautes se représenteraient au travers d'avatars pour jouer un personnage, dans un décor de théâtre ; on personnalise aujourd'hui facilement ces avatars en choisissant le sexe, la forme corporelle, les vêtements et le *look* (un peu comme on assemblerait des poupées mannequins), en plaquant sur la tête de son avatar une photo de face et de profil de son visage, afin d'éviter la standardisation et juxtaposer une diversité quasi infinie de silhouettes et de faciès comme dans la « vie réelle » (terme d'usage pour définir la dimension corporelle de la vie quand on évolue dans ce type d'espace électronique). Il est habituel dans ces communautés électroniques de se servir de surnoms, et on peut évidemment se présenter comme un homme grand et maigre alors que l'on est une femme petite et forte, ou se comporter en société de manière assurée ou extravertie alors que l'on est en général timide ou réservé... Mais au delà de la dimension ludique qui est indéniable, et du dédoublement de la personnalité inhérent au système, je vois plutôt dans ces univers virtuels le terrain propice à la modélisation de nouvelles organisations sociales, sans les risques humains ou économiques des expériences utopiques des siècles passés, ni les dérives sectaires qui souvent sont liées.

Ces nouvelles *Virtuapolis* auront sans doute leur propre constitution, leur système politique et leur mode original de gouvernance, leur règles de bienséance (comme la « net étiquette », règle consensuelle de bonne conduite sur Internet), leur convention sociale et leurs règlements internes édifiés en toute indépendance, en particulier des pouvoirs publics territoriaux, nations, régions ou communes. Dans ces communautés virtuelles se développeront sans doute de nouveaux systèmes d'échanges commerciaux : on pense bien sûr aux applications de commerce électronique (*e-commerce* pour reprendre l'anglicisme à la mode), mais aussi aux perspectives

d'application des systèmes d'arbres de connaissance<sup>54</sup> ou d'échanges de savoir sous forme de troc. Le télé-enseignement (*e-learning*) sera la nouvelle forme d'enseignement pratiquée dans ces communautés ; les pages web thématiques créées par des internautes spécialistes ou passionnés par les sujets les plus divers tapisseront le décor de cet espace virtuel, comme devaient le faire les murs d'enceinte recouverts d'informations pédagogiques de la *Cité du soleil* de Campanella. Le cybersexe qui du voyeurisme actuel passera au stade de télé-activité (les périphériques informatiques adéquats existent déjà) remplacera-t-il les relations charnelles ?

« Dans le vrai monde – la planète Terre, la Réalité –, il y a quelque chose comme six à dix milliards d'habitants.[...] Un milliard de personnes au plus peuvent se payer un ordinateur. Ceux-là possèdent plus d'argent que tous les autres réunis. Sur ce milliard de propriétaires d'ordinateur, un quart, peut-être, est intéressé par un tel achat. Et un quart de ce quart possède des machines assez puissantes pour gérer le protocole du Métavers. Ce qui représente environ soixante millions de personnes aptes à arpenter le Boulevard à n'importe quel moment donné. [...]

Le Boulevard fait cent mètres de large, avec un étroit monorail qui passe au milieu. Ce monorail est un logiciel gratuit d'utilité publique qui permet aux usagers de passer rapidement et sans heurt d'un endroit du Boulevard à un autre. Beaucoup de gens y font continuellement la navette, histoire d'admirer le paysage. La première fois que Hiro est venu ici, il y a dix ans, le monorail n'avait pas encore été écrit. Ses copains [programmeurs] et lui devaient à chaque fois écrire des voitures ou des motos pour se déplacer. Avec leurs programmes, ils faisaient la course dans le désert noir de la nuit électronique. »

Neal Stephenson – *Snow crash* (1992)

Ces communautés virtuelles formeront autant de « bulles » dans le cyberspace, simples communautés électroniques privées réunies par un intranet<sup>55</sup> ou espace virtuel tridimensionnel plus ou moins ouvert aux internautes : il n'est pas nécessaire d'être parisien pour devenir citoyen du 2<sup>ème</sup> Monde, mais il fallait montrer patte blanche pour intégrer la République virtuelle du Kansai, un univers virtuel sur Internet créé en 1995 et disparu aujourd'hui qui s'apparentait plutôt à une Cité-Etat ségrégationniste.

Dans l'autre réalité, celle de la dimension physique, celle de notre réalité corporelle, la reconstitution d'univers « bulles » est bien dans l'air du temps ; on le voit dans le succès des villages de

<sup>54</sup> Voir ici *L'intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberspace* - Pierre Levy – Ed. La Découverte (1994).

<sup>55</sup> Dans le jargon des télécoms, on appelle GFU (Groupement fermé d'utilisateurs) un réseau privatif, qu'il soit établi sur une infrastructure publique (comme Internet) ou sur un réseau de télécommunication indépendant.

vacances du Club Méd offrant dans différents pays exotiques le même environnement protégé et autarcique, ou dans les Center Parks qui mettent sous globe une nature paradisiaque, ou encore avec les parcs à thèmes<sup>56</sup>, en Europe, au Japon, aux Etats-Unis (notamment sur la ville d'Orlando, la Mecque du parc de loisirs) qui construisent un dépaysement factice autour d'ambiances et d'équipements ludiques « thématiques ». Le tourisme et les loisirs constitueront certainement la première fonction de ces univers virtuels à l'aube du XXI<sup>e</sup> siècle ; comme on prend l'avion aujourd'hui pour faire un *break* de quelques jours sur des terres lointaines, on pratiquera de plus en plus l'ubiquité électronique, pour passer un moment, loin de la réalité quotidienne, dans un univers virtuel thématique ; aujourd'hui le nez collé à un écran d'ordinateur, demain certainement chaussé de lunettes-écrans stéréoscopiques ou plongé dans un espace virtuel immersif installé au beau milieu du salon.

---

<sup>56</sup> Voir ici le film *Mondwest* (1973) de Michael Crichton ; l'acteur Yul Brunner y incarnait un androïde révolté dans un parc de loisirs du futur sur les thématiques du western et du médiéval ; et aussi plus récemment le film *Jurassic Parc* de Stephen Spielberg sur un parc de loisirs recréant par clonage les dinosaures de l'époque jurassique.

« À gauche et à droite se trouvait une série ascendante de trottoirs sans fin, dont chacun avait une vitesse supérieure de près de dix kilomètres à l'heure à celle du trottoir situé sur sa gauche, en sorte que l'on pouvait passer de trottoir en trottoir jusqu'à ce que l'on atteigne le trottoir extérieur, qui était le plus rapide, et traverser ainsi toute la ville. »

H. G. Wells - *La machine à explorer le temps* (1899)

## < le rêve technologique: la Cyberpolis >

Alors que les univers virtuels et les communautés électroniques bâtissent sur Internet des organisations sociales parallèles, la ville numérique, stade ultime de la relation étroite entre la ville et les technologies, nouvelle *Cyberpolis*, questionne le fonctionnement séculier de la ville : l'administration locale, les services publics et privés, le commerce, l'enseignement...

La ville numérique est le nouveau concept porté par le développement des technologies de l'information et des télécommunications. *Digital towns, e-cities, communities networks, smart communities* américaines, *digital cities* selon le terme retenu par la Commission européenne, *villes numérisées* ou *villes numériques* en France, ces différentes appellations recouvrent également, tout en usant quelquefois de la même terminologie, des notions différentes comme le déploiement coordonné par une collectivité territoriale d'une politique locale en matière de technologies de l'information et de télécommunications (la ville de Bologne<sup>57</sup> par exemple), ou la constitution d'une communauté numérique par un groupement d'individus sans lien direct avec leur situation géographique (Area Community Network de Sacramento par exemple), ou encore la création d'un *city guide*, site portail des ressources locales, économiques, commerciales, sociales, culturelles, ludiques, associé à un plan de la ville interactif (Kyoto<sup>58</sup> par exemple).

Mais bien avant d'être numérique, la ville a toujours concentré les innovations techniques pour résoudre ses problèmes de croissance : les réseaux d'adduction d'eau et d'assainissement

<sup>57</sup> Programme Iperbole : [www.comune.bologna.it](http://www.comune.bologna.it)

<sup>58</sup> [www.digitalcity.gr.jp](http://www.digitalcity.gr.jp)

datent de l'Antiquité (bien que leur usage ait été ensuite perdu pendant de nombreux siècles), l'éclairage public, le tramway et le métropolitain, les ascenseurs dans les gratte-ciel, ont permis la croissance et la densification de nos métropoles actuelles. L'installation *C : Idéal* exposée lors de l'exposition *A la recherche de la cité idéale*<sup>59</sup> se voulait une métaphore de la ville comme système de réseaux : réseaux techniques urbains, distribution de l'eau, gaz et électricité, réseaux d'assainissement et d'éclairage public, réseaux de télécommunication, réseaux de transport urbain, réseaux de télésignalisation, de vidéosurveillance ; la structure cubique formait une trame métallique tridimensionnelle représentant différentes fonctions urbaines et leurs interrelations via les réseaux de fluides, d'énergie, d'information.

Ville, réseaux et technologies ont toujours été étroitement associés. Cependant curieusement, ni le progrès scientifique, ni la technologie n'ont vraiment inspiré la littérature utopique avant la fin du XIX<sup>e</sup>. De More à Cabet, de Cyrano de Bergerac à Rousseau, de Fénelon à Fourier, les thèmes privilégiés par l'utopie sont ceux de la symbiose de l'homme avec la nature, ou bien la recherche de nouveaux rapports sociaux ou économiques qui se matérialiseront dans la description d'une société ou d'une ville idéale.

La plus ancienne *Cyberpolis* est sans doute *La Nouvelle Atlantide* (1627) de Francis Bacon, qui décrit une île, au nord du Pacifique, où la science et la technocratie (au sens propre) sont les fondements de la société qui maîtrise des techniques de météorologie active (contrôle des intempéries), d'hybridation des animaux et des plantes, la prévention des épidémies et la chirurgie, l'utilisation de sous-marins... Dans la cité de Bensalem, la Maison de Salomon, sorte de maison des sciences et laboratoire de recherches expérimentales, est le centre de gravité de cette société idéale gouvernée par une élite de savants et de techniciens ; l'objectif est d'exploiter au mieux le progrès scientifique et la connaissance de la Nature pour le bien-être des habitants.

« Notre fondation a pour fin de connaître les causes et le mouvement secret des choses et de reculer les bornes de l'empire humain en vue de réaliser toutes les choses possibles ».

Francis Bacon – *La nouvelle Atlantide* (1627)

Mais comme on l'a vu, à toute thèse utopique correspond une anti-thèse ; Swift, dans *Les Voyages de Gulliver au pays de Lilliput ou*

---

<sup>59</sup> *A la recherche de la cité idéale* - Saline d'Arc-et-Senans (2001)

de *Brobdingnag* (1726), reprend un siècle plus tard, sur un ton satirique, le thème développé par Bacon d'une société régie par la technologie. Dans l'île volante de Laputa, les mathématiciens dirigeant l'Académie de Planification sont responsables de la ruine du pays. Cette société fondée sur le progrès technique n'est pas plus enviable que celle de Lilliput qui caricature les mœurs et les règles sociales de l'Angleterre du XVIII<sup>e</sup>.

Il faut attendre ensuite plusieurs auteurs de la fin du XIX<sup>e</sup> siècle, comme Emile Souvestre, Jules Verne, Albert Robida, pour décrire un futur régi par la technologie, avec ses avantages et ses nombreux travers supposés à une époque où l'industrialisation bat son plein et où les découvertes scientifiques et leurs applications techniques s'accélérent. Jules Verne, écrivain ayant souvent placé les technologies émergentes à son époque (la machine à vapeur, l'électricité, l'aéronautique, les submersibles...) au centre de ses actions romanesques, dépeint sa *Cyberpolis* dans la Franceville des *500 millions de la Béguin* (1879) et surtout dans *Paris au XX<sup>e</sup> siècle*<sup>60</sup> (1863) qui paraît aujourd'hui une extraordinaire anticipation de ce que sera, à quelques variantes près, la technologie urbaine un siècle plus tard : transport métropolitain suspendu entièrement automatisé, réseau de télécommunication (ici pneumatique) et fax (bélinographe), éclairage urbain électrique, véhicules propulsés par des moteurs à explosion (à l'hydrogène et avec des bougies électriques), machines à calculer mécaniques qui font étrangement penser à nos ordinateurs (sans doute Jules Verne a-t-il eu connaissance à l'époque de la « machine à différences » de Charles Babbage, le précurseur de l'ordinateur). Les canaux géants qu'il imagine, reliant directement Paris à la mer et transformant la capitale en grand pôle portuaire seront finalement, on le constate un siècle plus tard, les infrastructures autoroutières et aéroportuaires qui sont l'apanage des grands pôles urbains.

Bien que l'ouvrage ne soit sans doute pas le meilleur roman de Jules Verne (il avait été d'ailleurs refusé par l'éditeur Pierre-Jules Hetzel et était resté inédit pendant 130 ans), il apparaît, avec le recul du temps, étrangement prémonitoire, tant par la description des technologies transfigurant la mégalopole, que par la vision dystopique d'une société urbaine au capitalisme ultra-libéral, ayant détruit la culture humaniste, et chapeautant l'instruction publique, le commerce, les arts; vision préfigurant, même si le trait est ici très appuyé, les concentrations industrielles que l'on connaît aujourd'hui avec par exemple dans le domaine des arts et des loisirs (qui préoccupait Jules Verne) le regroupement des grands

---

<sup>60</sup> *Paris au XX<sup>e</sup> siècle* - Jules Verne - Hachette (1994).

opérateurs de réseaux et de services à l'échelle mondiale comme AOL-Time Warner, ou Vivendi-Seagram.<sup>61</sup>

Cette vision d'un totalitarisme industriel et financier provoquant la révolte de quelques individus se retrouvera d'ailleurs bien plus tard chez des auteurs comme Philip K. Dick, avec en particulier la nouvelle *Les androïdes rêvent-ils de moutons électriques ?*<sup>62</sup>, une histoire policière futuriste qui vaut notamment par son décor urbain très plausible, reconstitué dans le film *Blade Runner* qui en a été tiré en 1992. Mais revenons à Jules Verne; on sait peut-être moins qu'il est resté pendant quinze ans conseiller municipal de la ville d'Amiens, qu'il s'est investi dans la vie de la cité et qu'il a réalisé dans ce contexte en 1875, une anticipation ironique (et plutôt optimiste à l'inverse de *Paris au XX<sup>e</sup> siècle*) du futur de la ville d'Amiens : *Une ville idéale*<sup>63</sup> décrit un environnement urbain transformé par un urbanisme hygiénique, aéré et humanisé, avec un réseau d'éclairage public électrique, des équipements robotiques intégrés à l'industrie alimentaire et manufacturière, et des moyens de télécommunication « électriques » permettant par exemple de suivre des concerts télédiffusés depuis l'autre bout de la planète (le bien connu « théâtrophone » qui a donné naissance au téléphone).

Dans la lignée de cette vision progressiste du futur de la ville et du développement local, un peu plus de cent ans plus tard, il est plaisant de voir que la ville d'Amiens se positionne aujourd'hui comme l'une des premières « villes numériques » françaises,<sup>64</sup> avec la mise en place d'une boucle locale de télécommunication à haut débit, une très importante concentration de centres d'appel (*call centers*), un conseil municipal diffusé en direct sur le web...

Depuis Jules Verne ou H.G. Wells, la littérature d'anticipation a souvent été prétexte à décrire, en arrière plan de l'intrigue romanesque, des futurs plausibles, utopiques ou alternatifs ; des projections dans l'avenir construites souvent sur le principe d'une

---

<sup>61</sup> Sur la puissance croissante de l'industrie des médias qui dicte sa volonté au pouvoir politique, Jules Verne écrira en 1891 (en collaboration avec son fils Michel) une nouvelle, *La journée d'un journaliste américain en 2889*, qui conte la vie quotidienne d'un magnat d'un groupe de presse préfigurant CNN. Ed. Nautilus (2001).

<sup>62</sup> *Les androïdes rêvent-ils de moutons électriques ?* - Philip K. Dick - Ed. Robert Laffont (1968).

<sup>63</sup> *Une ville idéale* - Jules Verne - Ed. du Millénaire – CDJV, Amiens (1999).

<sup>64</sup> [www.amiens.net](http://www.amiens.net)

utilisation massive et débridée des technologies,<sup>65</sup> transformant la société en profondeur, en particulier dans la récente littérature extrapolant l'usage des technologies de l'information et des réseaux de télécommunication à haut débit. Tout au long du XX<sup>e</sup> siècle, la science-fiction brode successivement autour de trois variations du jeu entre ville et innovation technique : la ville hyper technologique (autour des applications possibles des réseaux de fluides, des transports rapides, de l'énergie électrique, des automatismes, de la robotique...), la ville numérique (autour des technologies de l'information et des réseaux de télécommunications), la ville virtuelle (autour des techniques de réalité virtuelle et de leurs perspectives sociales, culturelles, ludiques). Ces trois thématiques sont abordées par les auteurs de manière quasi chronologique, illustrant, à chaque époque, les espoirs ou les appréhensions portés sur le progrès scientifique et l'innovation technique. La fascination pour les technologies de l'information et les réseaux mondiaux de télécommunication qui anime les écrivains de la tendance *cyberpunk* de la dernière partie du XX<sup>e</sup> siècle fait écho à l'inspiration des auteurs de la fin du XIX<sup>e</sup> et de la première moitié du XX<sup>e</sup> siècle déclenchée par les nouvelles technologies de l'époque : l'énergie électrique, l'aviation et les transports rapides, puis l'informatique, la robotique, l'intelligence artificielle... Aujourd'hui le mouvement *cyberpunk* s'essouffle, les technologies de l'information à l'heure d'Internet ne font peut-être plus autant rêver (ou plus autant peur, ni du côté des auteurs de science-fiction, ni du côté des prospectivistes<sup>66</sup>), et le nouvel enjeu à la fois technique et culturel dont se sont emparés les auteurs est celui de la réalité virtuelle que nous avons déjà abordé dans la *Virtuapolis*.

La fin du XX<sup>e</sup> siècle a vu se former un courant d'auteurs de science-fiction montrant des visions du futur alternatives, assez sombres, marquées par le développement non régulé des technologies et des réseaux d'information, par la toute puissance des firmes internationales qui dans un contexte de mondialisation de l'économie et de la culture se sont substituées aux Etats, par des bouleversements sociaux majeurs ; c'est une vision qui bien qu'actualisée par l'intégration des technologies de l'information et par les réseaux de télécommunication n'est pas sans rappeler les conjectures de Jules Verne ou de son contemporain méconnu Emile Souvestre. Ce mouvement littéraire dénommé *Cyberpunk* (terme qui juxtapose la fascination pour les nouvelles

---

<sup>65</sup> Parmi de nombreuses autres définitions : « La science-fiction est constituée des espoirs, des rêves et des craintes (car certains rêves sont des cauchemars) d'une société fondée sur la technologie » - John Campbell.

<sup>66</sup> Voir sur les risques portés par la société de l'information : *La Politique du pire* - Paul Virilio - Ed. Textuel (1996).

technologies, « cyber », et celle pour les ambiances urbaines anarchiques, « punk ») est porté par des auteurs comme Bruce Sterling et William Gibson qui dès sa première nouvelle *Johnny Mnemonic*<sup>67</sup> (1981) pose le décor de plusieurs de ses ouvrages suivants : l'omniprésence des réseaux de données (la « matrice »), les biotechnologies, les conflits entre multinationales, les paysages urbains avec leur lot de décombres technologiques.

