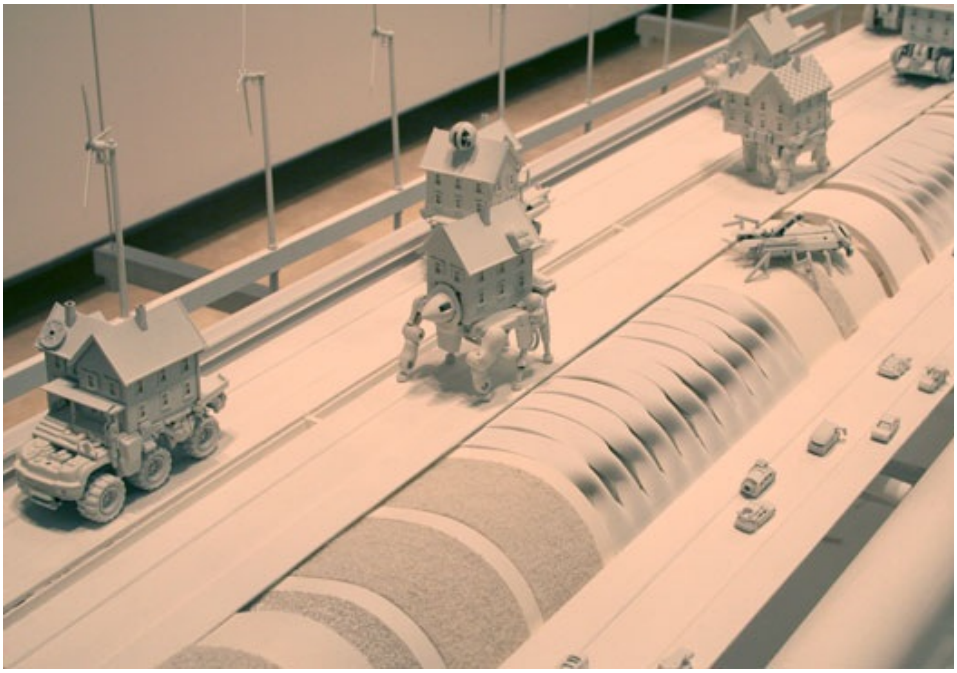
ENTRE GUERRE ET PAIX: LA VILLE MOBILE DANS LA CULTURE POPULAIRE

LE 9 JUILLET 2010 ***PHILIPPE GARGOV***

Tout comme l'architecture, la bande dessinée, le jeu vidéo, le dessin animé proposent parfois une vision de la ville comme lieu itinérant. Cette représentation connote-elle forcément la menace ?

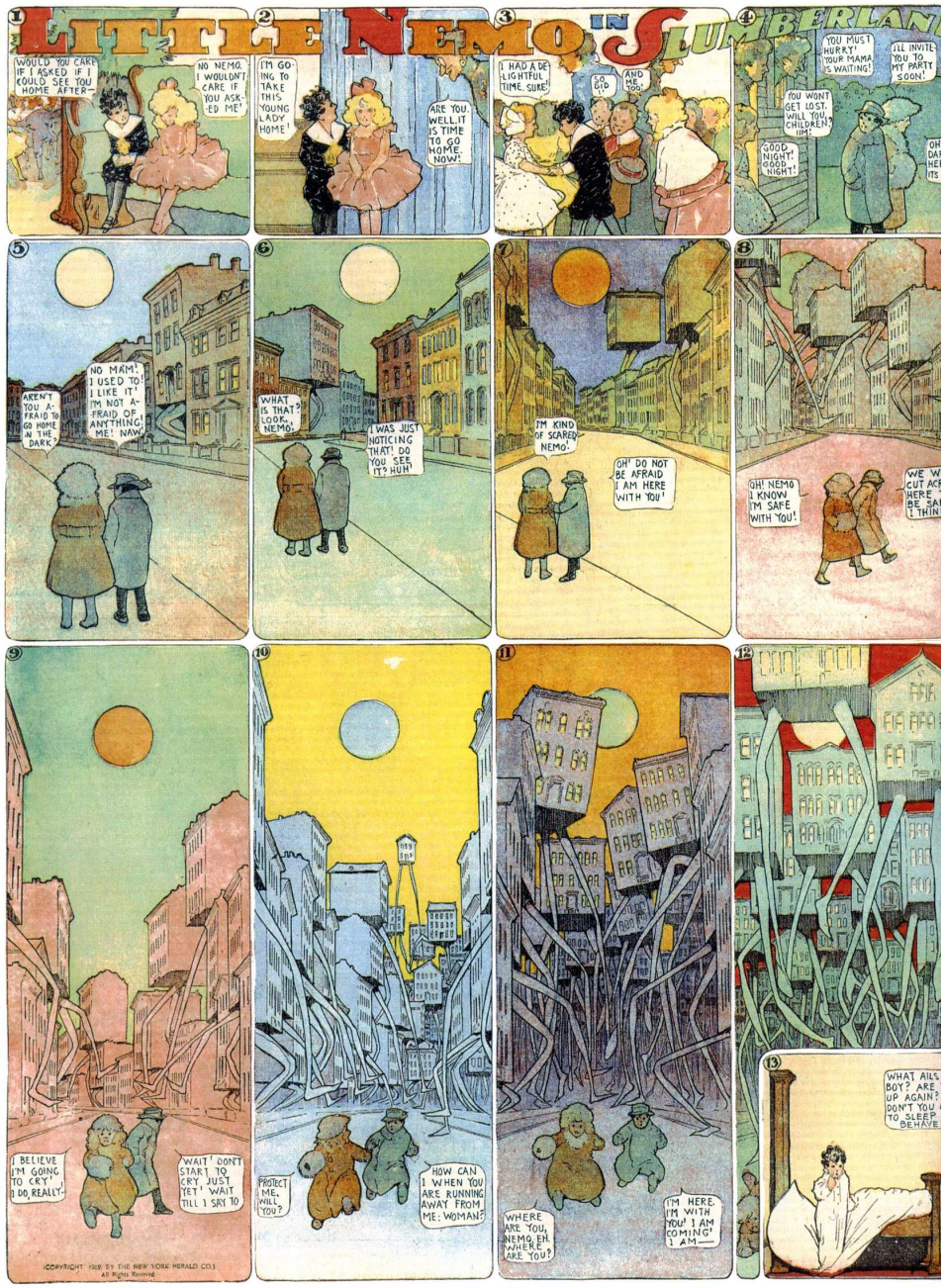
La ville du futur sera-t-elle itinérante ? La question anime l'architecture autant que la science-fiction depuis des dizaines d'années, sans pour autant perdre de son originalité. **Le projet *Homeway***, du collectif d'architecture durable **Terreform**, en est un excellent témoin, remettant au goût du jour le fantasme d'une ville en mouvement. A la différence de la *Walking City* d'Archigram ou de la cité sur rail du Monde inverti, **présentées sur ce blog il y a quelques jours**, *Homeway* n'est pas une superstructure zoomorphique déplaçant des dizaines de milliers d'habitants, mais un système logistique permettant le mouvement individuel et autonome des bâtiments de la ville eux-mêmes. Comme le décrivent les architectes:

"We propose to put our future American dwellings on wheels. These retrofitted houses will flock towards downtown city cores and back. We intended to reinforce our existing highways between cities with an intelligent renewable infrastructure. Therefore our homes will be enabled to flow continuously from urban core to core."

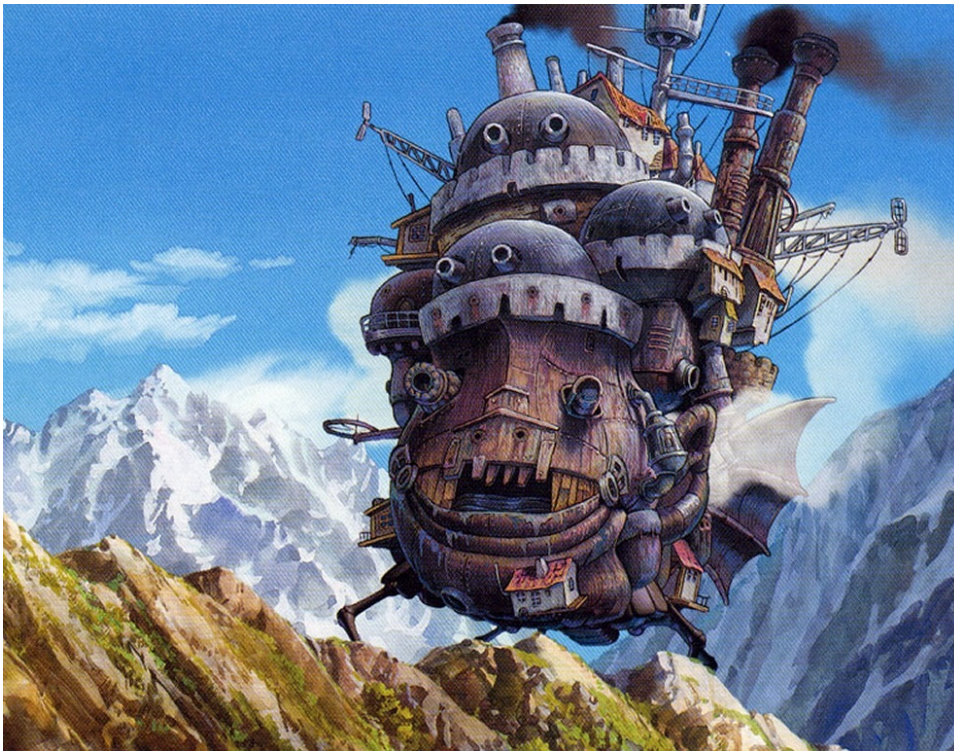


Nous ne commenterons pas la vision proposée dans ces lignes – **d'autres l'ont déjà fait** -, mais plutôt les codes visuels utilisés pour représenter la "mobilité" des bâtiments. Ceux-ci soulèvent en effet bien des interrogations. Deux imaginaires se distinguent ainsi : les "pattes" insectoïdes se rapprochent de la vision métallique d'Archigram, tandis que les chenilles donnent aux pavillons des allures de tanks. On a vu plus réjouissant !