Dans un ouvrage précurseur, sinon prémonitoire, *Sur l'onde de choc*<sup>68</sup> de John Brunner, nous sommes en 2010, aux Etats-Unis, territoire enserré dans un réseau d'information global qui détient toutes les données concernant les citoyens, les entreprises, les institutions. A l'époque où Brunner écrit son roman la technologie du réseau Arpanet, créé en 1969 par les militaires américains, n'est pas encore récupérée par les universitaires pour préfigurer ce que sera, vingt ans plus tard, Internet. Le roman *Câblé*<sup>69</sup> de Walter Jon Williams dessine un futur chaotique composé par des multinationales tentaculaires, des réseaux de données abolissant la frontière entre réel et virtuel, des intelligences artificielles et la généralisation de la bioélectronique ; la symbiose entre l'homme et la technologie est en marche : l'homme devient un cyborg intégrant dans son corps même les interfaces aux réseaux et aux machines.<sup>70</sup> Georges Alec Effinger décrit sur un ton humoristique dans *Gravité à la manque*<sup>71</sup> (1987) les aventures d'un détective privé dans une métropole orientale anarchique et fortement islamisée, où les protagonistes s'enfichent des modules dans le crâne pour changer de personnalité. Autre vision de la *Cyberpolis*, dans *La côte dorée*<sup>72</sup> de Kim Stanley Robinson, une gigantesque conurbation et son réseau tentaculaire d'autoroutes automatisées ont remplacé les anciens vergers du Comté d'Orange en Californie. K.W. Jeter réalise dans *Madlands*<sup>73</sup> la description d'un Los Angeles décimé par une maladie incurable, théâtre d'un « télévangélisme » salvateur.<sup>74</sup> *Les synthéréthiques*<sup>75</sup> de Pat Cadigan sont des

---

<sup>67</sup> In *Fragments de rose en hologramme* (nouvelles) – William Gibson – Ed. Libro (1998) - *Johnny Mnemonic* a été porté à l'écran en 1995 sous la direction de Robert Longo.

<sup>68</sup> Ed. Robert Laffont (1977).

<sup>69</sup> Ed. Denoël (1987).

<sup>70</sup> Comme le montre l'exposition *L'homme transformé* à la Cité des Sciences et de l'Industrie – concept Joël de Rosnay (2002).

<sup>71</sup> Ed. Denoël (1989) ; voir également les suites du même auteur : *Privé de désert* et *Le Talion du cheikh*.

<sup>72</sup> Ed. J'ai Lu (1989).

<sup>73</sup> Ed. J'ai Lu (1992).

<sup>74</sup> Voir aussi de K-W Jeter le violent et provocateur *Dr Adder* (1984) et récemment *Blade runner 2 et 3*, les suites inspirées de la célèbre nouvelle de Philip K. Dick.

<sup>75</sup> Ed Denoël (1993).

*hackers* professionnels, des pirates informatiques, des drogués de l'image de synthèse en prise directe avec les univers virtuels du cyberspace, le réseau télématique mondial.

Des auteurs comme William Gibson, ou Bruce Sterling sont à la fois les gourous de la mouvance littéraire *cyberpunk* et des figures emblématiques de la cyberculture actuelle aux côtés des Vinton Cerf (initiateur de l'Arpanet, précurseur d'Internet), Nicholas Negroponte,<sup>76</sup> William J. Mitchell, architecte du MIT<sup>77</sup> qui décrivait dans *City of bits* la nouvelle *Cyberpolis* formée par les technologies de l'information et les réseaux de télécommunication, Joël de Rosnay<sup>78</sup> ou Pierre Levy,<sup>79</sup> philosophe et chantre de la cyberculture. La frontière entre l'anticipation romantique et l'extrapolation technologique et sociale devient floue ; les prospectives des « technologues », sociologues, philosophes, scientifiques, architectes, rejoignent les hypothèses des romanciers de science-fiction ; fiction, réalité et futur proche s'entremêlent. « Ces histoires dépeignent un portrait immédiatement reconnaissable de la dure réalité moderne <sup>80</sup> » selon Bruce Sterling ; point de prévision à très long terme comme celles des auteurs du début du siècle qui, par prudence ou par analogie avec la révolution industrielle du XIX<sup>e</sup>, tablaient sur un rythme d'innovation technologique et une évolution de la société s'échelonnant sur plusieurs centaines d'années ; la *Cyberpolis* d'aujourd'hui, en prise directe avec notre société de l'information en construction, débouche sur un futur alternatif très proche, miroir plus ou moins déformant de notre présent installé à seulement vingt ou trente ans. Parfois même, le temps pris par la traduction et l'édition d'un ouvrage en français donne un coup de vieux à l'anticipation technologique ou sociale qui n'est déjà plus du domaine de la fiction !

« Retour au bercail. Le bercail : la Conurb, l'AMAB, l'Axe métropolitain Atlanta-Boston. Programmez une carte pour représenter la fréquence des échanges de données, un seul pixel par milliers de mégabytes sur un écran géant. Manhattan et Atlanta y brillent d'un blanc éblouissant. Puis elles se mettent à palpiter, au risque que le rythme du trafic surcharge votre simulation. Votre carte est en passe de se transformer en nova. On se calme. On diminue l'échelle. Un pixel par million de mégabytes. A cent millions de mégabytes par seconde, on commence à distinguer certains pâtés de maisons dans le centre

<sup>76</sup> *L'homme numérique* – Nicholas Negroponte – Ed. Robert Laffont (1995).

<sup>77</sup> *City of bits : space, place, and the infobahn* - William J. Mitchell - Ed. MIT Press (1996) ; et aussi : *E-topia* - Ed. MIT Press (1999).

<sup>78</sup> *L'Homme symbiotique* – Joël de Rosnay – Seuil (1995).

<sup>79</sup> *Cyberculture, rapport au conseil de l'Europe* - Pierre Levy - Ed. Odile Jacob (1998) ; et aussi : *World Philosophie* - Ed. Odile Jacob (2000).

<sup>80</sup> Dans sa préface au recueil de nouvelles de William Gibson - *Gravé sur chrome* - Ed. J'ai Lu (1987).

de Manhattan, les contours de zones industrielles vieilles d'un siècle cernant le noyau historique d'Atlanta... »  
William Gibson – *Neuromancien* (1984)

Le futur proche du paysage urbain, tel qu'il est vu par tous les auteurs de « cyberfiction », est caractérisé par l'érosion de l'espace public, la dématérialisation des échanges et la formation de nouveaux espaces virtuels, l'omniprésence du réseau d'information global devenu la trame du tissu économique mondial, contrôlé par les grandes firmes multinationales. Avec *Sur l'onde de choc* de Brunner déjà cité, l'un des premiers ouvrages sur ce thème est *Les mailles du réseau*<sup>81</sup> de Bruce Sterling qui décrit la société hyper technologique d'un proche futur et ses dominantes : l'ingénierie génétique, le chantage atomique, le retour de l'irrationnel. William Gibson dans *Neuromancien*<sup>82</sup> décrit une société recomposée autour d'un réseau d'information mondial, la « matrice », bien avant l'expansion d'Internet ; puis dans *Lumière virtuelle*<sup>83</sup>, il dépeint un San Francisco devenu une conurbation polluée, un espace urbain en décomposition avec en toile de fond les réseaux d'information, les satellites d'espionnage, le sida. A l'heure des transmissions de données à très haut débit, le personnage principal exerce un métier indispensable parce qu'il restera toujours des objets à échanger qui ne pourront être numérisés : coursier à vélo ! Dans *Inner City*,<sup>84</sup> Jean-Marc Ligny nous transporte dans un Paris où les citoyens, délaissant la « basse réalité » (la réalité physique), passent la majorité de leur temps dans la « haute réalité », simulation électronique d'univers factices. Rappelant le Paris onirique de la « trilogie Nikopol » d'Enki Bilal que j'ai évoqué dans *Oniropolis*, la métropole parisienne est scindée en deux zones concentriques : le centre *intra muros*, léthargique (les citoyens, les « inners », sont connectés en permanence au réseau virtuel), très policé, ceint d'une barrière électromagnétique à hauteur du périphérique contrôlée par des postes de garde robotisés ; au delà, la banlieue, couronne populaire livrée à l'anarchie, à l'analphabétisme, aux luttes entre chefs de guerre, à l'insalubrité. Passagers clandestins sur un train automatique, Kris et Hang, les deux principaux protagonistes, se réfugieront en Bretagne, région en partie épargnée par la déshumanisation, robotique et virtuelle, de la capitale.

---

<sup>81</sup> Ed. Denoël (1990).

<sup>82</sup> Ed. J'ai Lu (1984). Voir aussi les deux ouvrages suivants de Gibson se situant dans le même décor : *Comte Zéro* et *Mona Lisa s'éclate*.

<sup>83</sup> Ed. J'ai lu (1995).

<sup>84</sup> Ed. J'ai Lu (1996).

Même si fiction et réalité semblent souvent se rattraper, la *Cyberpolis* reste cependant aujourd'hui comme hier une ville rêvée ; les auteurs de science-fiction ne sont pas des oracles ; ou plus exactement, comme l'analyse Gérard Klein,<sup>85</sup> auteur et critique reconnu, on trouve dans cette manne littéraire tous les futurs possibles, des très probables, au plus invraisemblables, en passant par des écrits foncièrement fictifs.<sup>86</sup> Je pense ici aux très plaisants ouvrages s'inscrivant dans la mouvance littéraire *streampunk* (curieuse dénomination, en fait une allusion humoristique au mouvement *cyberpunk*).

Les ouvrages *streampunk* sont construits sur un principe d'uchronie,<sup>87</sup> imaginant un passé alternatif, un embranchement dans le cours de l'histoire présentant un décalage entre les connaissances scientifiques et les usages d'une époque, notamment la juxtaposition très peu historique de technologies, comme par exemple l'usage simultané de l'énergie vapeur (*stream*) et de l'informatique. Citons notamment *Machines infernales* de K.W. Jeter, *Les voies d'Anubis* de Tim Powers, ou *La machine à différence*<sup>88</sup> de William Gibson et Bruce Sterling, uchronie partant de l'idée que la véridique « Machine à différences » de Charles Babbage, calculateur mécanique précurseur en 1822 de l'ordinateur moderne mais assemblage de roues, de bielles et de leviers mus par la vapeur, est devenue totalement opérationnelle à son époque (historiquement cette machine complexe n'a jamais fonctionné que de manière théorique, et il aura fallu attendre plus de cent ans pour qu'apparaisse le premier ordinateur fonctionnel, l'ENIAC). Nous voilà donc projetés dans un Londres de la fin du XIX<sup>e</sup>, bouleversé par l'irruption de la société de l'Information (les Machines à différences s'étant démocratisées à tous les niveaux de la société) ; une mégalopole polluée au développement industriel frénétique, aux transports souterrains à grande vitesse et aux « vapomobiles » sillonnant en tous sens la capitale ; les

---

<sup>85</sup> « Notes nouvelles pour une sociologie de la SF » in *La science-fiction – revue littéraire Europe* (2001).

<sup>86</sup> « La science fiction est un univers plus grand que l'univers connu... Elle invente ce qui a peut-être été, ce qui est sans que nul ne le sache, et ce qui sera ou pourrait être... Elle est avertissement et prévision, sombre et éclairante... Elle est le rêve d'une réalité autre et la réalisation des rêves les plus fous... » Pierre Versins, auteur de *l'Encyclopédie de l'utopie, des voyages extraordinaires et de la science-fiction* (1972).

<sup>87</sup> Il existe ici une confusion sémantique que l'on rencontre dans de nombreux textes « savants » sur l'utopie : l'uchronie est une utopie temporelle, une relecture de l'histoire qui aurait pu se passer différemment si... et non pas une projection dans l'avenir qui ressort tout simplement du roman d'anticipation au cœur du genre littéraire de la science-fiction depuis la fin du XIX<sup>e</sup> siècle.

<sup>88</sup> *La machine à différences* - William Gibson et Bruce Sterling - Ed. Robert Laffont (1997).

personnages du roman évoluent dans une société en mutation, déjà touchée par le chômage technologique sur fond d'Angleterre Victorienne. On pense aussi dans le même esprit au formidable ouvrage de Neal Stephenson *L'âge de diamant*,<sup>89</sup> qui nous plonge dans une Chine « rétro-futuriste », située encore à une improbable époque Victorienne, mêlant réseaux neuronaux, nanotechnologies, robotique et énergie vapeur, dans un paysage socio-politique pour le moins mouvementé, confrontant des intégristes néo-confucéens à la bonne société anglaise établie dans les comptoirs occidentaux.<sup>90</sup>

Si l'on met de côté la dimension « punk » de la littérature contemporaine de science-fiction, la *Cyberpolis* que nous voyons ici se dessiner extrapole sur les trois grandes tendances « cyber » de notre société de l'information : l'accès aux services urbains à distance, aux réseaux d'information planétaires, aux espaces virtuels. L'accès aux services urbains,<sup>91</sup> services administratifs, culturels, marchands, avec un ordinateur fixe ou un terminal mobile (ou une interface bio-technologique) pose la question de la survivance, à plus ou moins long terme, des équipements publics, voire des commerces, qui forment depuis toujours le fondement de la ville comme « centre administratif » et « place de marché ». L'accès universel aux réseaux d'information (la « matrice » de Gibson) qui construit une « ville globale » à l'échelle planétaire, dans une économie et une culture mondialisée, pose la question du nouveau rapport à la distance, à la connexité, aux relations entre territoires, à la géographie. Enfin, l'accès à des espaces virtuels qui permettent une vie sociale et économique, voire une organisation politique, parallèles à la vie urbaine « physique » (nous l'avons évoqué dans la *Virtuapolis*) questionne la relation entre ces nouvelles communautés virtuelles et les anciens groupes sociaux fondés sur des emprises territoriales, administratives ou historiques : les communes, les départements, les régions, les nations...

---

<sup>89</sup> *L'âge de diamant* - Rivages/Futur (1996).

<sup>90</sup> Neal Stephenson est un grand amateur d'uchronies comme le montre son dernier ouvrage *Cryptonomicon* qui tisse plusieurs histoires parallèles reliant les opérations de chiffrement et de décodage de l'information pendant la seconde guerre mondiale avec la création d'un paradis fiscal sur Internet à notre époque.

<sup>91</sup> Sur les nouveaux services urbains numériques, voir : *La cité interactive* – Olivier Jonas – L'Harmattan (1997) et *Collectivités locales et télécommunications : nouveaux services, nouveaux réseaux* – Ed. du Certu (1998).

« La noosphère tend à se constituer en un seul système clos – où chaque élément pour soi, sent, désire, les mêmes choses que tous les autres à la fois. En direction de la Pensée, comme en direction du Temps et de l'Espace, l'univers pourrait-il se terminer autrement que sur du Dêmesuré ? La multitude, portée à leur comble, des oppositions individuelles, s'harmonisant dans la complexité profonde d'un désir : qu'est-ce tout cela, sinon la genèse d'un acte collectif et unique dans lequel, sous la forme seule concevable d'un amour, se réaliseraient, aux approches de leur confluence finale, ces puissances de personnalité incluses dans la noosphère ? »

Teilhard de Chardin - *L'énergie humaine* (1937)

Une des dimensions fascinantes de la *Cyberpolis* est celle d'une « ville réseau », se déployant sur l'ensemble de la planète, paradigme d'une civilisation réticulaire qui évoque la « noosphère », sphère planétaire immatérielle formée par la psyché humaine, imaginée dans les années trente par Teilhard de Chardin. Le cyberspace, territoire de cette « ville réseau », sorte de pangée virtuelle reconstruisant les relations entre les espaces habités, recompose une nouvelle géographie de l'écoumène. La ville réseau s'appuie sur le réseau Internet et sur les réseaux de télécommunication mondiaux. Au cœur du cyberspace, elle interconnecte les grands pôles économiques et boursiers. Nouveau territoire virtuel de la société mondiale de l'information, cette ville globale est construite sur une triple infrastructure, hétérogène et en constante évolution : celle des technologies du numérique (codage, traitement et transmission des informations), celle des réseaux de télécommunications (*backbones* transnationaux, réseaux de desserte nationaux et boucles locales), celle des réseaux d'information (Internet et l'ensemble des réseaux d'information privés et publics et des ressources web qui l'alimentent).

Le cyberspace est un territoire multidimensionnel qui peut être décrit sous plusieurs angles : d'abord celui de l'espace-temps, qui rapproche certaines métropoles ou certaines zones d'activités, alors qu'il éloigne des villes de second plan à l'échelle régionale. On voit ainsi parallèlement se dessiner des réseaux de villes à l'échelle mondiale qui s'appuient sur les réseaux de télécommunication à haut débit. Un second angle est celui de la structuration du cyberspace, avec deux dimensions à confronter : celle de la localisation géographique des ressources (serveurs Web, noms de domaines) et celle de la polarisation de l'espace virtuel autour de sites d'information ou d'intermédiation mis en place par les majors des secteurs de l'informatique, de la production et la diffusion audiovisuelle, du commerce électronique et de la VPC. En parallèle de cette structuration de l'espace par les industries de service, certaines métropoles, pour lutter contre leur

isolement ou bien asseoir leur domination régionale, se positionnent comme pôles de services et plaques tournantes sur ce nouveau territoire électronique mondial.<sup>92</sup> Cet espace virtuel, sans frontières mais structuré par les réseaux dorsaux de télécommunication et par les serveurs Web, les trames et nœuds du réseau Internet, devient donc « cartographiable » comme en témoigne l'intérêt accru des géographes.<sup>93</sup> Un troisième angle d'approche se trouve à la bordure du cyberspace, avec la dimension locale. Si l'on prend comme hypothèse que, recomposant la géographie physique, le cyberspace est au milieu, les villes se situant en périphérie, un enjeu majeur à l'échelle locale sera l'accès à cet espace universel.

« Le rôle de l'informatique et des techniques de communication à support numérique [sera] de favoriser la construction de collectifs intelligents où les potentialités sociales et cognitives de chacun pourront se développer et s'amplifier mutuellement. Selon cette approche, le projet architectural majeur du XXI<sup>e</sup> siècle sera d'imaginer, de construire et l'aménager l'espace interactif et mouvant du cyberspace. »

Pierre Lévy, *L'Intelligence collective*, (1995)

Toutes les villes ne seront pas sur un même pied d'égalité ; on constatera un accès privilégié de certaines zones d'activités urbaines (boucles locales à haut débit) par rapport à d'autres moins favorisées, une évolution des relations entre les villes et leur environnement rural, la marginalisation de villes à l'échelle régionale, la construction de nouveaux réseaux électroniques se superposant à la géographie des territoires, l'installation de réseaux spontanés (communautés électroniques), ou bien déployés à l'initiative de collectivités locales (plates-formes de services développées par des structures intercommunales par exemple).

La ville numérique, *Cyberpolis* du XXI<sup>e</sup> siècle, portail d'accès aux nouveaux services urbains, se situe dans les limbes du cyberspace. Miroir de la métropole physique, ce nouvel espace public virtuel donne accès aux services publics, aux services marchands. Le citoyen qui est devenu, par la force de la métropolisation, un nomade urbain, retrouve ici une proximité virtuelle, des commerces et des services adaptés aux nouvelles temporalités de la ville. Cette ville numérique se niche dans un repli spatio-temporel indépendant des contingences de la vie

<sup>92</sup> Voir ici *Telecommunication and the city : electronic spaces, urban places* - Stephen Graham et Simon Marvin - Routledge (Londres, 1996).

<sup>93</sup> Voir ici le site [www.cybergeography.org/atlas/](http://www.cybergeography.org/atlas/)

moderne : les durées de plus en plus longues des transports et en particulier des déplacements pendulaires, les emplois du temps surchargés, les structures familiales éclatées... Dans un contexte général de métropolisation, l'enjeu économique et social majeur des villes de demain sera la mobilité quotidienne et le « droit à la ville » comme le soulignent les chercheurs Francis Godard et François Asher.<sup>94</sup> L'accessibilité aux différentes zones et aux services urbains deviendra essentielle ; un nouveau jeu relationnel se développera entre les transports, la mobilité individuelle et les télécommunications répondant aux problématiques des mégalo-poles (avec les effets complexes bien connus de substitution, d'induction et de complémentarité ; les technologies de l'information participant plutôt à une augmentation globale des déplacements).<sup>95</sup> L'accès à distance aux services urbains, depuis un terminal fixe ou mobile, se conjuguera avec les systèmes de repérage géographique par satellite (GPS) pour fournir des informations sur les offres de transport public et le développement de nouvelles modalités comme le transport à la demande ou les véhicules électriques en libre-service.

« L'introduction des nouvelles technologies d'information et de communication modifie profondément l'organisation de l'espace domestique et des services urbains et, par là même, nos conceptions de la vie en commun. Ce qui faisait figure de gadget, au cours des années 60, est devenu la base de notre vie quotidienne : notre univers habituel est un univers de l'électronique. L'espace domestique devient un lieu de pratiques multiples et d'utilisation des télé-services. Avec les télésoins, le télé-achat, le télétravail, la maison se fait école, grand magasin, atelier pour le travail à domicile... Avec la monétique, la rue devient un gigantesque serveur, une immense machine à produire du service.

Les nouvelles technologies recomposent les fonctions de la maison et, dans le même temps, les frontières entre l'être ensemble séparément et la proximité à distance, entre l'appropriation privée de l'espace public et la pénétration du public dans l'espace privé. Faut-il avoir peur de ces nouvelles technologies de l'information et du risque de « solitudes interactives » qui pourrait les accompagner ? La réponse n'est pas d'ordre technologique. Elle réside dans notre capacité à concevoir d'autres manières de vivre ensemble. »

Francis Godard – « L'invention de la société urbaine » in *A la recherche de la cité idéale* (2000).

A l'échelle régionale et internationale, la ville se place au croisement des grands réseaux de télécommunications nationaux et internationaux, en concentrant sur son territoire les activités d'interconnexion entre les réseaux de télécommunication longue

<sup>94</sup> *Une nouvelle révolution urbaine* - Article paru dans le Monde (9/7/1999).

<sup>95</sup> Voir ici les plates-formes de services d'information Internet et WAP actuelles comme : [www.montralet.com](http://www.montralet.com); [www.citefutee.com](http://www.citefutee.com); [www.mappy.com](http://www.mappy.com); [www.egery.com](http://www.egery.com)

distance et les réseaux locaux, les plates-formes d'échange de trafic entre opérateurs, les nœuds d'interconnexion au réseau dorsal d'Internet (GIX, Global Internet eXchange), les « points de présence » (POP) des opérateurs télécoms et des fournisseurs d'accès Internet, les hébergements informatiques des sites Web et des applications mutualisées (Application Service Providers) ; la ville devient un espace des flux.<sup>96</sup> D'abord carrefour routier, puis ferroviaire au XIX<sup>e</sup>, autoroutier et aéroportuaire au cours du XX<sup>e</sup> siècle, les métropoles modernes seront des aiguilleurs d'information, des « hypervilles<sup>97</sup> » comme les désigne Marc Guillaume qui met en avant leur puissance commutative qui plus que jamais, à l'heure de la société de l'information, reste leur fonction primordiale.

Où est le centre ville ? Il est partout ! A l'échelle locale, la ville numérique modifiera notre perception de l'espace, elle bousculera nos repères géographiques et notre relation avec les équipements qui structurent depuis toujours la ville physique : la mairie, l'école, le musée, la banque, le commerce, l'hôpital... Les sites Web portails développeront de nouvelles formes de centralité virtuelle : place publique pour l'accès aux informations locales et aux téléprocédures administratives, place de marché pour les services marchands et le commerce électronique. La ville numérique construira simultanément de nouveaux lieux de sociabilité, des sites physiques comme les cybercentres, espaces multimédias publics et autres cybercafés qui seront autant de nouveaux lieux urbains de rencontres et d'échanges, ou des espaces immatériels au sein des communautés virtuelles évoquées à propos de la *Virtuapolis*, ou encore des forums de discussion électronique, notamment ceux qui visent l'essor d'une nouvelle gouvernance urbaine, privilégiant la concertation avec les habitants et les associations locales (on parle souvent ici de « démocratie électronique » ou de « cybercitoyenneté »).

Nouvelles temporalités urbaines et applications asynchrones, métropolisation et réseaux de télécommunication à haut débit, les technologies de l'information seront également un palliatif à l'urbanisation croissante,<sup>98</sup> offrant une meilleure accessibilité aux

---

<sup>96</sup> Voir sur la dialectique entre l'espace des flux et l'espace des lieux : *La société en réseaux* – Manuel Castells – Fayard (1997).

<sup>97</sup> *Où vont les autoroutes de l'information ?* – Marc Guillaume - Ed. Descartes (1998).

<sup>98</sup> Le congélateur et le micro-ondes, le répondeur téléphonique, le magnétoscope et aujourd'hui la messagerie électronique (tous ces équipements et applications étant asynchrones) sont autant de technologies domestiques qui ont favorisé

services urbains grâce aux technologies mobiles, devenant indispensables aux besoins de mobilité des citadins et d'intermodalité dans les transports des grandes villes, permettant de s'affranchir, pour certains services administratifs ou pour des transactions commerciales, des temps de déplacement de plus en plus longs, reconstruisant, grâce aux communautés virtuelles, à l'échelle du quartier, le lien social distendu.

« Il n'existe aucune garantie que les transformations urbaines résultant de la révolution numérique auront des conséquences économiques, sociales et culturelles entièrement (ou même plutôt) positives. Nul ne peut vraiment prévoir ce qui ressortira des conditions émergentes de l'ère électronique numérique ; les conséquences urbaines de la révolution industrielle furent finalement mitigées. Les élites riches, puissantes et éduquées auront certainement plus de chance de profiter des changements que les personnes socialement marginalisées – exactement comme ce fut le cas au cours des transformations technologiques antérieures de la ville. Il n'est pas impossible que l'électronique engendre un nouveau modèle de ville duale, dont certaines zones seraient réservées aux privilégiés et d'autres aux défavorisés. »  
William J. Mitchell – « L'avènement des cyberquartiers » in *Ville.com* – La Recherche (2000).

La ville numérique se développe à l'échelle locale, la ville réseau se déploie à l'échelle interrégionale et internationale et pourtant la ville physique paraît presque immuable ; c'est sans doute un effet d'inertie du construit, de la pierre et du béton, des processus relativement lents d'aménagement urbain, des temps de construction et de la durée de vie des bâtiments de cinquante à bien plus de cent ans ; une échelle de temps qui n'est pas synchronisée avec celle de notre société consumériste, à l'ère du « temps réel », du « jetable » et de l'obsolescence rapide des produits *high tech*, terminaux téléphoniques, micro-ordinateurs, logiciels ou systèmes d'exploitation informatiques à remplacer impérativement au bout de quatre ou cinq ans.

Nous évoluons dans une époque de haute technologie, de conquête spatiale, d'informatique mobile et de microélectronique, de numérisation systématique des données et de traitement de l'information, de biotechnologies, d'ingénierie génétique, de robotique industrielle et bientôt domestique (le chien Aibo de Sony), les nanotechnologies et les mécaniques quantiques sont émergentes, et pourtant notre espace urbain en ce début du début du XXI<sup>e</sup> siècle n'est guère différent de celui de la fin du XIX<sup>e</sup> ! Il y a un siècle, l'éclairage électrique urbain s'installait, le métro se creusait, les réseaux techniques, assainissement et énergie étaient

---

une désynchronisation des usages adaptée à la vie métropolitaine moderne. Voir ici : *Métapolis ou l'avenir des villes* - François Acher - Ed. Odile Jacob (1995).

plus ou moins les mêmes que ceux qui innervent notre ville contemporaine... La traduction spatiale de la *Cyberpolis* ne peut-elle être que métaphorique ? Comme dans la *Computer City* (1964) de Dennis Crompton du groupe Archigram qui décrit une variante des villes « à brancher » (« plug-in ») où la superstructure urbaine s'apparente à un circuit électronique.

Finalement, depuis les profondes restructurations provoquées au XIX<sup>e</sup> par l'installation des gares au centre des villes, la forme urbaine n'a que très peu évolué ; on ne voit ni applications concrètes des innovations techniques au niveau de l'architecture des bâtiments (matériaux programmables par exemple), ni bouleversements dans les modes de déplacement (le tramway, le métro, la voiture existent depuis un siècle ; que sont devenus les trottoirs roulants révolutionnaires installés lors de l'Exposition universelle de 1900 ?), ni avancées majeures dans la gestion technique urbaine (sinon la télégestion des feux de signalisation qui n'est pas très visible aux yeux des citoyens), ni mutation profonde de la structure urbaine. On imaginait, il y a cent ans, couvrir les villes pour les protéger des intempéries et les climatiser (concept repris par les mégastructuralistes des années soixante que nous convoquerons dans la *Futurapolis*), mais la ville d'aujourd'hui ressemble encore furieusement au modèle de nos arrière-grands-parents, la taille en plus.

La *Cyberpolis* semble être une « ville invisible ».

« Le projet *Instant City* [propose] l'idée d'une « métropole itinérante », un *package* qui vient dans une communauté afin de lui faire goûter la dynamique métropolitaine en se greffant temporairement sur le centre local, et qui, tandis que la communauté est encore en train de s'en remettre, utilise ce catalyseur comme la première étape de la constitution d'un réseau national de programmes d'information, d'éducation, de loisirs, d'équipements du type « jouez pour mieux vous connaître ».

Peter Cook – *Instant City* (1968).

Seule ville rêvée qui m'évoque la société de l'information et la ville numérique que nous avons esquissée, *Instant City* (1968), imaginée par les architectes du collectif Archigram, Peter Cook, Dennis Crompton et Ron Herron, développe le concept d'une ville itinérante (sous forme d'un dirigeable géant) se posant sur une ville sédentaire et la connectant pour un temps à un réseau d'information, audiovisuel et ludique, bouleversant la vie des habitants. Le projet vise à bousculer le passéisme supposé et la stabilité culturelle des petites villes anglaises, évoluant à un rythme moins effréné que les métropoles, en conditionnant l'environnement, en créant des ambiances urbaines comme l'imagine à la même époque le mouvement Situationniste. *Instant*

*City* oppose la stabilité de la ville construite à l'immatérialité des programmes audiovisuels, se rattachant incidemment au concept de « village mondial » (Mac Luhan) qui apparaît à cette époque et préfigure l'impact d'Internet trente ans plus tard. C'est un urbanisme éphémère, ludique et hyper technologique.<sup>99</sup>

C'est une *Cyberpolis* du troisième type qu'imagine Dominique Boullier dans *L'Urbanité numérique*<sup>100</sup> (1999) ; succédant à la ville protectrice, place-forte et refuge pour la population nomade et rurale, puis à la ville des échanges, carrefour marchand et centre économique, pôle d'activités et d'emplois pour les habitants, les fonctions de cette ville du futur sont déclinées selon quatre axes : la plasticité, la mobilité, la mémoire, la créativité. La plasticité du cadre bâti est celle de l'architecture que l'on pourra modeler à loisir grâce aux nanotechnologies et autres processeurs informatiques incorporés dans les matériaux de construction qui deviendront flexibles, transparents, opaques, changeront de propriétés phoniques ou thermiques, faisant évoluer selon les besoins les fonctions des bâtiments pour produire un urbanisme éphémère. Dans cette *Cyberpolis*, les transports en commun ne paraissent pas adaptés aux modèles de déplacement induits par les nouvelles pratiques de mobilité individuelle et les nouveaux modes de production et de consommation ; les contraintes des transports collectifs, réseaux statiques et horaires fixes, ne sont plus acceptables ; de même l'automobile, mode de déplacement indissociable du processus de métropolisation développé tout au long du siècle dernier ne paraît pas avoir d'avenir. Le véhicule idéal sera individuel, comme aujourd'hui la moto, le scooter ou mieux le roller, une sorte de « piéton-bulle <sup>101</sup> » autonome, motorisée et protégeant des intempéries. Le troisième axe est celui de la mémoire urbaine qui valorise la dimension patrimoniale de la ville et permet la traçabilité des informations qui y circulent ; grâce aux automatismes, aux systèmes de stockage numérique et de traitement d'information, aux dispositifs de vidéosurveillance, la ville intégrera la dimension temporelle ; à côté de la ville physique

<sup>99</sup> Trente ans plus tard le programme TV *Architectures parallèles* (2002), concept Odile Fillion et Maurice Benayoun (production Z-A, AMC films et Canal+) place Peter Cook en immersion dans un espace tridimensionnel figurant *Instant City*, reconstruit grâce aux technologies actuelles de réalité virtuelle.

<sup>100</sup> *L'Urbanité numérique – essai sur la ville en 2100* – Dominique Boullier - L'Harmattan (1999).

<sup>101</sup> Premier pas vers le mode de déplacement urbain du futur, Segway, développé aux Etats-Unis par Dean Kamen et annoncé comme « l'invention du XXI<sup>e</sup> siècle » est un mode de transport individuel s'apparentant à une trottinette motorisée révolutionnaire, intégrant des gyroscopes et bourrée d'électronique ; sans frein ni accélérateur, ce sont les mouvements du corps qui commandent de manière intuitive ce véhicule *high tech* (commercialisation prévue en 2003).

en perpétuelle recréation se construit une ville virtuelle, mémoire des flux d'information, de l'histoire urbaine, du patrimoine disparu. Enfin la ville est créatrice, les citoyens délaisseront les multiples terminaux mobiles au profit d'interfaces corporelles aux réseaux d'information et reconstitueront une ville informationnelle, non pas une infrastructure bâtie, mais un espace collectif virtuel, un état de connaissance partagée, un nouveau type de production de la ville.

La ville devient espace des flux plutôt qu'ensemble de lieux clairement dévolus. Dans cette très soutenable légèreté de l'urbain, certains lisent l'effacement de la ville, de la ville réelle s'entend, au profit, qui sait, d'une sorte de cité virtualisée, libérée de ses encombrements et de ses nuisances, presque idéale. »  
Yvette Jaggi – « Le nœud des relations » in *A la recherche de la cité idéale* (2000)

De la *Cyberpolis* intégrant les technologies de l'information, les réseaux de télécommunication à haut débit, les systèmes de réalité virtuelle, les nanotechnologies, nous voilà passés à la *Futurapolis*, car c'est bien de la ville rêvée du futur dont il s'agit, une ville intégrant toutes les avancées technologiques, connues et imaginables, au service d'une nouvelle société urbaine encore en gestation, caractérisée par la multiplication des activités sociales et des relations interpersonnelles, le nomadisme urbain, l'augmentation du temps libre assorti de nouvelles occupations culturelles et ludiques, le vieillissement de la population, l'apparition de nouvelles formes de commerce, de nouvelles façons de travailler, de nouveaux rythmes de vie, de nouvelles temporalités urbaines.... C'est cette *Futurapolis*, tout en même temps cité idéale et solution globale aux problèmes posés aux métropoles de notre proche avenir que nous allons explorer maintenant.

«Il n'y a aucune raison de ne pas laisser parler l'imagination. Les auteurs du passé ont sous-estimé la rapidité des changements en péchant par excès de prudence et de conformisme. Les romanciers sont souvent plus près de la réalité future que les travaux de prévision, dans lesquels on cherche à paraître sérieux. Le vrai sérieux n'est pas où l'on croit. A vrai dire, il est tout à fait nécessaire de réfléchir à cent ans. La plupart des grandes décisions dans l'urbanisme, l'agriculture, l'environnement, l'aménagement du territoire, l'éducation, les télécommunications, l'espace, auront des effets dans plus d'un siècle. Et il n'est pas digne de l'espèce humaine que ses dirigeants aient constamment l'air de parer au plus pressé. La grandeur de l'Homme n'est-elle pas d'imaginer le futur et de faire que son imaginaire devienne une réalité ?»

Thierry Gaudin - *2100, récit du prochain siècle* (1990)

## <le futur des villes : *la Futurapolis*>

La description de la ville du futur, la *Futurapolis*, est assez récente. De l'Antiquité jusqu'au Moyen-Âge l'utopie est en règle générale transposée dans l'espace, sur des mondes inaccessibles, sur des îles perdues, sur des continents oubliés ; la découverte d'une ville extraordinaire ou d'une civilisation modèle est souvent associée au voyage, à l'exploration de contrées inconnues ou parfois au naufrage occasionnant la découverte d'une communauté plus ou moins exotique.

Précurseur, Louis-Sébastien Mercier inaugure en 1770 le principe du voyage dans le temps <sup>102</sup> pour décrire une société utopique du futur et en profite, suivant la règle du genre, pour poser un regard critique sur le présent. Dans *L'an 2440, rêve s'il n'en fut jamais*, Mercier raconte son rêve d'un séjour à Paris dans un lointain avenir ; ouvrage écrit peu avant la Révolution de 1789, il décrit un système politique caractérisé par la séparation des pouvoirs et la laïcisation de la justice et de l'Etat.

Utilisant déjà le principe de distanciation dans le temps, Platon plaçait son Athènes idéale dans un passé immémorial, quelque part entre la protohistoire et l'histoire légendaire ; positionner l'utopie dans le futur, même lointain, c'est suggérer qu'elle sera un jour réalisable ; qu'il s'agit non d'un souhait, d'une société idéale, mais d'une évolution possible de la société. Après Mercier, puis

<sup>102</sup> Autre ouvrage précurseur : *Epigone, Histoire du siècle futur*, Jacques Guttin (1659).

Restif de la Bretonne avec *L'an 2000* (1790), le voyage dans le temps et le roman d'anticipation deviennent les meilleurs véhicules de l'utopie. Mais c'est vraiment à partir de la deuxième moitié du XIX<sup>e</sup> siècle que va naître le genre littéraire de la science-fiction qui va annexer en même temps l'utopie et l'anticipation tout au long du siècle suivant.

Je suis toujours surpris de constater que nombreux sont les professionnels de la prospective, notamment technologique, qui ont été un jour ou l'autre, ou sont toujours pour certains, des lecteurs assidus de science-fiction. Le genre étant par ailleurs assez hermétique à un lecteur curieux le découvrant sur le tard, les aficionados ont souvent abordé cette littérature pendant l'enfance, pour certains au travers de la série des *Voyages extraordinaires* de Jules Verne, romans pour la jeunesse écrits entre 1862 et 1905 à vocation éducative autant que récréative.<sup>103</sup> Il faut rappeler que Jules Verne comme son contemporain H.G. Wells, considérés, d'un côté et de l'autre de la Manche, comme les fondateurs de la science-fiction, se sont intéressés, en contrepoint de leur production romanesque, au devenir des villes et de la société, le premier comme élu local (dans la ville d'Amiens), le second au travers d'essais prospectifs. J'ai déjà évoqué, à propos de *l'Utopia* et de la *Cyberpolis*, Jules Verne et sa fascination pour les technologies déployées à l'échelle urbaine qui ressort de ses ouvrages *Les 500 millions de la Bégum* (1879), *Paris au XX<sup>e</sup> siècle* (1863) ou *Une ville idéale* (1875) ; il faut également mentionner ici ses contemporains moins connus comme Emile Souvestre avec *Le monde tel qu'il sera* (1846), et surtout, dans une verve très satirique, Albert Robida et ses textes et amusantes illustrations du *Vingtième siècle, la vie électrique* (1892).

Dans *Le Vingtième siècle*, nous suivons les pas de la famille Lorris, dont le père, Philoxène, est un illustre savant qui combine les découvertes scientifiques, l'industrie, le *business* et la politique. Georges, moins technophile que son père, tombe amoureux d'une jeune fille dont une des qualités, à ses yeux, est peut-être d'avoir échoué plusieurs fois à son diplôme d'ingénieur. Sur un ton caustique, nous découvrons une France en 1955 qui n'est *a posteriori* pas très éloignée de la société post-industrielle que nous connaissons : la technologie la plus répandue est le « téléphonoscope », servant à la fois de visiophone, de radio et de

---

<sup>103</sup> Les 62 *Voyages extraordinaires* de Jules Verne sont parus pour la plupart dans la revue pour la jeunesse et la famille *Le Magasin d'Education et de Récréation* lancée par l'éditeur Pierre-Jules Hetzel.

télévision (spectacles divers et journaux d'information télédiffusés), de terminal de télé-enseignement, de système de télésurveillance (grâce à des appareils « photo-phonographiques »), ou encore de portier-vidéo. Les transports rapides collectifs, les « tubes électro-pneumatiques », maillent le territoire et raccourcissent les distances. Les transports individuels sont plutôt aériens (« aérocabs », aéronefs et autres « aéroflèches »). Les connaissances, écrits, ouvrages encyclopédiques ou œuvres musicales, sont systématiquement « phonographiées » et emmagasinées dans les « phonoclichothèques » particulières des érudits (nos CD-Roms et autres DVD !). L'effort de guerre est très présent dans la société (l'ouvrage a été écrit entre les deux guerres de 1870 et de 1914) ; la guerre du futur,<sup>104</sup> qui sera une guerre scientifique, est déclinée sous toutes ses formes les plus actuelles : cuirassés, guerre aérienne et sous-marine, guerre chimique (n'oublions pas que l'Anthrax date du début du siècle) et même bactériologique : un virus militaire « miasmatique » se répand d'ailleurs par erreur dans Paris...

Toutes ces technologies, tous ces équipements sont mus par l'énergie électrique, avec ses avantages et son lot d'inconvénients sur l'environnement : la couverture du paysage, surtout en milieu urbain, par un entrelacs de fils électriques, inesthétiques et rendant périlleux les trajets urbains en véhicules aériens ; ou encore les « tournades », tempêtes électromagnétiques nécessitant de porter par sécurité des chaussures spéciales à semelles isolantes... La santé publique n'est pas en reste avec une dégénérescence accélérée des citoyens entraînés dans le tourbillon de la « vie électrique ». La société urbaine en 1955 sera stressée !

La *Futurapolis* du XIX<sup>e</sup> est un rêve d'ingénieur ; cent ans plus tard, ce rêve sera celui de l'informaticien, puis plus récemment, à notre époque informationnelle, celui de l'expert télécoms. Mais à la fin du XIX<sup>e</sup>, cette future société urbaine qu'on prévoit révolutionnée par la technologie, bouleversée par les machines, l'électricité, les transports à grande vitesse, inquiète ces auteurs visionnaires : Georges, le héros du *Vingtième siècle*, se réfugie un temps dans le Parc national d'Armorique, région de Bretagne miraculeusement préservée de toute modernisation industrielle qui défigure le paysage et pervertit la société ; Michel, le jeune poète perdu dans le *Paris au XX<sup>e</sup> siècle* de Jules Verne est abasourdi et oppressé par cette ville moderne fonctionnant au rythme effréné du capitalisme et de l'industrie. On remarque d'ailleurs dans les romans de Jules

---

<sup>104</sup> Voir aussi du même auteur : *La guerre au vingtième siècle* (1887).

Verne que la technologie, lorsqu'elle paraît trop en avance sur son temps, qu'elle soit utilisée par des despotes plus ou moins éclairés ou des aventuriers, est systématiquement mis en pièce en cours de route, comme le sous-marin du capitaine Némoto dans *Vingt-mille lieues sous les mers* (1870), la nef volante de *Robur-le-conquérant* (1896), l'éléphant d'acier de la *Maison à vapeur* (1880), ou la plate-forme flottante de *L'île à hélice* (1895). La *Futurapolis* de l'ingénieur, merveille technologique construite à la gloire de l'industrie et de la fée électricité paraît davantage asservir l'homme que le libérer.

J'ai déjà évoqué tout au long de notre périple dans les villes rêvées, des auteurs de science-fiction comme William Gibson, Neal Stephenson ou Greg Egan qui décrivent abondamment une ville du futur placée sous le signe de la société de l'information, des réseaux de télécommunication, de la réalité virtuelle, un futur où la frontière entre la ville et le cyberspace, entre réalité et virtuel, devient de plus en plus ténue. Arrêtons nous ici sur quelques ouvrages récents qui portent chacun un regard différent sur la *Futurapolis* comme *Tous à Zanzibar*<sup>105</sup> de John Brunner, qui décrit une mégalopole future régie par une haute technologie, mais aussi une ville en proie au désordre social, aux émeutes et au sabotage ; citons aussi *Les annales de la cité*<sup>106</sup> de Frederik Pohl qui dépeint une mégapole en proie aux grèves des services publics, à la délinquance, à la pollution urbaine ; comment sauver New-York de l'asphyxie ? En créant un nouveau système de consultation démocratique, en repensant la production et la distribution d'énergie, en mettant la ville sous cloche. Citons encore la vision, nous projetant dans un futur beaucoup plus lointain, de Robert Silverberg dans *Les monades urbaines*<sup>107</sup> avec une terre surpeuplée de soixante dix milliards d'êtres humains qui vivent en autarcie dans des « monades urbaines », réseau de « villes-tours » de plus de mille étages où la technologie est souveraine ; villes-tours qui évoquent certaines des mégastructures proposées par les architectes de l'époque, nous le verrons plus loin. Le roman *Avance rapide*<sup>108</sup> (1994) de Michael Marshall Smith décrit une gigantesque métropole, formée de quartiers indépendants juxtaposés, entièrement couverts par une superstructure (l'éclairage et le climat y sont artificiels) ; on traverse ces quartiers par un métro automatique, y accédant via des postes-frontières plus ou moins laxistes ; certains quartiers sont ouverts à tous, d'autres sont fermés aux étrangers ou nécessitent un permis de séjour ; l'un d'eux, le Stable, est

<sup>105</sup> *Tous à Zanzibar* - Ed. Robert Laffont (2 volumes -1972).

<sup>106</sup> *Les annales de la cité* - Ed. Denoël (2 volumes - 1987).

<sup>107</sup> *Les monades urbaine* - Ed. Robert Laffont (1974).

<sup>108</sup> Ed. Pocket (1998).

isolationniste, les édiles ayant fermé depuis plusieurs décennies leurs frontières, faisant croire aux habitants qu'il n'y a rien au delà des limites du quartier. C'est un univers urbain assez proche que décrit Walter Jon Williams dans *Plasma*<sup>109</sup> (1995), avec une conurbation formée de villes-états (il n'y a plus de nations) où la ressource énergétique, le « plasma », est devenu le moteur de l'économie et de la société. Dans *Tomorrow's parties*<sup>110</sup> (1999), nous suivons comme souvent chez William Gibson la trajectoire de plusieurs « paumés » dans une société *high tech* décadente ; tous se retrouveront au final dans un bidonville édifié sur le pont de San Francisco. On voit dans ces différents ouvrages se dessiner une *Futurapolis* consensuelle, une mégalopole tentaculaire qui se fragmente en zones autonomes, quartiers autarciques, « franchises urbaines », sorte de micro-territoires souverains comme dans *Snow crash* de Neal Stephenson (voir *Virtuapolis*).

La formidable opposition entre le monde moderne et le monde ancien provient de tout ce qui n'existait pas jusqu'ici. Dans notre vie sont rentrés des éléments dont les anciens n'ont même pas soupçonné la possibilité. On voit poindre des contingences matérielles, on observe des attitudes d'esprit qui se manifestent de mille façons : au premier chef la formation d'un nouvel idéal de beauté, encore obscur et embryonnaire, mais dont l'attrait se fait déjà sentir jusque dans le grand public. Nous ne sommes plus sensibles aux formes monumentales, massives, statiques, mais notre sensibilité s'est enrichie du goût des formes légères, pratiques, du provisoire et de la vitesse. Nous ne sommes plus les hommes des cathédrales, des palais et des tribunes, mais ceux des grands hôtels, des gares de chemin de fer, des routes immenses, des grands ports, des marchés couverts, des galeries illuminées, des larges rues droites, des événements salutaires.  
Antonio Sant'Elia – in *Le Futurisme* (1909-1916).

Tout au long du XX<sup>e</sup> siècle, les architectes n'étaient pas en reste pour imaginer la *Futurapolis*. J'ai déjà évoqué, lors de notre excursion dans *l'Utopia*, Tony Garnier qui dessinait, dans *Une cité industrielle* (1917), l'avenir de la ville à l'aune de la révolution industrielle du début du XX<sup>e</sup> siècle ; à la même époque Antonio Sant'Elia, jeune architecte qui s'inscrit dans le mouvement futuriste italien, esquisse au travers de ses dessins une *Futurapolis* voulant rompre avec le passé au travers d'une esthétique architecturale en quête d'un idéal de modernité. Plus prosaïque Eugène Hénard dans son *Rapport sur l'avenir des grandes villes* (1910) invente quant à lui la « rue du futur » : des voies à étages multiples, des carrefours à voies superposées pour résoudre les problèmes de circulation à l'intérieur des mégalopoles. Dans cette

---

<sup>109</sup> Ed. J'ai Lu (2001).

<sup>110</sup> Ed. Au diable vauvert (2001).

première partie du siècle, s'opposent deux visions de l'avenir de la ville : celle des « urbanistes » et des « desurbanistes » ; les uns prônent une ville adaptée à la vitesse, à l'ère de la machine, à la concentration du capital ; une ville dense comme les nouvelles villes américaines telles Chicago ou New-York où fleurissent les gratte-ciel, comme le projet de *Ville verticale* (1924) de Hilberseimer, des *Maisons-tours* (1922) d'Auguste Perret, de *La ville contemporaine de trois millions d'habitants* (1922) et du *Plan Voisin* pour Paris (1925) de Le Corbusier. Les autres imaginent une ville éclatée, construisant une nouvelle relation entre la ville et la campagne, comme Frank Loyd Wright et sa *Broadacre City*<sup>111</sup> (1935) ; ville étalée dans l'espace, reproductible à l'infini, « *Broadacre City* est partout et nulle part, c'est le pays qui a pris vie comme une grande ville ». <sup>112</sup> S'inscrivant dans la lignée des cités-jardins d'Ebenezer Howard (voir notre halte à *Utopia*) sans sa radicalité politico-sociale, mais fortement ancrée dans les traditions américaines d'espace et de mobilité individuelle, *Broadacre City* est à l'échelle du continent américain, adaptée à l'automobile et à l'avion individuel, aux moyens de télécommunication modernes. Ni ville, ni campagne, Wright développe un nouveau modèle « rurbain », très éloigné des concepts de Le Corbusier (même si celui-ci glisse des « cités-jardins » dans ses projets) ; une vision qui renoue avec l'aspiration des premiers colons américains de posséder en propre de la terre arable, au moins un acre par famille.

Le Corbusier propose en 1930, appliquant les principes de la *Cité radieuse*, le *Plan Obus* pour la restructuration de la ville d'Alger qu'il présente ainsi : « un projet général dénommé projet Obus destiné à briser une fois pour toutes les routines administratives et à instaurer en urbanisme les nouvelles échelles de dimension requises par les réalités contemporaines. ». Le projet s'inscrit en trois dimensions dans la ville ancienne d'Alger, superposant une ville moderne (cité d'affaires de trente et un étages, immeubles d'habitation de vingt-trois étages) autour d'une autoroute serpentant le long de la baie (les logements populaires sont placés d'office sous l'autoroute). On sait que les théories urbaines énoncées dans la *Charte d'Athènes* (1943) de Le Corbusier (que nous avons évoquées dans *Utopia*), décrivant sa conception de la ville du futur, rencontreront dans les années soixante l'adhésion de technocrates épris de planification urbaine et de schémas directeurs autocratiques et verront leur application (très simplificatrice de la pensée de Le Corbusier) dans les cités

<sup>111</sup> Première apparition du concept de *Broadacre City* - que Wright retravaillera jusqu'en 1952 - dans l'essai : *The Disappearing City* (1932).

<sup>112</sup> *Architecture and modern life*, Frank Loyd Wright (1937).

dortoirs, cités ouvrières, cités universitaires à l'urbanisme fonctionnel et standardisé.

Principes fondamentaux :

1° Décongestionnement du centre des villes ;

2° Accroissement de la densité ;

3° Accroissement des moyens de circulation ;

3° Accroissement des surfaces plantées.

Au centre : la gare avec plate-forme d'atterrissage des avions-taxis. Nord-sud, est-ouest, la « grande traversée » pour véhicules rapides. Au pied des gratte-ciel et tout autour, place de 1 400 x 1 500 m couverte de jardins, parcs et quinconces.[...] Les gratte-ciel abritent les affaires.

A gauche : les grands édifices publics, musées, maisons de ville, services publics.[...] A droite : parcourus par l'une des branches de la « grande traversée », les docks et les quartiers industriels avec les gares de marchandises. Tout autour de la ville, la zone asservie, futaies et prairies. Au delà les cités-jardins formant une large ceinture.

Le Corbusier - *Plan de la ville de trois millions d'habitants* (1922).

Bien avant que le collectif Archigram ne s'intéresse aux villes mobiles, une très belle *Futurapolis* des années trente est celle dessinée par Georgij Kroutikov dans son projet *La ville volante* (1928) qui décrit une cité du futur composée de trois parties : l'industrie, l'habitat et les voies de communication rapide. Le quartier industriel, ancré dans le sol, se développe à l'horizontale ; la partie habitat, suspendue dans les airs au-dessus des secteurs de production, est formée de corps d'habitation de cinq étages ancrés dans un anneau central ou bien dans une sphère destinés aux équipements publics ou aux services communs ; chaque étage est divisé en six cellules d'habitat, chacune composée d'une partie haute fixe et d'une partie basse permettant l'ancrage d'une « cellule d'habitat mobile » qui sera utilisée par les habitants pour se rendre sur leur lieu de travail ; le troisième élément structurant est un principe de voies de communication aérienne. En réalité la ville ne vole pas (c'est le rendu perspective en contre-plongée qui donne une impression de ville aérienne) ; le projet de Kroutikov repose sur sa foi dans l'énergie nucléaire, le développement de nouveaux systèmes de transports, l'idée que l'habitat mobile sera la nouvelle forme d'habitat du futur. A la même époque aux Etats-Unis, Buckminster Fuller invente la maison préfabriquée *Dymaxion House* (contraction de « dynamique », « maximum » et « ion »), avec des murs de verre et des planchers en caoutchouc gonflables suspendus à un mat central en aluminium ; concept qui sera très médiatisé mais qui n'aura pas un très grand succès commercial. Le nomadisme est encore loin de faire partie des valeurs américaines.

Dans les années trente apparaît en Union soviétique le concept d'urbanisme spatial où la ville du futur, toujours très dense, se

développerait à plusieurs niveaux, les tours étant reliées par des passerelles. Cette idée sera poursuivie jusque dans les années soixante, avec le projet de Kenzo Tangé pour la reconstruction de Skopje (1965). Autre concept architectural, celui développé dans *Intrapolis* (1962) par Walter Jonas, où la ville est composée par la juxtaposition de gigantesques entonnoirs, de cent mètres de haut et de deux cents mètres de diamètre au sommet, qui abritent plus de sept cents appartements ouverts sur un cirque artificiel intérieur ; les entonnoirs sont reliés les uns aux autres par des bretelles de communication en partie haute. Paul Maymont, à qui l'on doit un projet de ville sous-fluviale occupant le dessous de la Seine, propose dans sa *Ville flottante : étude pour la baie de Tokyo* (1959) un modèle de ville colonisant les zones maritimes côtières en juxtaposant des pyramides formées de plateaux suspendus à une colonne centrale. Citons aussi la *Ville en X* par André Birot et Jean-Jacques Fernier, la *Ville totale* de J.C. Bernard, la *Ville cosmique* de Xenakis, la *Ville cybernétique* et autres projets de villes en hauteur de Nicolas Shoeffler, la *Mesa City* de Paolo Soleri (voir *Utopia*), les dômes géodésiques de Buckminster Fuller et coupoles couvrant des quartiers de ville entiers ; autant de modèles urbains révolutionnaires qui se veulent une solution globale aux problématiques des mégapoles de la fin du XX<sup>e</sup> siècle.

La réaction au mouvement Moderne incarné par la pensée de Le Corbusier, au style International (« meubles d'acier, cubes de béton et toits plats hors de l'Histoire, suprêmement moderne et ennuyeux » selon Ernst Bloch) et au fonctionnalisme qui devient la pensée urbanistique dominante, sera portée dans la deuxième partie du XX<sup>e</sup> siècle par différents mouvements contestataires, en Europe et au Japon principalement, comme Archizoom, Archigram, les Métabolistes, l'Internationale Situationniste. « Nous pensons d'abord qu'il faut changer le monde. Nous voulons le changement le plus libérateur de la société et de la vie où nous nous sommes enfermés [...]. Nous devons construire des ambiances nouvelles qui soient à la fois le produit et l'instrument de comportements nouveaux.<sup>113</sup> » écrivait Guy-Ernest Debord, le fondateur du mouvement Situationniste ; dans le même esprit Constant Nieuwenhuys (ou Constant) propose « une autre ville, pour une autre vie » avec son projet *Nouvelle Babylone* (1959) qui transcrit au travers d'un espace labyrinthique la vision d'une ville composite, juxtaposant des « unités d'ambiance » pour rompre avec l'homogénéisation croissante des villes modernes.

---

<sup>113</sup> Fondation de l'Internationale Situationniste, Guy-Ernest Debord (1958) in *Internationale Situationniste 1958-69* – Ed. Champs-libre (1975).

Si la cité idéale que nous avons observée dans l'*Utopia* était ronde (voire elliptique comme la Ville de Chaux de Claude-Nicolas Ledoux), ses limites étant finies puisqu'elle était par définition parfaite, à l'opposé la *Futurapolis* du XX<sup>e</sup> se présente plutôt comme un système constructif, une mégastructure, une ville sans centre ni limites géographiques définis, sur laquelle viennent se greffer des unités de production ou d'habitation, de manière indéterminée, selon des principes de mobilité, de jeu et d'autodétermination. Yona Friedman développe des projets de cités spatiales, superstructures géantes se greffant sur le tissu urbain existant, comme dans son *Paris spatial* (1960) avec des nappes tridimensionnelles de cinq ou six étages reposant sur des pylônes intégrant les gaines et circulations verticales et formant de véritables « quartiers spatiaux ». <sup>114</sup>

L'avenir des villes : centres de loisirs ; les fonctions sont de plus en plus automatisées.

La société nouvelle des villes doit être non influencée par l'urbaniste.

L'agriculture dans la ville est une nécessité sociale.

La ville doit être climatisée.

Les constructions qui forment la ville doivent être à l'échelle technique.

La ville nouvelle doit être l'intensification d'une ville existante.

La technique de l'urbanisme tridimensionnel permet également la juxtaposition et la superposition de différents quartiers.

Les constructions doivent être des squelettes remplissables à volonté.

Les villes de trois millions d'habitants représentent l'optimum empirique.

Toute la population d'Europe en cent vingt villes de cinq millions d'habitants.

Yona Friedman - *L'architecture mobile, les dix principes de l'urbanisme spatial* (1961).

La ville du futur ne peut plus être planifiée ou conçue dans sa globalité par les urbanistes qui ne maîtrisent plus la complexité de la société urbaine ; rejoignant ici les thèses des Situationnistes, Debord ou Constant, il ne s'agit plus de formaliser ou de réglementer la ville, mais d'établir un nouveau cadre structurel, sans nier ni raser la ville historique. Dans le projet *Nice futur* (1966), les architectes Yona Friedman et Guy Rotier imaginent la construction d'une mégastructure urbaine épousant le lit du Var ; la ville nouvelle s'étire sur une vingtaine de kilomètres sur quelques centaines de mètres de large, suivant les méandres du fleuve ; rythmée par quelques tours en forme d'hélice ou de serpent dédiées aux activités tertiaires, elle est structurée en plateaux libres formant de multiples strates, traversés par des

<sup>114</sup> Voir *Utopies réalisables* (nouvelle édition) – Yona Friedman – Ed. de L'éclat (2000).

colonnes verticales distribuant l'eau, l'électricité, les évacuations ; chaque habitant disposera d'un espace qu'il pourra aménager à sa convenance sans aucune contrainte architecturale ou esthétique. Nicholas Schoffer retrouvera dans sa *Ville cybernétique* les principes de la ville spatiale de Friedman, mais il proposera de concentrer les services urbains, pôles administratifs et sociaux, dans des quartiers verticaux ponctuant les structures habitables horizontales.

Dans leur manifeste *Metabolism : the proposals for a new urbanism* (1960), plusieurs architectes japonais posent les bases d'une nouvelle *Futurapolis* qui, comme celle d'Archigram, des Situationnistes ou de Friedman tente d'apporter une réponse à la densité problématique des villes et à l'accroissement des flux, mais qui propose ici une vision métaphorique originale croisant biologie et informatique. *Helix city* (1961), le projet emblématique du mouvement Métaboliste imaginé par Kisho Kurokawa pour la réorganisation d'un quartier de Tokyo, décrit une ville hélicoïdale transposant la spirale de l'ADN ; les hélices se greffent sur le tissu urbain et raisonnent en termes de réseaux de communication et d'articulation entre les circulations horizontales et verticales. Dans sa *Ville flottante* (1961), Kurokawa décrivait déjà un principe de croissance urbaine cellulaire en proposant une cité marine qui ressemble, vue en plan-masse, à un tapis de nénuphars et autres figures végétales ; chaque unité mégastructurelle, chaque « nénuphar », prend la forme d'une spirale posée sur l'eau ; la *Ville flottante* se déploie de manière organique par juxtaposition d'unités, colonisant le plan aquatique en offrant aux habitants une relation privilégiée avec l'élément marin, alors que le plan supérieur est consacré aux voies de communication rapide.

La *Marine city* (1958-1963) de Kiyonori Kikutake est formée de tours d'habitations cylindriques comme des troncs d'arbre agrégeant des unités d'habitations, cellules habitables se présentant sous forme de cylindres plats qui s'emboîtent dans la structure verticale comme des feuilles<sup>115</sup> se développent ou disparaissent au gré des besoins ; l'ensemble est ancré sur une plate-forme de services posée sur l'eau. Dans son projet *Clusters in the air* (1960), Arata Isozaki s'approprie également la métaphore de l'arbre pour proposer des mégastructures plantées dans le tissu urbain, comme des totems gigantesques qui porteraient sur leurs branches rayonnantes des capsules d'habitation. En 1970, pour transgresser l'utopie et ancrer la ville Métaboliste dans un futur proche, Kurokawa construira un

---

<sup>115</sup> Voir ici *Megastructure*, Reyner Banham (1976).

prototype d'habitat-capsule, intégrant des dispositifs électroniques et utilisant des matériaux innovants, alliages et plastiques, dans une logique de préfabrication industrielle. Dans la *Futurapolis* imaginée par les Métabolistes, à l'instar du modèle biologique, seul le principe structurel est stable, l'architecture est réversible et la ville croît par division cellulaire. Les équipements peuvent être remplacés en cas d'obsolescence, les éléments architecturaux sont interchangeables, les unités d'habitation peuvent être mobiles ; c'est un nouveau type de ville qui veut réaliser la symbiose entre l'homme, la nature, la technologie. Travaillant également sur la relation entre l'homme et les technologies (mais en excluant la dimension de la nature), le collectif anglais Archigram réalisera à la même époque de multiples approches ludiques et provocatrices de la ville du futur.

« Mon axonométrie est généralement considérée comme une image définitive, pour des raisons évidemment classiques. Elle est « héroïque » car elle veut offrir une alternative à la forme connue de la ville, elle contient des hiérarchies et des éléments « futuristes » mais reconnaissables. Elle est heurtée, mais directive. Mécaniste, mais à l'échelle humaine. Elle est faite d'après un dessin qui propose une grille structurelle de plan carré, orientée à quarante-cinq degrés par rapport à une voie monorail qui devait relier entre elles les villes existantes. Sur le côté passe une autoroute géante pour *hovercrafts* (le nec plus ultra des bâtiments mobiles). L'idée étant que certaines fonctions essentielles des différents parties ainsi reliées puissent circuler entre elles. L'accent est mis sur les opérations physiques essentielles : voies de circulation des grues, abris ballons et ascenseurs qui vont au delà de la circulation tubulaire sont délibérément grossis. Mais ce qui compte avant tout c'est la diversification intentionnelle du dessin des bâtiments principaux : quoi que cette ville pût devenir, elle ne devait évidemment pas apparaître comme une mortelle démonstration mathématique. »  
Peter Cook – à propos de *Plug in City* in Archigram 4.

En plein Pop art, Archigram (association des termes « architecture » et « télégramme ») est lié à la parution d'une revue d'architecture anglaise qui sert de média, entre 1961 et 1974, à un groupe d'architectes dessinant leur *Futurapolis* : Peter Cook, Ron Herron, David Greene, Warren Chalk, Dennis Crompton, Mick Webb. On leur doit les extraordinaires *Plug-in City* (la cité enfichable), *Living City* (la cité vivante), *Walking City* (la cité en marche), *Control and choice* (contrôle et choix). Ces architectes intègrent les problématiques des villes de la seconde moitié du XX<sup>e</sup> siècle, densité de la population et accroissement des flux, mais ils assimilent également dans leurs projets la société de consommation, les mass médias, l'informatique et la conquête spatiale qui forment la toile de fond sociale et économique des villes des *sixties* ; ils y associent comme leurs collègues Situationnistes ou Métabolistes les principes d'indétermination et

de mobilité et reprennent à leur compte les mégastructures mais avec une vision poétique, ironique ou provocatrice. *Plug-in City* (1964) de Peter Cook concrétise leurs premières recherches sur la *Living City* et le *City interchange* (1963), sorte d'échangeur multimodal entre différents réseaux de transports. *Plug-in City* est une mégastructure tridimensionnelle qui compose une agglomération « branchement », avec ses circulations tubulaires verticales et diagonales, ses immeubles déplaçables ; comme un lego, les unités constructives sont installées, remplacées et manœuvrées au moyen de grues qui opèrent sur des rails installés au sommet de la structure urbaine. La *Plug-in City* est en perpétuelle expansion et reconstruction en fonction de la péremption des unités qui se « branchent » sur l'infrastructure (durée de vie estimée des éléments constructifs de *Plug-in City* : trois ans pour un commerce, une cuisine ou une salle-de-bain, quatre ans pour un bureau, quinze ans pour l'emplacement d'une unité d'habitation).

Archigram mixe allégrement dans sa *Futurapolis* les concepts, appliqués à la ville, de jetable, ludique, mobile, préfabriqué et évolutif ; les projets urbains combinent allégrement réseaux, câbles, résilles, dômes géodésiques, structures gonflables, *mobil home*, *drive-in*, informatique et robotique ; ces *Futurapolis* sont des odes à la société de consommation hyper technologique qui se développe. Dans *Free Time Mode* (1966) de Ron Herron, une mégastructure s'adaptant au développement du temps libre accueille caravanes et *mobil homes* et permet l'installation de structures gonflables. *Living Pod* (1966) de David Greene est une unité d'habitation sous forme de gousse (à l'esthétique bionique) intégrant toute une machinerie pour la gestion des fluides ; ce module habitable peut être posé sur le sol, ou bien empilé sur une structure urbaine de type *plug-in*. Le *Cushicle* (1966) de Michael Webb est un habitacle nomade ; replié il ressemble à un paquetage transportable à dos d'homme, déplié il prend la forme d'une bulle intégrant tous les équipements domestiques : eau, électricité, chauffage, télévision... Plus fort encore, *Suitaloon* (1968) du même Michael Webb est un habitat minimal se présentant comme une sorte de vêtement-scapandre autonome : « des vêtements à habiter, ou : sans mon *Suitaloon*, je serais obligé d'acheter une maison ». <sup>116</sup>

*Walking City* (1964) de Ron Herron est quasiment l'antithèse des précédents projets d'Archigram basés sur des mégastructures urbaines ; Les villes zoomorphiques de *Walking City* (elles

---

<sup>116</sup> Revue Archigram n°7, Michael Webb (1968) in *Archigram* – Ed. Centre Georges Pompidou (1994).

ressembleraient plutôt à des insectes géants caparaçonnés) sont mobiles, se déplacent et s'interconnectent grâce à des sortes de tentacules télescopiques, s'agglomérant par des passerelles tubulaires. Ce sont des villes nomades qui me font penser au *Monde inversé* (1974) de Christopher Priest, roman de science-fiction qui décrit la vie et l'organisation sociale d'une cité mobile condamnée à progresser en permanence sur des rails pour atteindre chaque jour un nouveau « point optimum », faute de quoi les habitants seraient soumis à des aberrations géographico-temporelles ; roman qui commence par la phrase mémorable : « J'avais atteint l'âge de mille kilomètres ».

À l'utopie de Yona Friedman ou des membres du mouvement Archigram, s'oppose la contre-utopie des groupes italiens Archizoom et Superstudio qui reprennent les thèses dominantes de mégastructures urbaines, les grossissant jusqu'à l'absurde pour projeter des *Futurapolis* absolument terrifiantes ; ainsi le *Monument continu* (1969) de Superstudio, « modèle architectural d'urbanisation totale » selon ses concepteurs, qui déploie une structure en forme de pont à travers le paysage, de manière aveugle et linéaire, sans aucune rupture ; la mégastructure traverse les villes et la planète comme un mur rideau, monumental, étranger à toute composition avec son environnement, contenant, on imagine, toute la population du globe. *Les douze villes idéales* (1971) représentent de véritables cauchemars urbains : celui de la *Ville conique* empilant sur cinq cent niveaux de gradins des cellules toutes absolument identiques ; celui de la *Ville de 2000 tonnes* qui découpe le paysage en quadrilatères réguliers, parcelles de nature totalement enclavée, comme autant de cours intérieures de prison.

De la contre-utopie à la dystopie, le cinéma a été tout au long du XX<sup>e</sup> siècle un vecteur privilégié pour matérialiser la *Futurapolis* redoutée. On pense d'abord bien sûr à *Métropolis* de Fritz Lang (1927) qui décrit l'archétype de la ville du futur machiniste, foisonnement de gratte-ciel et hymne à la verticalité, où la société est organisée en deux classes : le groupe des dirigeants résidant dans les hauteurs de la ville et la classe laborieuse qui lui est asservie, travaillant comme des soutiers dans les profondeurs de la cité. C'est un robot qui émancipera les prolétaires les conduisant à la révolte contre les seigneurs de Vorhiwara. La forme de la ville est ici allégorique, à la domination exercée par une élite sur le peuple correspond la structure verticale qui oppresse l'ensemble de la société. Le mythe de l'homme écrasé par la structure de la

société se retrouve de façon récurrente dans le cinéma de science-fiction et très souvent la forme urbaine accentue ce sentiment d'oppression. Je pense par exemple à l'univers aseptisé, uniformément blanc jusqu'à la perte de tout repaire de *THX 1138* de Georges Lucas (1970). Les hommes qui ont perdu leurs patronymes et ne portent plus que des numéros d'identification s'y déplacent comme des zombies, hébétés par la prise de sédatifs, par un lavage de cerveau permanent et une surveillance vidéo de tous les instants. Heureusement une femme, LUH 3417, parvient à convaincre THX 1138 de cesser de prendre ses médicaments... Autre film « culte », *Brazil* (1984) de Terry Gilliam décrit une société bureaucratique dans un univers kafkaïen et orwellien, matérialisé par une architecture déshumanisante et oppressante, une ville grise innervée de câbles, masquant dans ses entrailles un entrelacs de tuyaux, de réseaux électriques et pneumatiques. L'univers de Sam, employé anonyme au ministère de l'Information, qui rompt la monotonie de sa vie quotidienne par des rêves éveillés, lyriques et en couleurs, bascule tout d'un coup dans la clandestinité à cause d'une stupide erreur administrative (un moustique s'écrasant sur une liste d'opposants au régime déforme le patronyme d'une des personnes recherchées) ; pris pour un autre, capturé par la police, torturé, il ne devra son salut qu'à une évasion spectaculaire *in extremis*, où fuyant la ville il découvre la campagne, derrière les murs de panneaux publicitaires enserrant les voies de communication, promesse d'un havre de bonheur et de liberté ; mais n'est-il pas en fait toujours aux mains de ses tortionnaires, pour échapper à la réalité ne s'est-il pas réfugié définitivement dans son propre cerveau ?

Au cinéma, mais aussi dans les jeux vidéos, en littérature ou dans la bande-dessinée, la science-fiction forme un espace de projection mentale explorant sans contrainte le futur, souvent d'ailleurs de manière dystopique en montrant les déviations possibles de notre société, illustrant des scénarios d'évolution englobant l'urbanisme, les évolutions sociétales, la culture globale, l'économie mondiale, les réseaux d'information. Si la feuille et le crayon ont permis la construction d'« architectures de papiers », celles des architectes visionnaires du XVIII<sup>e</sup> ou des mouvements contestataires des *sixties*, la science-fiction est avant tout un territoire d'utopie, où tous les avatars du futur, même les plus improbables, paraissent crédibles.<sup>117</sup> Le débat entre fiction et prospective est ouvert ; comment repérer dans tous ces futurs potentiels la trame de la ville du futur ? Il est vrai qu'il est facile *a posteriori* de relever dans

---

<sup>117</sup> Voir ici une analyse sur le parallèle entre science-fiction et prospective: *Science fiction or future fact? Exploring imaginative geographies of the new millennium* – Rob Kitchin & James Kneale – revue *Progress in human geography* (2001).

les ouvrages de Jules Verne, d'Albert Robida ou d'H.G. Wells les innovations techniques ou sociales qui font notre quotidien cent ans plus tard, confirmant les intuitions ou les prémonitions de ces auteurs. On notera qu'H.G. Wells est bien moins pertinent dans ses nombreux écrits « sérieux » de prospective comme *Une utopie moderne* (1905) dans lesquels il considère que les transports aériens n'ont pas d'avenir, que le tank n'est pas une invention militaire capitale ou plus tard, dans d'autres écrits prospectifs, que l'on ne saura pas maîtriser la désintégration de l'atome avant plusieurs siècles !

Les ouvrages de « cyberfiction » comme ceux de William Gibson ou Neal Stephenson ne peuvent être considérés comme de simples vues de l'esprit parce qu'ils s'appuient le plus souvent sur des échanges récursifs avec des chercheurs scientifiques, des ingénieurs, des programmeurs informatiques, des experts en sciences sociales... Ces auteurs ont analysé la conjoncture actuelle sur les plans de l'innovation technologique, des évolutions sociales, économiques et politiques et ont extrapolé ces données dans un futur proche, montrant comment la société, l'espace et le cyberspace sont interconnectés et quelles sont les perspectives possibles de leur développement. Leur pouvoir de narration est si fort qu'il influence certainement les écrits de chercheurs comme Saskia Sassen<sup>118</sup> ou Manuel Castells,<sup>119</sup> et certains développements informatiques sur Internet. Ainsi le roman *Snow crash* de Stephenson, écrit en 1992, aurait par exemple inspiré le développement d'Alphaworld, l'univers virtuel mis en place en 1995. Evidemment ces romans d'anticipation ne sont pas toujours à prendre au pied de la lettre. Souvent les conjectures sont caricaturées, le trait est grossi pour renforcer l'ambiance romanesque.

Comment seront les villes dans 100 ans ? Le défi du XXI<sup>e</sup> siècle sera d'abord celui de l'explosion urbaine prévient l'ouvrage de prospective *2100 récit du prochain siècle*,<sup>120</sup> dirigé par Thierry Gaudin (1990). L'extrapolation des tendances actuelles de polarisation urbaine montre, qu'en 2020, vingt-cinq mégalopoles concentreront chacune entre sept et vingt-cinq millions d'habitants (Bombay, Shanghai, Rio de Janeiro, Calcutta, Tokyo, Sao Paulo, Mexico, Delhi, Séoul, Le Caire, Buenos Aires, New York, Los Angeles...). Avec cinq cent cinquante villes de plus d'un million d'habitants, la population mondiale sera en majorité citadine. Ces grandes agglomérations seront très disparates dans leur

---

<sup>118</sup> *La ville globale* - Saskia Sassen - Ed. Descartes & Cie (1996).

<sup>119</sup> *Fin de millénaire - L'ère de l'information* - vol 3 - Manuel Castells - Ed. Fayard (1999).

<sup>120</sup> *2100 récit du prochain siècle*, dirigé par Thierry Gaudin - Ed. Payot (1990).

développement ; les villes du Sud qui connaissent une croissance exponentielle seront confrontées à des problèmes d'adduction d'eau potable, de pollution de l'air, d'élimination des déchets qui menaceront leur existence ; toutes ces mégalo-poles verront une accentuation des disparités sociales, avec une part de plus en plus importante d'exclus et une montée de l'insécurité aggravée par la prolifération des « sauvages urbains ». Certains quartiers formeront des ghettos, enclaves urbaines devenant des zones de non-droit qui ne seront plus desservies par les services publics, les transports en commun, la police, les pompiers, les services de santé ; par opposition le reste de la ville sera extrêmement sécurisé : codes et contrôles d'accès systématiques, vidéosurveillance généralisée des espaces publics et reconnaissance visuelle automatique, dématérialisation de l'argent...

La période 2030-2060 devrait voir le déclin des mégalo-poles et la renaissance des villes moyennes, organisées en réseaux, interconnectées par des infrastructures de télécommunication à haut débit et des réseaux de transports rapides. Entre les villes, des tubes sous vide pourront transporter des containers à plus de cinq cent kilomètres à l'heure ; en ville ou sur les autoroutes, des dispositifs de guidage automatiseront la conduite des véhicules : convois de camions avec un seul conducteur pour optimiser le transport de marchandises, tramways à guidage optique, micro-véhicules urbains en libre service. De 2060 à 2100, les villes, en compétition à l'échelle mondiale, se spécialiseront en valorisant leurs atouts géographiques, patrimoniaux ou industriels : technopoles, ville du tourisme, ville du jeu, ville du sport... ; l'industrie du tourisme et des loisirs sera l'une des premières sources d'emplois et de revenus. Au même moment des villes spontanées, quelquefois éphémères, s'établiront dans les endroits les plus reculés autour de communautés plus ou moins nomades, interconnectées grâce aux réseaux de télécommunication avec le reste de la planète. Aux constructions urbaines monumentales, symbolisées par les gratte-ciel du XX<sup>e</sup> siècle, archétypes du défi technologique, se substitueront progressivement des architectures organiques, reconfigurables, formées de nouveaux matériaux de synthèse programmables au niveau acoustique, thermique, colorimétrique, avec des caractéristiques d'absorption de la lumière, d'opacité ou de transparence totalement modulables.

Vers la fin du XXI<sup>e</sup> siècle, les villes coloniseront de nouveaux espaces naturels, les océans, le continent Antarctique, l'espace interstellaire. Des cités marines s'établiront d'abord près des côtes, puis sur l'océan, ancrées sur des plates-formes organiques

épousant les courants marins, immergées sous la mer (inversant notre échelle de valeur immobilière, les logements les plus prisés seront situés dans les plus grandes profondeurs) ; elles transformeront l'énergie solaire, le vent, la houle en électricité et en hydrogène, elles utiliseront les ressources alimentaires de l'aquaculture *offshore*, elles proposeront des activités nautiques et de thalassothérapie aux touristes terriens venant des villes surpeuplées ; nouvelles technopoles à l'architecture bionique, telles que les imaginait déjà un siècle plus tôt l'architecte Jacques Rougerie, leur population se comptera alors en centaines de milliers d'habitants. L'Antarctique, continent vierge convoité pour ses ressources pétrolifères, mais aussi écosystème encore préservé de toute dégradation liée à l'activité humaine, deviendra dès le milieu du XXI<sup>e</sup> siècle une destination touristique ; des stations aménagées accueilleront plusieurs millions de visiteurs par an (une partie des revenus de cette industrie du tourisme servira à financer des travaux scientifiques sur l'écologie polaire).<sup>121</sup>

L'espace, mythe popularisé par la science-fiction du siècle précédent, verra l'assemblage de gigantesques stations orbitales, d'abord bases scientifiques, centres de télécommunication satellitaires ou d'observation géoclimatique du globe terrestre, puis stations d'accueil touristique dans les années 2030 ; à cette époque, ces stations orbitales embarqueront des écosystèmes complets (air, eau, plantes, arbres, insectes, micro-organismes...) pour composer des biosphères autonomes produisant de la nourriture et une atmosphère respirable. Au milieu du XXI<sup>e</sup> siècle, la population en orbite basse atteindra dix mille personnes et celle de la Lune, qui aura développé des activités minières, quelques milliers. Les villes spatiales, véritables planètes artificielles, seront construites en forme de sphères creuses, en anneau ou en cylindre pour reconstituer une gravité de type terrestre (mais la gravité pourra aussi être adaptée ponctuellement aux contraintes de production industrielle ou agricole) ; le rayonnement solaire sera transformé en énergie. A la fin du XXI<sup>e</sup> siècle, les cités spatiales seront totalement émancipées, économiquement et politiquement indépendantes de la planète mère ; ayant développé des industries de pointe elle feront concurrence aux technopoles terrestres. Déjà les premiers aventuriers se seront installés sur Mars.

« L'hôtel du Causse, tenu par la petite-fille d'un cafetier aveyronnais, offre une vue imprenable sur les couchers de la Terre. Lorsque le

---

<sup>121</sup> Voir sur ce sujet le roman *SOS Antartica*, Kim Stanley Robinson – Presse de la Cité (1998).

temps est dégagé, on distingue nettement l'Europe et parfois même la France. »

*Imagine la France de nos enfants* – Alain Ledaube et Patrick Roger.<sup>122</sup>

ui rêve aujourd'hui d'une ville idéale au sens des utopies communautaires de Thomas More, Rober Owen ou Etienne Cabet ? Qui rêve d'un urbanisme parfait à l'architecture symbolique comme Tommaso Campanella ou Claude-Nicolas Ledoux, ou bien d'une cité industrielle tentaculaire comme celle esquissée par Jules Verne ou Tony Garnier ? Qui rêve d'une ville machine, aux fonctions dissociées dans l'espace comme celle théorisée par Le Corbusier ? Personne ! Ces villes rêvées prenaient forme dans les critiques sociales ou politiques de chaque époque, dans les espoirs portés dans la nature humaine ou dans le progrès scientifique, dans l'innovation technique ou industrielle qui paraissaient pouvoir révolutionner la ville. L'utopie urbaine se situe aujourd'hui dans l'imaginaire véhiculé par les télécommunications à haut débit et les technologies multimédias, jusqu'aux réalités virtuelles qui recréent à foison des univers parallèles, des espaces de vie synthétique plus vrais que nature ; nous avons observé ces utopies contemporaines en visitant la *Virtuapolis*, la ville virtuelle, la *Cyberpolis*, la ville technologique et la ville-réseau de la société de l'information. Lorsque nous aurons exploré toutes les potentialités de ces technologies, assimilé dans notre vie quotidienne toutes leurs fonctionnalités, lorsqu'elles seront tellement banalisées qu'elles ne nous feront pas plus rêver que l'énergie électrique aujourd'hui (qui a tant fait fantasmer les auteurs de la fin du XIX<sup>e</sup>), il restera pour longtemps le formidable champ d'utopie formé par l'océan et l'espace, univers encore inconnus comme pouvaient l'être pour nos ancêtres le Nouveau Monde ou les Terres Australes. Notre voyage au pays des villes rêvées prend temporairement fin ici, dans la *Futurapolis* qui projette l'utopie urbaine à la fin du XXI<sup>e</sup> siècle, lorsque les villes seront virtuelles, peuplées par nos clones électroniques qui recréeront une vie citadine ; lorsque les villes essaieront la mer et l'espace, avec des colons, Mériens ou Spatiaux, qui s'adaptant à leurs contraintes environnementales devront certainement réinventer l'organisation de la société urbaine.

Rêver la ville se conjuguera toujours au présent comme au futur.

---

<sup>122</sup> Ed. Balland – Jacob Duvernet (2000).

# Bibliographie

proposée par l'auteur

## Utopie – ouvrages généraux

- > *Le futur antérieur ; souvenirs de l'an 2000* – Christophe Canto et Odile Faliu – Flammarion – 1993.
- > *Voyages en utopie* – Georges Jean – Découvertes Gallimard – 1994.
- > CDU 34949
- > *Rêver demain ; utopies, science-fiction, sociétés idéales* – Yolène Dilas, Laurent Gervereau, Thierry Paquot – Editions Alternatives- 1994.
- > CDU 30596
- > *La science-fiction* – Lorris Murail – Larousse - 1999.
- > *Utopie : La quête de la société idéale en Occident* – sous la direction de Lyman Tower Sargent et Roland Schaer - Bibliothèque Nationale de France / Fayard - 2000.
- > CDU 52458
- > *A la recherche de la cité idéale* – sous la direction de Lorette Coen - Institut Claude-Nicolas Ledoux – 2000.
- > *Nouvelles de nulle part - utopies urbaines* – Catalogue de l'exposition ; Musée de Valence sous l'égide du Centre Pompidou – Réunion des Musées Nationaux – 2001.
- > CDU 53595

## Prospective

- > *2100, récit du prochain siècle* – sous la direction de Thierry Gaudin – Payot – 1990
- > CDU 25626
- > *Villes du XXI<sup>e</sup> siècle* – sous la direction de Thérèse Spector et Jacques Theys – Certu – 1999.
- > CDU 39709
- > *Imagine ; la France de nos enfants* – Alain Lebaube et Patrick Røger – Editions Balland/Jacob-Duvernet – 2000.
- > CDU 53026

## Urbanisme - Architecture

- > *Les cités de l'avenir* – Michel Ragon – Denoël – 1966.
- > CDU 26876
- > *L'Homme et les villes* – Michel Ragon – Albin Michel – 1995.
- > CDU 31968
- > *Hugh Ferriss ; la métropole du futur* – Monographie Centre Georges Pompidou - 1987.
- > CDU 18943
- > *Archigram* – Monographie Centre Georges Pompidou - 1994.
- > *Utopies réalisables* (nouvelle édition) – Yona Friedman – Ed. de L'éclat – 2000.
- > IA 8817(1975)
- > *Voyages en utopie* – François Schuiten et Benoît Peeters - Casterman - 2000.

## Science-fiction

- > *Paris au XX<sup>e</sup> siècle* - Jules Verne - Hachette – 1994.
- > *Une ville idéale* - Jules Verne - Ed. du Millénaire – CDJV, Amiens - 1999.
- > *Jules Verne, l'enchanteur* – Jean-Paul Dekiss – Editions du Félin- 1999.
- > *Le Meilleur des mondes* – Aldous Huxley – Ed. Pocket - 1977 - *Retour au Meilleur des mondes* – Ed. Pocket -1978.
- > CDU 40419(1-2)
- > *1984* - Georges Orwell – Ed. J'ai Lu – 1964.
- > *Tous à Zanzibar* - John Brunner - Ed. Robert Laffont (2 volumes) -1972.
- > *Les monades urbaine* - Robert Silverberg - Ed. Robert Laffont (1974).
- > *Les annales de la cité* - Frederik Pohl - Ed. Denoël (2 volumes) - 1987.
- > *Ubik* – Philip K. Dick - Ed. J'ai lu - 1988.
- > *Neuromancien* – William Gibson - Ed. J'ai Lu - 1984.
- > *Les mailles du réseau* - Bruce Sterling - Ed. Denoël - 1990.
- > *Le samouraï virtuel (Snow crash)* - Neal Stephenson - Ed. Ailleurs et Demain - 1996.
- > *La cité des permutants* - Greg Egan - Ed. Robert Laffont - 1996.
- > *Inner City* - Jean-Marc Ligny - Ed. J'ai Lu - 1996.
- > *Avance rapide* - Michael Marshall Smith - Ed. Pocket - 1998.
- > *Idoru* - William Gibson - Ed Flammarion - 1998.
- > *Plasma* - Walter Jon Williams - Ed. J'ai Lu - 2001.

## Bande dessinée

- > *L'Echo des cités – Le guide des cités* – François Schuiten et Benoît Peeters - Casterman - 2001.
- > CDU 36047
- > *Brüsel – La fièvre d'Urbicande* - François Schuiten et Benoît Peeters – Casterman.
- > CDU 27243 et CDU 6991
- > *La foire aux immortels - La Femme piège - Froid équateur - Le sommeil du monstre* – Enki Bilal – Les Humanoïdes associés – 1990-2001.

## TIC – ville numérique

- > *City of bits : space, place, and the infobahn* - William J. Mitchell - Ed. MIT Press – 1996.
- > CDU 52173
- > *Telecommunication and the city : electronic spaces, urban places* - Stephen Graham et Simon Marvin – Routledge (Londres) - 1996.
- > *La cité interactive* – Olivier Jonas – L'Harmattan – 1997.
- > CDU 35662
- > *Cyberculture, rapport au conseil de l'Europe* - Pierre Levy - Ed. Odile Jacob – 1998.
- > CDU 36048
- > *Où vont les autoroutes de l'information ?* – Marc Guillaume - Ed. Descartes - 1998.
- > CDU 36423
- > *E-topia* - William J. Mitchell - Ed. MIT Press – 1999.
- > *L'Urbanité numérique – essai sur la ville en 2100* – Dominique Boullier - L'Harmattan - 1999.
- > CDU 51361

- > *Fin de millénaire - L'ère de l'information* - Manuel Castells - Ed. Fayard - 1999.
- > IA 41145
- > *La ville numérique* – Ed. Hermès – 2000.
- > EPC NS23851
- > *Territoires numériques* – Olivier Jonas – Centre de documentation de l'urbanisme – Ministère de l'Équipement - 2001.
- > CDU 54015

## Cinéma-Tv

- > *Métropolis* - Fritz Lang –1927.
- > *Le prisonnier* - (série TV) - Patrick Mc Goohan - 1967.
- > *THX 1138* - Georges Lucas -1970.
- > *Soleil vert* - Richard Fleisher –1973.
- > *L'Âge de cristal* - Michael Anderson –1976.
- > *Tron* - Steven Lisberger -1982.
- > *Blade Runner* - Ridley Scott – 1982.
- > *Brazil* - Terry Gilliam –1984.
- > *Total Recall* - Paul Verhoven –1990.
- > *La cité des enfants perdus* – J-P. Jeunet et M. Caro –1995.
- > *Le Cinquième élément* - Luc Besson –1997.
- > *ExistenZ* - David Cronenberg - 1998.
- > *Matrix* - Andy et Larry Wachowski - 1999.
- > *Passé virtuel* - film de Josef Rusnak – 1999.
- > *A l'aube du 6ème jour* - Roger Spottiswoode - 2000.

## Autres éléments bibliographiques

Il s'agit d'une recherche bibliographique nullement exhaustive proposant des ouvrages récents ou renouvelant le propos sur les utopies.

U t o p i e , u t o p i e s ,  
u t o p i q u e ?

### Définition

Encyclopaedia Universalis. Corpus 23.  
Article Utopie pp.264-269

MERLIN Pierre ; CHOAY Françoise  
Dictionnaire de l'urbanisme et de l'aménagement. 3<sup>ème</sup> éd.  
Revue et augmentée  
Paris : PUF, 2000.- XXII-902 p.  
Article Utopie pp.869-873.

DESNOST Florence  
La ville idéale n'existe pas  
Akoz, n° 6, déc. 1999.- pp. 22-23, phot., bibliogr.  
(Produire la ville, produire de la ville)  
Afin de combattre l'a priori selon lequel la ville est à l'origine de tous les maux, l'auteur fait un rapide survol de ce que fut la ville, revient sur les origines historiques de quelques notions comme le ghetto (VIIe siècle) ou la banlieue (Moyen-

Age) qui n'étaient pas chargées de valeur aussi péjorative que maintenant ; le statut de citoyenneté était, dans la Grèce antique, un privilège qui valait de nombreux avantages. Elle évoque ensuite les visions ou utopies des urbanistes et architectes de la première moitié du siècle, l'inexistence de la distinction entre espace public et espace privé jusqu'à la fin du XVIIIe, les problèmes de logement tels qu'ils ont pu apparaître chez Zola et être traités dans les années 60. En conclusion, la ville n'est pas une source de maux par elle-même, mais est simplement le reflet de la société.

CDU

JEAN Georges ; HARRISON Nathalie

Voyages en utopie

Paris : Gallimard, 1994.- 176 p., ann., ill., index, bibliogr.

(Coll. Découvertes Gallimard, Philosophie)

Histoire des utopies, de l'antiquité au XXe siècle. Le premier chapitre évoque les origines grecques de l'utopie, puis les écrits théologiques du Moyen-âge. Le deuxième retrace l'histoire des grands récits utopiques, de Thomas More (inventeur du mot "utopie") à l'époque classique. L'utilisation du thème de l'utopie par les écrivains et philosophes du siècle des lumières, puis les utopies sociales du XIXe siècle font l'objet des deux chapitres suivants. Enfin, le dernier rend compte des interrogations propres au XXe siècle, où il ne s'agit plus d'imaginer des utopies, mais les moyens d'empêcher leur réalisation, en élaborant notamment des contre-utopies. Les utopies urbaines et architecturales apparaissent tout au long de l'ouvrage (par ailleurs abondamment illustré) comme deux formes majeures de l'utopie.

CDU 34949

TAFURI Manfredo

Projet et utopie. De l'avant-garde à la métropole

Paris : Editions Dunod, 1979.-175 p., fig., phot., graph., bibliogr.

(Coll. Espace et architecture)

Essai critique sur l'histoire de l'architecture moderne.

CDU 10977

MARIN Louis

Utopiques : jeux d'espaces

Paris : Editions de minuit, 1973.- 358 p., fig., ill.

(Coll. Critiques)

Analyse et exploration des espaces utopiques.

CDU 5920

MUCCHIELLI Roger

Le mythe de la cité idéale

Brionne : Gérard Monfort, 1960. - 322 p., index ; bibliogr. ;  
planches h-t.

(Coll. Imago mundi)

Après une évocation des métamorphoses du mythe de la Cité idéale comme aspiration fondamentale à un autre ordre, la phénoménologie de la Cité idéale est décrite : ses origines et sa destinée sont discutées.

IA 42299

Histoire de l'utopie urbaine

Nouvelles de nulle part : utopies urbaines 1789-2000

Paris : Réunion des musées nationaux, 2001. - 198 p., fig. ;  
ill. ; bibliogr.

(Exposition présentée au Musée de Valence du 26 janvier au  
29 avril 2001)

Cette histoire des utopies urbaines imaginées par les  
écrivains, artistes et architectes depuis la Révolution jusqu'à  
la fin du XXe siècle, s'appuie principalement sur deux  
collections, le fonds Hubert Robert conservé au musée de  
Valence, et la collection d'architecture du Centre Pompidou à  
Paris.

CDU 53595

TOWER SARGENT Lyman dir. ; SCHAER Roland

Utopie. La quête de la société idéale en Occident

Paris : Bibliothèque Nationale de France ; Fayard, 2000.- 367  
p., ill., phot., index, filmographie, bibliogr.

(Ouvrage édité à l'occasion de l'exposition organisée  
conjointement par The New York Public Library et la  
Bibliothèque Nationale de France)

Rédigé par une équipe de spécialistes français et américains, cet ouvrage propose une vaste synthèse approfondie de l'histoire de l'utopie dans la culture occidentale depuis les sources antiques et bibliques jusqu'à la fin du XXe siècle: lieux de félicité décrits dans la Bible ou dans des textes de l'Antiquité (jardin d'Eden, îles Fortunées), architectures idéales de Léonard de Vinci ou de Filarete à l'époque de la Renaissance, espérances utopiques associées à la découverte des Amériques et apparition du genre littéraire qu'est l'utopie, utopies sociales du XIXe siècle (communautés religieuses, saint-simoniens, phalanstère...), dualité entre utopie et totalitarisme au XXe siècle dans la littérature (Wells, Huxley, Orwell...), le dans cinéma (Lang), dans les arts plastiques (Malevitch, Lissitzky), et dans l'architecture et les villes nouvelles (Le Corbusier, Perret, Hilberseimer), remise en cause des rapports sociaux et reconnaissance des minorités (années 60 et 70).  
CDU 52458

BORSI Franco

Architecture et utopie. Traduit de l'italien par Daniel Arasse  
Paris : Hazan, 1997.- 197 p., photo., ill.  
(Coll. Lumières)

Après avoir donné des définitions du concept d'utopie, un texte d'une cinquantaine de pages retrace l'histoire des utopies urbaines et architecturales, des origines à nos jours. Suivent près de 150 pages de planches, ou sont réunis de nombreux dessins et oeuvres picturales, depuis les enluminures du Moyen-âge jusqu'à la bande dessinée contemporaine, en passant par les futuristes italiens.  
CDU 35781

BENEVOLO Leonardo

Histoire de l'architecture moderne. 1 La révolution industrielle. Traduit de l'italien par Vera et Jacques Vicari  
Paris : Dunod, 1998.- 281 p., photo., index, bibliogr.  
(1ère édition 1979)

Premier volume d'une histoire de l'architecture couvrant la période de la révolution industrielle, depuis la fin du XVIIIe siècle, à l'époque de la Révolution française, jusqu'au développement du concept de ville industrielle aux Etats-Unis

avec l'école de Chicago et les débuts de Frank Lloyd Wright. Très documenté, émaillé de nombreuses références à des ouvrages de l'époque et illustré de nombreuses reproductions d'oeuvres d'art et de photographies, l'ouvrage analyse tout d'abord les relations entre la révolution industrielle et l'architecture et les éléments ayant contribué à la naissance et au développement de la ville industrielle: évolutions des techniques de construction, naissance de l'urbanisme moderne, exemple du Paris d'Haussmann, essor simultané de l'ingénierie et de l'architecture dans la deuxième moitié du XIXe siècle illustré par les expositions universelles. Avant d'aborder la dernière période américaine, l'ouvrage évoque les aspects critiques qui ont donné naissance aux mouvements utopistes (Owen, Fourier, Cabet) et à celui de la réforme des arts appliqués (Henry Cole et son groupe, John Ruskin et William Morris, les successeurs de Morris).

CDU 50116 (1)

DILAS-ROCHERIEUX Yolene ; GERVEREAU Laurent

Rêver demain

Paris : Editions alternatives, 1994.- 134 p., ill. coul. index  
S'appuyant sur une riche iconographie, les auteurs retracent l'histoire des utopies, des sociétés, des villes rêvées et parfois réalisées, dans un souci de justice et de progrès social. Du pharaon au dictateur communiste, de Thomas More à H.G.Wells en passant par le Corbusier et les communautés des années 70, tous les rêves d'un avenir meilleur sont ici présentés.

CDU 30596

ROWE Colin ; KOETTER Fred

Collage city ; Traduit de l'américain par Kenneth Hylton

Paris : Centre Georges Pompidou, 1993.- 271 p., ill., phot. noir/blanc

(Coll. Supplémentaires)

Mise en perspective des principes urbanistiques du mouvement moderne. Dans une analyse dialectique de l'histoire urbaine (en particulier les années 1950-70 avec Team X, Disneyland, l'architecture radicale), les auteurs mettent en opposition les visions prophétiques de la ville idéale ou révolutionnaire qui reposent sur l'utopie de la table rase, et une tradition urbaine fondée sur la mémoire et la

sédimentation progressive des villes. La vision unitaire des utopistes est confrontée au bricolage ou à l'intervention fragmentaire. Les auteurs proposent alors le "collage" comme synthèse possible de ces deux problématiques, en ce qu'il intègre à la fois passé et futur dans un présent complexe.  
CDU 28805

RONCAYOLO Marcel dir ; PAQUOT Thierry  
Villes et civilisation urbaine. XVIIIe-XXe siècle  
Paris : Larousse, 1992.- 688 p., bibliogr., carte, tabl.  
Recueil de textes donnant les grands repères de l'histoire de l'urbanisme. Cet ouvrage traite des origines de la ville moderne, des phalanstères et du Paris Haussmanien, aborde la pensée urbaniste, les cultures et sociologies de la ville, les impacts urbains de l'industrialisation, s'interroge sur les métropoles et leurs banlieues. Enfin il étudie les spécificités urbaines des Etats-Unis, de l'ex-Urss et des pays en voie de développement.  
CDU 27255

LAPOUGE Gilles  
Utopie et civilisations  
Paris : Albin Michel, 1990.- 280 p.  
(Coll. Bibliothèque des idées)  
Les différents visages de l'utopie à travers l'histoire et les civilisations. De l'antiquité au moyen âge puis de la renaissance au 19ème siècle ce livre propose une relecture des grandes doctrines.  
CDU 25578

RAGON Michel  
Histoire mondiale de l'architecture et de l'urbanisme modernes. T.1: idéologies et pionniers 1800-1910. T.2: pratiques et méthodes 1911-1985. T.3: prospective et futurologie. Nlle éd. mise à jour et augmentée  
Paris : Casterman, 1986.- 351p.+ 480p. + 439p., fig., phot., plans, bibliogr.  
CDU 18035(1-3)

OSTROWSKI Waclaw

L'urbanisme contemporain. Des origines à la charte d'Athènes

Paris : CRU, 1968.- 212 p., fig., plans, bibliogr.

Présentation de la ville linéaire de Arturo Soria, des cités jardins, de la ville industrielle de Tony Garnier, des désurbanistes soviétiques et des bandes de colonisation.

CDU 2219

CHOAY Françoise

L'urbanisme . Utopies et réalités. Une anthologie

Paris : Seuil, 1965.- 448 p.

CDU 15

Utopies sociales du XIX e siècle : quelques exemples

MORET Frederic

Les socialistes et la ville. Grande-Bretagne, France, 1820-1850

Fontenay aux roses : ENS éditions, 1999.- 334 p., bibliogr.

(Coll. Sociétés, espaces, temps)

La crise urbaine de la première moitié du XIXème siècle a soulevé l'intérêt des socialistes britanniques et français.

L'objet de cette thèse remaniée consiste en une étude des discours socialistes se rapportant à la société urbaine. La ville, présentée sans complaisance comme un lieu de chaos, reflète les effets sociaux pervers de l'industrialisation, les inégalités, la précarité, la délinquance. A l'opposé se situe le projet communautaire des socialistes. Avec le " village of Unity and Mutual Cooperation " britannique et le phalanstère français, Owen et Fourier, entourés de leurs disciples, prônent l'établissement d'un système social meilleur, bâti ex-nihilo en milieu rural. Pourtant, la forme et la fonction de ces utopies sont marquées de références urbaines. Le courant socialiste français réinvestit progressivement la ville de ses projets et se politise. Le mouvement fouriériste, conduit désormais par Victor Considérant, intègre les rangs de la gauche républicaine en 1848 et sera lié à la Montagne. En refusant d'évoluer, l'influence des socialistes britanniques s'étiolé.

CDU 51390

GODIN Jean-Baptiste André

La richesse au service du peuple. Le Familistère de Guise Neuilly : Guy Durier éd., 1979.- 133 p.

(Coll. Futurs-antérieurs)

Exposé des principes et de la démarche qui mènent à l'élaboration des formes architecturales du Familistère de Guise, puis descriptif de l'objet construit dans lequel chaque détail est accompagné des raisons qui le veulent tel ; les mécanismes de fonctionnement, généraux et particuliers, ainsi que les règles qui président à la bonne marche de l'ensemble, forment une troisième approche, complétée par un premier bilan.

EPC NY0167

Le familistère Godin à Guise. Habiter l'utopie

Paris : Editions. de la Villette, 1982.- 206 p., tabl., plans, phot. noir/blanc, bibliogr.

(Coll. Penser l'espace)

Esquisse du projet de Godin, cet agencement énigmatique des bâtiments, cette sociabilité si particulière aux familistériens...

Ce projet se dessine à travers une suite de rencontres et d'emprunts, alors que plans, maquettes et opuscules en appellent à une vision unitaire et systématique, voire totalisante. Quant à la population ouvrière pour laquelle Godin avait tant de projets, il lui a "appris à habiter", il a bâti pour elle les cadres d'une sociabilité originale et a prolongé le Familistère par une association capital/travail, créée en 1880.

CDU 19660

BRAUMAN Annick ; LOUIS Michel

Jean-Baptiste André Godin 1817-1888. Le Familistère de Guise ou les équivalents de la richesse. 2 ème éd. revue et augmentée

Bruxelles : Editions . des archives d'architecture moderne, 1980.- 310 p., fig., tabl., phot., bibliogr.

Des textes historiques et économiques largement illustrés, ayant servi lors d'une exposition réalisée en 1975 à Bruxelles,

retracent l'histoire d'un grand projet industriel, architectural et social: le Familistère de l'industriel Godin.

CDU 11164

Utopies urbaines, Cités idéales, villes imaginaires

Utopies urbaines. De Thomas More à la ville dans l'espace  
Courrier international, supplément, n° 533, 18 janv. 2001.-  
pp. 1-14, phot.

(Exposition à la station RATP Luxembourg)

Consacré aux utopies urbaines, ce journal retrace les rêves d'hommes politiques, de philosophes, d'écrivains, d'architectes et d'urbanistes qui ont repensé la ville à leur manière, dans l'espoir de vivre autrement. A l'heure de la mondialisation, ces projets prennent une place essentielle. Ils permettent la ré-appropriation des lieux de vie et du patrimoine, la mise en valeur de l'environnement et de sa protection, l'affirmation d'une nouvelle qualité de vie, de rapports sociaux plus forts.

CDU 53551

MONCAN Patrice de ; CHIAMBARETTA Philippe

Villes rêvées

Paris : Les Editions du Mécène, 1998.- 191 p., phot., bibliogr.  
Illustré par de nombreux dessins et photographies de maquettes, mais aussi par des interventions d'architectes de renom (Bofill, Castro, Krier, Nouvel, Perrault, Portzamparc) sur le rôle de l'utopie en architecture, cet ouvrage est consacré au concept de la "ville idéale" ou utopique à travers l'histoire: l'Atlantide, Utopia imaginée par Thomas More au XVIe siècle, les cités religieuses, New Harmony dans l'Indiana, le Phalanstère de Fourier, le Familistère de Guise, Icara la ville communiste, le Paris de Napoléon III, les cités jardins, la cité industrielle vue par Zola ou Garnier, la ville motorisée, la Cité Radieuse de Le Corbusier ou Broadacre City Usonia, la ville horizontale de Franck Lloyd Wright.

CDU 38964

VERCELLONI Virgilio

La cité idéale en occident. Traduit De l'italien par Denis-Armand Canal

Paris : Editions du Félin, 1996.- 207 p., phot. coul., index, bibliogr.

De la représentation picturale d'utopies urbaines jamais réalisées aux réalisations architecturales effectives, les avatars successifs de l'idée de cite idéale sont présentes : 192 planches commentées couvrent une période allant de l'antiquité à la fin du XXème siècle. Les formes urbaines apparaissent comme le reflet de la pensée d'une époque, de ses structures sociales, de ses idéologies politiques, et de ses mythes. De plus, derrière l'idée de cite idéale, se profile souvent la préfiguration d'un modèle idéal de société.

CDU 33363

FORTIER Bruno

L'amour des villes

Liège : Mardaga ; Paris : IFA, 1995.- 285 p., phot., ill., plans

Cette histoire des idées et des utopies urbaines célèbre la ville perdue.

CDU 31289

RAGON Michel

L'homme et les villes

Paris : Albin Michel, 1995.- 213 p., ill., bibliogr., phot.

Analyse des grands phénomènes idéologiques que reflètent symboliquement les villes dans la forme de leur architecture et dans les dessins de leurs plans. Sont étudiées entre autre: la ville du citoyen, la ville mercantile, la ville des nomades, la cité chrétienne, l'atlantide, la ville de la déesse raison, la ville capitaliste, la ville machine, ou encore le rêve des futurologues.

CDU 31968

GUILLIER Pascaline

Habiter deux utopies urbaines. La ville contemporaine de trois millions d'habitants de Le Corbusier et Broadacre city de Franck Lloyd Wright

Cahiers de la recherche architecturale, . no 32-33, 3ème trim. 1993.- pp. 135-144

Cet article compare deux projets utopiques de villes idéales: celui de Le Corbusier pour une ville de 3 millions d'habitants

et celui de Franck Lloyd Wright pour Broadacre city. Dans ces projets non réalisés, les architectes expriment librement leurs théories urbaines et architecturales.

CDU

KILHSTEDT Folke

L'utopie réalisée. Les expositions universelles des années trente

Culture technique, no 28, déc. 1993.- pp. 102-117

(Rêves de futur)

Article sur certains aspects iconographiques de deux grandes expositions universelles des années 30 aux Etats-Unis: celle de Chicago "un siècle de progrès" en 1933-1934, et celle de New-York en 1939-1940 ou foire internationale. L'auteur montre comment elles projetèrent des images utopiques.

CDU

ECOLE NORMALE SUPERIEURE DE SAINT-CLOUD. ST-CLOUD

Idées de villes, villes idéales

Fontenay ; St-Cloud : Ecole normale supérieure, 1993.- 256

p., fig., notes

(Les cahiers de Fontenay, no 69-70)

Cet ouvrage collectif rassemble des recherches sur l'histoire de la ville idéale. Sont présentés des modèles de villes rêvées ou réellement édifiées qui toujours sont le fruit d'un idéal économique et social. Ainsi de Séville à San Leucio, de Paris à Yamoussoukro s'exprime sans entrave l'idée que le pouvoir se fait de lui-même.

CDU 30277

ROUDAUT Jean

Les villes imaginaires dans la littérature française

Paris : Hatier, 1990.- 190 p., ill., bibliogr.

(Coll. Brèves littérature)

A travers des reproductions de tableaux et de dessins, mais aussi à travers des textes littéraires classiques ou modernes, cet ouvrage propose de multiples lectures de "morceaux choisis" sur la ville imaginaire ou réelle. Une bibliographie comprenant des ouvrages sur la géographie de la ville, des traités d'urbanisme, des essais poétiques, récits d'utopistes et voyages imaginaires est proposée.

CDU 26522

CHAMBON G

CENTRE D'ETUDE DES TECHNIQUES ECONOMIQUES  
MODERNES. PARIS

Les utopistes et l'urbanisation

Paris : Cujas, 1975 .- 140 p., fig., tabl., bibliogr.

(Coll. Tem. Espace. No 10)

IA 9226

FRIEDMAN Yona

Utopies réalisables

Paris : Union générale d'éditions, 1975.- 317p.,

(Coll.10-18. Série inédit)

IA 8817

Quelques exemples

FISHMAN Robert

L'utopie urbaine au XXe siècle ; Ebenezer Howard, Frank  
Lloyd Wright, Le Corbusier ; traduit de l'anglais par P. Guillitte  
Bruxelles : Editions Pierre Mardaga, 1979.- 223 p., ill., index,  
bibliogr.

(Coll. Architecture + recherches)

Analyse successive des trois projets utopistes de la "cite  
jardin" d' Howard, de "Broadacre" de Wright et de la "cité  
radieuse" de Le Corbusier, qui illustrent la permanence d'une  
volonté d'amélioration de la ville et qui montrent la nécessité  
d'un tel changement.

CDU 11683

HOWARD Ebenezer

Les cités-jardins de demain. Préface de Ginette Baty-  
Tornikian.-

Paris : Sens et Tonka, 1998.- 212 p., schémas, index,  
bibliogr.

(Ouvrage réalisé avec le concours du Ministère de la Culture  
et de la Communication ;

1ère éd. Londres, 1898)

L'auteur fait le procès de la fin du 19ème siècle qui créait des conditions d'existence indignes : taudis urbains, banlieue à l'extension incontrôlée et alcoolisme. Tout en restant dans le cadre économique et politique de l'époque, il propose une alternative aux banlieues-dortoirs et aux taudis urbains, visant à maîtriser l'étalement incontrôlé des villes. Cette analyse, à l'orée de l'an 2000, est toujours d'actualité.

CDU 37918

## LE CORBUSIER

La ville radieuse. Eléments d'une doctrine d'urbanisme pour l'équipement de la civilisation machiniste.-

Paris : Editions Vincent Fréal et Cie, 1964.- 345 p., fig., photo., schémas.

(1ère édition 1933)

Cet ouvrage, dont la première édition date de 1933, expose l'utopie urbaine de la "ville radieuse", censée "abriter les travaux des hommes d'une société désormais machiniste". Le Corbusier y développe ses idées sur l'urbanisme, l'habitat, la circulation, le milieu rural, les réformes politiques et sociales, le progrès technique, etc... Un important chapitre présente les plans proposés par l'architecte pour diverses villes du monde. L'ouvrage est illustré de nombreux croquis, plans et photographies.

CDU 40316

## WRIGHT Frank Lloyd

The living city.-

New York : New american library of world literature, 1963. - 255 p. :fig. ; phot. ; ill.

(Coll. Mentor n° 470)

Les villes d'aujourd'hui sont devenues des monstres qui privent les hommes de lumière et d'air. La ville de l'avenir, selon l'auteur, c'est une ville qui réhabilite la beauté, la fonction et la liberté dans une métropole, c'est Broadacre City, un modèle qu'il décrit en détail. Broadacre City est une communauté décentralisée dans laquelle la distinction entre campagne et ville est abandonnée. Cette ville est composée d'immeubles de logements préfabriqués, d'écoles, de salles de spectacle et d'autres équipements collectifs, de motels, de routes et d'intersections pour une circulation sûre et non

interrompue, tout cela construit selon le concept de l'architecture organique.

IA 22385

## Utopies architecturales

GAILHOUSTET René

Des racines pour la ville

Paris : Editions de l'Epure, 1998.- 151 p., ill.

(Coll. Essai d'architecture. Publié avec l'aide du conseil général de la Seine-Saint-Denis)

Réflexion sur la ville et l'architecture, émaillée de quelques commentaires de bâtiments réalisés par l'auteur ou par d'autres architectes. En allant du plus abstrait vers le plus concret, l'ouvrage aborde de nombreux thèmes, tels les utopies urbaines dans la marqueterie italienne du quattrocento, les traces urbaines, les cartes et reliefs, les formes et les fonctions urbaines, les lieux publics et les monuments, les structures architecturales, l'intégration des bâtiments au tissu urbain, la conception contemporaine des logements...

CDU 37065

COURTIAU Jean-pierre

Paris. Un siècle de fantasmes architecturaux et de projets fous

Paris : Editions First, 1990 .- 111 p., ill., bibliogr.

Projets fous, actes sages ou imaginaires ont peuplé les esprits des architectes de Paris depuis la fin du XIXe siècle. L'ouvrage présente ces diverses utopies.

CDU 23934

CENTRE NATIONAL D'ART ET DE CULTURE GEORGES POMPIDOU. CENTRE DE CREATION INDUSTRIELLE. PARIS

Hugh Ferriss : la métropole du futur

Paris : Centre Georges Pompidou, 1987.-

(Coll. Monographie. Ouvrage publié en français à l'occasion de l'exposition présentée par le Centre de création industrielle, 8 juill. 28 sept. 1987)

De 1920 à la fin des années 50, Hugh Ferriss a été le dessinateur d'architecture le plus renommé des Etats-Unis. Ses magnifiques interprétations des gratte-ciel ont influencé le développement des immeubles à redans, typiques de l'architecture arts déco. Dans "la métropole du futur", l'artiste étudie le gratte-ciel par le dessin et par le texte avant de présenter sa vision romantique d'une cité future toute pétrie d'humanisme, avec de fascinants clairs-obscur. Le livre est divisé en 3 parties: panorama des années 20, tendances de l'époque et métropole visionnaire.  
CDU 18943

INSTITUT FRANCAIS D'ARCHITECTURE. PARIS

Architectures de bande dessinée

Paris : IFA, 1985.- 128 p., ill.

(Ouvrage édité dans le cadre de l'exposition "Attention travaux" architectures de bande dessinée, Angoulême 24-27 janvier 1985, Paris 4-12 octobre 1985)

Architecture, bande dessinée, deux disciplines très contemporaines : à leur rencontre, des univers singuliers. Certains familiers : classiques paysages urbains, cartes postales, souvenirs et nostalgies ; d'autres plus contemporains offrant les signes de la tension qui parcourt nos villes avec leur dangers, leur beauté parfois angoissante, leurs zones incontrôlées... Et des mondes disparus, attentivement recréés : temples antiques, cabanes gauloises, châteaux forts... Des villes réelles aussi, restituées avec leur atmosphère particulière, leur ambiance indicible... Des utopies enfin, marquées par la science fiction, le futurisme high-tech, ou bien traversées de peur, d'autres différentes qui plongent dans des civilisations de pure imagination, fantastiques et fantasmatiques. Chaque regroupement d'extraits de bandes dessinées est précédé d'une courte introduction.

CDU 16791

CENTRE NATIONAL D'ART ET DE CULTURE GEORGES

POMPIDOU. CENTRE DE CREATION INDUSTRIELLE. PARIS

Images et imaginaires d'architecture. Dessin peinture photographie arts graphiques théâtre cinéma en Europe aux XIXe et XXe siècles.-

Paris : CCI, 1984.- 434 p., phot., schémas, index, bibliogr.

(Publié à l'occasion de l'exposition "Images et imaginaires d'architecture" du 8 mars au 28 mai 1984 au Centre national d'art et de culture G. Pompidou)

Cette exposition conçue par Jean Dethier propose un vaste panorama européen des différents modes de représentation de l'architecture rassemblant plus de 600 oeuvres originales de toute nature: peinture, dessin, photographie, scénographie, bande dessinée, etc. Ces représentations d'oeuvres architecturales réalisées ou projetées, inventées ou simplement rêvées, d'origines très variées: contributions de professionnels de l'architecture ou créateurs de nombreuses autres disciplines témoignent de la liberté d'imagination et de la formidable puissance d'invention qui ont animé en Europe depuis un siècle architectes et fous d'architecture.  
CDU 15260

LAURENCIN Magali ; PEROZ Jean-Michel

Création, utopies et architecture

Grenoble : Université des sciences sociales, 1978.- 472 p., fig., bibliogr.

(Thèse de 3ème cycle, études urbaines, Grenoble)

Les auteurs décrivent l'évolution de la fonction d'architecte et d'architecture, au départ la notion de créativité domine: création d'oeuvre d'art par un individu, puis intervient la normalisation, essentiellement par l'état et par l'environnement, qui entraîne un changement du rôle de l'architecte dans la société. En conclusion, à l'heure actuelle, il paraît nécessaire de véhiculer une part d'utopie ramenant l'architecte à son rôle initial de créativité ; par delà les critères technologiques et technocratiques, il faudrait reformuler une pensée ou l'homme, l'art et la créativité auraient toute leur place.

IUG C106

Quelques exemples

JUNGMANN J.P. ; AUBERT J. ; STINCO A. ; TONKA H.

L'ivre de pierres

Paris : Aérolande, 1977 et 1978.- 102+94 p., 2 vol., ill., plans  
Projets et dessins d'architectures utopiques.

CDU 10976(1-2)

SCHOFFER Nicolas

La ville cybernétique

Paris : Denoël, 1972.- 212 p., ann. ,phot., fig.

(Coll. Bibliothèque médiations)

Propositions pour un modèle cybernétique de l'habitat.

CDU 6148

Les visionnaires de l'architecture

Paris : Robert Laffont éditeur, 1965.- 131 p., fig. phot.

(Coll. Construire le monde)

Cette collection s'efforce de proposer de nouvelles prospectives architecturales sachant relever le défi de l'avant-gardisme architectural des années trente et intégrer les nouvelles données économiques, techniques, sociales et morales des années soixante. La ville de demain a besoin de visionnaires dont les projets et idées sont présentés dans cet ouvrage. Il s'intéresse successivement aux nouvelles structures architecturales, spatio-dynamique, cybernétique ou mobile, adaptées à l'évolution des besoins et des solutions techniques. S'appuyant sur plusieurs exemples d'agglomérations, Paris, Venise et Londres, il présente une nouvelle façon de raisonner sur l'urbanisme et précise des caractéristiques de l'architecture innovante, mettant l'accent sur les notions de lumière et d'espace. En conclusion, les auteurs soulignent le caractère spécifique de l'aventure architecturale.

CDU 40404

Utopie, Prospective et science fiction

JONAS Olivier

FRANCE. CENTRE DE DOCUMENTATION DE L'URBANISME

Territoires numériques. Interrelations entre les technologies de l'information et communication et l'espace, les territoires, les temporalités

Paris-La Défense : DGUHC/CDU ; Lyon : CERTU, 2001.- 141 p., cartes coul., phot., bibliogr.

(Coll. Les dossiers)

Issu d'un travail de recherche sur les impacts spatiaux des technologies de l'information et de la communication, cet ouvrage propose une vision synthétique et complète des impacts territoriaux des technologies numériques sur le territoire à travers un panorama de la recherche française et étrangère sur ces sujets: travaux sur l'aménagement et le développement des territoires, sur la mobilité et les relations complexes entre transports et télécommunications, sur l'impact du développement des technologies de l'information et de la communication, sur la localisation des activités, sur la forme des villes, sur les modes de vie, sur le travail, sur la géographie du cyberspace. L'auteur évoque ainsi les enjeux socio-économiques, culturels et spatiaux liés à la virtualisation des échanges, à la délocalisation ou à la dématérialisation des activités, au mouvement inexorable de métropolisation qui appelle de nouveaux modes d'accès aux services urbains, à l'accroissement de la mobilité, à la polarisation de l'espace économique et construit qui provoque des disparités territoriales pour l'accès aux infrastructures de la société de l'information.

CDU 54015

CENTRE D'ETUDES SUR LES RESEAUX LES TRANSPORTS L'URBANISME ET LES CONSTRUCTIONS PUBLIQUES. LYON  
Villes du XXIème siècle : Quelles villes voulons-nous ? Quelles villes aurons-nous ? Actes du colloque de La Rochelle. Tome II. Formes urbaines, mobilité, villes durables, gouvernance  
Lyon : CERTU, juillet 2001.- 813 p.

Cet ouvrage est le deuxième tome des actes du colloque de La Rochelle organisé en octobre 1998 sur le thème : Villes du XXIème siècle. Entre villes et métropoles : rupture ou continuité ? Un premier tome, publié en mai 1999 dans la même collection constituait la synthèse du colloque ; un troisième tome abordera les modes de vie, les liens sociaux et les relations entre l'économie et la ville, dans un contexte de globalisation. Ce deuxième tome aborde plus particulièrement : - Les formes urbaines : formes urbaines et conceptions urbaines : des modèles en compétition ? Quatorze chercheurs présentent l'évolution de la ville sous différents aspects (périurbanisation, étalement urbain, multipolarité... ) et en divers lieux (Europe, Chine).

CDU 54604

LEBAUBE Alain ; ROGER Patrick

CAISSE DES DEPOTS ET CONSIGNATIONS. PARIS

Imagine... La France de nos enfants

Paris : Editions Balland/Jacob-Duvernet, 2000.- 161 p., phot.

Illustré par plusieurs images obtenues par trucage et montrant des situations éventuellement catastrophiques pour le paysage (Paris inondé par la montée des eaux) ou des transformations futuristes (l'église Saint-Eustache sous une verrière), cet ouvrage, écrit par deux journalistes, pose la question du devenir de la France et de ses paysages face aux enjeux et problèmes posés par le développement: risque d'épuisement des ressources, accumulation de déchets, organisation du travail, place de la voiture, vie à la campagne ou à la ville, les ghettos, le virtuel au milieu des relations sociales, le temps des loisirs, la durabilité des constructions, la génétique.

CDU 53026

BOULLIER Dominique

L'urbanité numérique. Essai sur la troisième ville en l'an 2100

Paris : L'Harmattan, 1999.- 183 p

La ville a déjà revêtu deux visages : de ville forte, haut lieu de pouvoir politique, elle est devenue ville marchande, siège du pouvoir économique. Cet ouvrage s'intéresse à ce que pourrait être son troisième visage à l'heure des nouvelles technologies et de la suprématie de l'information sur la force et sur l'argent. Deux principes de base : cette nouvelle ville serait, comme ses aînées, fondée sur les principes d'accessibilité et de centralité ; et le matériau de cette ville serait le silicium (ou tout matériau destiné à assumer ses fonctions). L'auteur imagine alors différentes transformations des modes de vie et des formes urbaines, et dégage ainsi quatre images de nouvelles villes : la ville plastique (aux infrastructures changeantes), la ville mobile (aux activités modulables), la ville mémoire (à la traçabilité de l'information infaillible), la ville créatrice (aux savoirs partagés). Il s'interroge ensuite sur trois questions fondamentales : le sens, en particulier le sens partagé, et la référence, qu'il renvoie à la dimension de la centralité qui constitue la ville ; la norme, plus spécialement " les montages désirants de "l'être ensemble" " qu'il renvoie à la dimension de

l'accessibilité, deuxième constituant de base de la ville ; et enfin les appartenances, reliées à l'urbanité qui met en forme et émerge de la ville.

CDU 51361

CENTRE D'ETUDES SUR LES RESEAUX LES TRANSPORTS  
L'URBANISME ET LES CONSTRUCTIONS PUBLIQUES. LYON  
Villes du XXIème siècle : Entre villes et métropoles ; rupture  
ou continuité ?

Lyon : CERTU, 1999.- 262 p., cartes, graph., fotogr.,  
schémas, tabl.

(Congrès : Colloque de La Rochelle des 19, 20 et 21 octobre  
1998 ; Coll : débats, n° 21)

Synthèse des actes du colloque international sur l'avenir des  
villes, qui s'est tenu à La Rochelle, du 19 au 21 octobre  
1998. Chaque chapitre de ce livre correspond à un thème  
développé lors du colloque : - Mondialisation et  
métropolisation, - liens sociaux, représentations collectives et  
espace public, - mode de vie, conditions de vie : perceptions  
et pratiques de la métropole, - formes et conceptions urbaines  
: des modèles en compétition? - innovations technologiques  
et utopies urbaines, - villes durables, villes vulnérables, -  
gouverner les villes et les métropoles. Pour chacun des  
thèmes, les débats s'articulent autour d'une problématique,  
des hypothèses sur l'avenir sont ensuite formulées.

CDU 39709

BUSSON Cyrine

FRANCE. EQUIPEMENT (MIN.). RECHERCHE ET AFFAIRES  
SCIENTIFIQUES ET TECHNIQUES (DIR.)

Prospectives pour la vie du XXIème siècle

La Défense : MELT-DRAST, 1998.- 58 p., bibliogr.

(Document préparatoire au colloque sur les villes, La Rochelle,  
octobre 1998)

Extraits de textes, revues et interviews visant à offrir un  
aperçu des principales réflexions prospectives actuelles,  
exprimées dans divers domaines, ayant une incidence sur la  
manière de penser la ville future. Présentation de constats sur  
la société d'aujourd'hui et d'images visionnaires du monde  
futur.

CDU 37754

JONAS Olivier.

FRANCE. EQUIPEMENT (MIN.). RECHERCHE ET AFFAIRES  
SCIENTIFIQUES ET TECHNIQUES (DIR.)

La cité interactive

Paris : DRAST, 1997.- 121 p., graph., bibliogr.

Présentation synthétique de l'ensemble des nouvelles technologies et des nouveaux services d'information et de communication pouvant être mis en oeuvre dans les villes. La première partie esquisse un panorama de ces technologies et de ces services, puis propose une synthèse et une évaluation des perspectives de l'offre dans ce domaine (téléservices-télé-activités). La deuxième présente les principaux acteurs (France Télécom, opérateurs de télécommunications, producteurs de services, INTERNET...) et décrit leurs stratégies, qui peuvent être liées à diverses logiques commerciales, d'aménagement du territoire ou de service public. Enfin, la dernière partie décrit les formes et les conditions de l'intégration de ces technologies et de ces services au sein de la ville. Elle traite de l'incidence de l'ouverture du marché des télécommunications sur les collectivités locales et propose plusieurs scénarios d'évolution vers la société de l'information.

CDU 35662

LEVY Pierre

Cyberculture. Rapport au conseil de l'Europe dans le cadre du projet "nouvelles technologies : coopération culturelle et communication"

Paris : Odile Jacob ; Strasbourg : Conseil de l'Europe, 1997.-  
313 p

Présentation des implications culturelles du développement des technologies de l'information et de la communication : la première partie présente une description synthétique des grands concepts techniques de la cyberculture (numérisation, hypertexte, hypermédia, simulation, réalité virtuelle) et des grandes fonctions des réseaux interactifs (notamment INTERNET). La deuxième partie propose un panorama de la "cyberculture", qui traite de la nouvelle forme d'universalité qu'elle invente, du mouvement social qui lui a donné naissance, de ses genres artistiques et musicaux, des bouleversements qu'elle suscite dans le rapport au savoir, des

nécessaires reformes de l'éducation qu'elle appelle, de son apport à l'urbanisme et à la pensée de la ville, des questions qu'elle pose à la philosophie politique. Enfin, la troisième partie explore "le négatif de la cyberculture", à travers les conflits d'intérêts et les critiques qu'elle provoque, notamment sur les thèmes de l'exclusion et du maintien de la diversité culturelle face aux divers impérialismes.

CDU 36048

GAUDIN Thierry

Deux mille cent: récit du prochain siècle

Paris : Payot, 1990 .- 600 p., fig., phot.

L'objectif est de dresser un état prospectif de l'évolution de la planète d'ici à 2100 dans tous les domaines : technologie, écologie, vie quotidienne, conflits, spiritualité... Car tout est interdépendant.

CDU 25626

RAGON Michel

Les cités de l'avenir

Paris : Editions Planète, 1967.- 251 p., phot., bibliogr.

La première partie retrace la vision de l'architecture et de l'urbanisme du futur (1975) imaginée en 1967. Il est question de transports urbains rapides, de villes souterraines, de l'industrialisation de la maison individuelle, de l'utilisation des nouvelles techniques et de nouveaux matériaux de construction, de la ville sous bulle, de l'architecture de l'inutile, du développement de la société de loisirs et d'un développement harmonieux ville-campagne. La seconde partie traite de l'architecture et de l'aménagement des villes à l'horizon 1990: les problèmes d'environnement et de gestion de l'eau et de l'air, l'urbanisme spatial, l'architecture évolutive, le développement des télécommunications, la domotique, les problèmes de circulation urbaine, etc.

CDU 26876

Quelques exemples

MOILIN Tony

Paris en l'an 2000. Présentation de Maurice Moissonier

Lyon , Aléas Editeur, 1998.- 186 p.

(1ère édition Paris, Librairie Renaissance, 1869)

Ecrit en 1869 par un homme qui fut assistant de Claude Bernard, professeur et ami de Paul Lafargue, et finalement fusillé par les Versaillais après s'être mis comme médecin au service de la Commune de Paris, cet ouvrage, sorte d'écrit de science-fiction ou politique-fiction de l'époque rédigé au présent, exprime une vision de l'avenir marquée par des influences saint-simoniennes et fouriéristes. L'auteur y aborde divers aspects de la ville et de la vie dans ce Paris utopique de l'an 2000: la transformation de Paris (expropriation, rues-galerias, maisons-modèles, palais international, chemins de fer), l'organisation du travail dans divers secteurs (industrie, commerce, agriculture), les salaires et la protection sociale, la société (relations sociales, statut de la propriété, usage de la monnaie, habitations, domestiques, mariages), l'instruction (écoles et formations à tous les âges), le gouvernement (pouvoirs législatif et exécutif, force publique, impôts, justice), la religion et les moeurs (baptême, majorité, mariage, enterrement, plaisirs, congés et fêtes nationales).

CDU 50429

SCHUITEN Francois ; PEETERS Benoit

Les cités obscures. La fièvre d'Urbicande

Paris : Casterman, 1985.- 94 p.

Histoire bâtie autour du développement par génération spontanée d'un réseau-cube de sève dont les montants finissent par recouvrir toute la ville d'Urbicande. Ce cube arrive à réunir les 2 parties de la ville que l'architecte-concepteur de la ville voulait rapprocher par un pont, projet qui lui a été refusé par les édiles. Ce conte présenté en bande dessinée se termine par un retour au point de départ : l'étude d'un nouveau cube car le 1er disparaît peu à peu dans les nuages, mais en essayant d'en découvrir tous les secrets. Preuve que les technocrates doivent parfois se laisser guider par les réactions des habitants à un phénomène qu'ils n'avaient pas prévu (adaptation des habitants au développement irrépressible de ce réseau, avant son extension vers l'infini).

CDU 16991

ROUGERIE Jacques ; VIGNES Edith

### Habiter la mer

Paris : Editions maritimes et d'outremer, 1978.- 197 p., phot., schémas

La problématique de l'aménagement de l'espace marin est abordée à partir des problèmes économique, politique, scientifique, philosophique qui se posent. Des habitats de la mer sont proposés, conformément aux idées du groupe multidisciplinaire qu'est le centre d'architecture de la mer. Celui-ci voudrait que l'architecture marine devienne une architecture sans architecte.

CDU 40196

Dans la cité future, dix récits inédits de science-fiction choisis et présentes par Jacques Chambon.-

Paris, Casterman, 1979.- 238 p

Ces dix nouvelles de science-fiction décrivent les nouveaux rapports entre les hommes et les villes et les nouvelles pratiques qui en découlent.

CDU 11682

### L'utopie aujourd'hui ?

ANTOINE Serge

Actualité de la Cité idéale. Plaidoyer pour l'utopie urbaine  
Cahiers de la ligue urbaine et rurale, n° 150, 1er trim. 2001.-  
pp. 31-36, phot., ill.

Cet article propose un panorama de l'histoire de l'utopie et plus précisément des utopies urbaines depuis Platon jusqu'aux années 1960, évoquant également les utopies architecturales ainsi que les utopies sociales ou sociétales qui ont pu parfois influencer des créations urbaines. Dans la dernière partie, l'auteur expose un plaidoyer pour la réactivation de l'utopie urbaine en s'appuyant sur une analyse de la situation actuelle en matière de développement urbain, de relation entre formes urbaines et évolutions de société, d'évolution des relations sociales, et de nécessité à aborder la ville et ses problèmes de manière globale.

CDU

PAGES Dominique

Des mondes parfaits aux mondes possibles : les territoires équivoques de l'utopie

Quaderni. Revue de la communication, n° 41, 2000.- pp. 43-63, notes

(Dossier. Utopie II : les territoires de l'utopie)

Après avoir rappelé les différentes significations et fonctions des utopies (fiction, système politique visant à la perfection, projection politique et revendication critique, système de pensée, affirmation dans l'imaginaire d'une réalité niée) et des notions et constantes auxquelles l'utopie a pu faire appel (insularité du fait que l'utopie privilégie des espaces isolés ou protégés, intemporalité, autarcie, planification urbaine, réglementation), l'auteur examine les formes récentes de territoires liées à des formes d'utopie en se demandant comment elles se sont construites et organisées et en quoi ces formes se réfèrent à un retour à l'origine. Il peut s'agir des diverses formes des utopies marchandes: parcs de loisirs du type disneyworld, nouveaux concepts de centres commerciaux conçus aux normes internationales, formes urbaines éloignées des métropoles et hypersécurisées comme il en existe beaucoup aux Etats-Unis (communautés closes). L'auteur analyse ces diverses formes dans leur relation avec les marqueurs de l'Utopie définis par Lucien Sfez, puis évoque divers projets utopiques (Auroville en Inde du Sud, le village de Portmeiron rendu célèbre par le feuilleton télévisé "Le Prisonnier", les espaces sous verre recréant la biosphère en Arizona). Il aborde ensuite les politiques menées, notamment en France, pour la création de territoires du type technopoles par exemple, puis l'apparition des technologies de l'information et de la communication avec leurs territoires numériques ou virtuels et commente les politiques et slogans de communication associés à des territoires. Alors que le libéralisme étend son territoire, l'auteur observe que d'autres territoires tentent de se développer à de plus petites échelles (les systèmes d'économie locale par exemple), que le territoire devient objet de consommation, et non plus de pensée, la forme symbolique du territoire se transformant à l'entrée dans le cybermonde.

CDU

MARBACH Christian ; ANTOINE Serge

A la recherche de la cité idéale. Actualité de la cité idéale :  
plaidoyer pour l'utopie urbaine-

La Jaune et la rouge, n° 554, avr. 2000.- pp. 5-14

(La Cité idéale)

Selon la 1ère intervention, si l'ingénieur se doit d'être tout ensemble scientifique, organisateur, économiste, et qu'il se situe à la fois sur le plan des choses et celui des êtres, il se définit alors comme un poly-technicien. Si la ville nécessite l'union de l'art, de la technique et de l'organisation, elle est évidemment un des lieux d'élection pour le travail de l'ingénieur polytechnicien ainsi défini. Selon la 2ème communication, la réflexion utopique a été conduite à cultiver la liaison entre société et ville : tous ceux qui aujourd'hui ont envie de repenser la ville lui sauront gré, en tout cas, d'avoir développé cette relation, encore trop absente aujourd'hui, entre l'organisation de l'espace, l'architecture, les institutions et la société.

EPC P3

PICON Antoine

Les utopies urbaines, entre crise et renouveau

Revue des deux mondes, avr. 2000.- pp. 110-117

Victimes des illusions qu'elles génèrent, de l'évolution urbaine et architecturale vers un paysage appauvri de consommation de masse, et des tensions sociales, les utopies urbaines s'estompent au tournant des années 70. Mais le temps urbain est soumis à des cycles : à la contre-utopie succède un certain regain pour l'utopie. Née avec les espoirs générés par l'ère industrielle, l'utopie se matérialisait dans les contrées imaginaires. Elle semble ressurgir aujourd'hui avec l'espoir de communication universelle qu'incarne l'internet. En changeant de nature, l'utopie apparaît comme une série de propositions historiquement déterminées. Si les utopies de l'ère de la communication sont vouées à nous décevoir un jour, elles contribueront sans doute à organiser de manière innovante les villes désormais informes et mondialisées.

CDU

EVENO Emmanuel

UNIVERSITE DE TOULOUSE-LE-MIRAIL. CENTRE  
INTERDISCIPLINAIRE D'ETUDES URBAINES - FRANCE.  
EQUIPEMENT (MIN.). PLAN URBAIN

Problématiques et pistes de recherche dans le champ des  
utopies urbaines

Toulouse : Université du Mirail, 1999.- 79 p.

Rédigé suite à la publication de l'ouvrage collectif "utopies  
urbaines", ce rapport recense un certain nombre de critiques  
qui ont permis de relancer le débat sur certaines questions  
fondamentales restées jusqu'alors sans réponse. Il fait  
émerger de nouvelles problématiques, introduisant par  
exemple l'utopie comme un champ de recherche actualisé  
dans la question de la production urbaine. L'auteur évoque  
notamment la part d'utopie dans des villes réelles, les  
relations actuelles entre utopies et recherche urbaine, et enfin  
l'utopie architecturale dans la littérature enfantine et son  
rapport aux villes émergentes.

CDU 50901

EVENO Emmanuel dir.

Utopies urbaines

Toulouse: Presses universitaires du Mirail, 1998.- 356 p., ill.  
(Coll. Villes et territoires)

Le regain d'intérêt pour les "utopies urbaines" pose la  
question de leur rôle et de leur fonction dans la réalité urbaine  
actuelle. Les utopies sont souvent liées à des systèmes  
politiques qui peuvent dégénérer en sociétés totalitaires, à  
l'opposé du but recherché. Cependant l'utopie sous diverses  
formes est toujours présentée dans les discours et la manière  
de traiter la ville. Dans cet ouvrage collectif, les modèles  
utopiques sont éclairés par une analyse comparative, et  
expriment la diversité des points de vue.

CP 6416

Utopies urbaines

Prospectives d'Urbapress, hors série, n° 25, avr. 1998.- 48 p.

La table ronde sur les nouvelles utopies urbaines est marquée  
par le scepticisme des intervenants sur la nécessité d'inventer  
de nouvelles utopies urbaines. De nombreux points de vue  
dessinant des utopies sectorielles permettant de formuler,  
dans divers domaines, des pistes de travail sont présentes.

CDU

RÉVER LA VILLE...

## Localisation des documents

*Les documents cités dans cet ouvrage peuvent être consultés dans les centres de documentation des organismes suivants :*

COTE / LIEU

**CDU Centre de documentation de l'urbanisme (CDU)  
METLTM /DGHHC**

Arche de la Défense - 92055 Paris-La Défense Cedex

Tél. : 01 40 81 11 78 - Fax : 01 40 81 15 99

[cdu.dguhc@equipement.gouv.fr](mailto:cdu.dguhc@equipement.gouv.fr)

<http://www.urbanisme.equipement.gouv.fr/cdu>

**CP Etablissement public d'aménagement de la ville nouvelle  
de Cergy-Pontoise (EPACERGY)**

Rue de la Gare.- BP 47 -95020 Cergy-Pontoise Cedex

Tél. : 01 34 20 55 36.- Fax : 01 34 20 56 00

[aldebert@epa-cergy.fr](mailto:aldebert@epa-cergy.fr) - <http://www.epa-cergy.fr>

**EPC Ecole Nationale des Ponts et Chaussées (ENPC)**

Cité Descartes - 6/8, avenue Blaise Pascal -

77455 Marne-la-Vallée Cedex 2

Tél. 01 64 15 34 73 - Fax : 01 64 15 34 79

[wozniak@mail.enpc.fr](mailto:wozniak@mail.enpc.fr)

<http://www.enpc.fr>

**IA Institut d'aménagement et d'urbanisme de la région  
Ile-de-France (IAURIF)**

15, rue Falguière - 75740 Paris Cedex 15

Tél. : 01 53 85 79 20 -Fax : 01 53 85 76 02

[mediatheque@iaurif.org](mailto:mediatheque@iaurif.org)

<http://www.iaurif.org>

**IUG Institut d'urbanisme de Grenoble (IUG)**

14, avenue Marie Reynoard. - 38100 Grenoble

Tél. : 04 38 49 84 63 - Fax : 04 38 59 84 51

[madeleine.picon@upmf-grenoble.fr](mailto:madeleine.picon@upmf-grenoble.fr)

<http://www.upmf-grenoble.fr>