L'itinérance d'une ville est-elle nécessairement menaçante ? Cette observation pourrait n'être qu'anecdotique si elle n'était pas récurrente dans l'imaginaire des villes mobiles. Un bel exemple nous est donné dans la bande dessinée ***Little Nemo in Slumberland*** : le réveil des immeubles provoque celui du héros, littéralement chassé de son rêve urbain.



Autre exemple, **la hutte de l'effrayante sorcière Baba Yaga** est perchée sur des pattes de poulets. Cette figure centrale de la mythologie slave a d'ailleurs inspiré Hayao Miyazaki dans la création de son ***Château ambulant*** que l'on croirait tout droit sorti d'un cauchemar steampunk.



La présence de nombreux canons, dont certains font office d'yeux, renforce d'ailleurs l'aspect militaire et guerrier de la structure métallique. La ville mobile est une arme comme les autres, semblent dire le Château ambulant ou la Walking City d'Archigram. On remarquera au passage que la maquette du projet Homeway évoque fortement **la structure d'un porte-avion**. La présence de ces détails militaires est pourtant difficile à justifier. Ainsi, la vocation première du Château ambulant est justement de fuir les combats (une guerre évoquant 14-18) ; de même, la mobilité de Walking City peut être envisagée comme une réponse aux menaces de la Guerre Froide (et à ses conséquences en termes de diminution des ressources).

De même dans certains jeux vidéo récents. Dans *Final Fantasy VI* , **le château de Figaro** est capable de se déplacer en souterrain d'un continent à l'autre pour échapper à l'armée d'occupation. Dans *Final Fantasy VIII* , **la superstructure universitaire** qui abrite les héros prend littéralement son envol pour échapper à une salve de missiles, devenant du même le nouveau mode de transport principal du joueur.

L'architecture épurée du bâtiment détone avec les exemples plus agressifs évoqués plus haut. Cela n'empêchera pas cette forteresse volante d'être impliquée dans une bataille

mémorable avec l'une de ses "cousines". Le caractère hostile de la ville mobile semble alors reprendre ses droits.

Cette navigation sélective dans les méandres de la culture populaire soulève encore une fois plus d'interrogations qu'elle ne donne de réponses. Comment expliquer l'aspect hostile observé dans une majorité de ces exemples ? J'y vois pour ma part la traduction visuelle du caractère profondément sédentaire et propriétaire de nos modèles urbains. Dès lors, on peut se demander quel seraient les codes visuels d'une ville mobile qui tiendrait compte de la densification des flux qui caractérisent nos villes contemporaines. Comment traduire ce contexte inédit en utopies itinérantes ? Aux architectes, romanciers ou autres de tracer les contours de ces imaginaires futuristes.

—

Billet initialement publié sur **Le laboratoire des villes invisibles**, repéré sur le blog de son auteur **pop-up urbain**.

NAIROLF
le 9 juillet 2010 - 18:41 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK

À lire sur ce thème, «Le monde inverti» de Christopher Priest, complètement approprié et relatant justement la vie d'une ville roulante et de ses habitants. Voici la critique sur Amazon.fr de Francis Mizio, qui en parle très justement.

«Amazon.fr
"J'avais atteint l'âge de mille kilomètres". Tous ceux qui ont lu ce livre se souviennent à jamais de cette première phrase et, de fait, tous les articles se penchant sur ce roman atypique, dont celui-ci forcément, la citent.
Osons ici une confidence : l'auteur de cette notule, âgé de 12 ans en 1974, date de sortie du Monde inverti, éprouva une véritable gifle à sa lecture, au point de le relire une dizaine de fois. Comme il y a le choc des Chroniques martiennes, il y a le choc du Monde inverti. Et, comme c'est le cas pour l'ouvrage de Bradbury, on ne saura jamais combien de lecteurs Priest aura convertis, avec celui-ci, à la science-fiction. Venant seulement d'être réédité, on peut se demander par quelle aberration cet ouvrage important avait pu être tenu introuvable durant des dizaines d'années. Il faut absolument lire et relire Le Monde inverti, comme on se doit de lire des grands classiques, au même titre qu'Orwell, Huxley ou L'invention de Morel de Bioy Casarès.
D'un fascinant premier niveau de lecture (une ville sur des rails à la poursuite d'un point optimum, une société de castes, complexe et intrigante ; un en-dehors stupéfiant ; un soleil parabolique…), Le Monde inverti se révèle être bien davantage qu'une aventure de sf-fantasy à spéculation scientifico-mathématique. Ce chef-d'œuvre est un roman de l'influence de la société sur la perception du réel par chacun ; un ouvrage initiatique sur l'appréhension de la hiérarchie ; une réflexion sur le conditionnement intellectuel et culturel par l'éducation. Il faut parfois plusieurs lectures pour entrevoir toutes les ramifications de cette fiction qui confine au métaphysique, par l'usage de la symbolique presque simpliste d'un "passé/derrière" qui s'aplatit au point de disparaître et d'un

“futur/devant” immense qui prend taille humaine en s’approchant. Tant de louanges ? Christopher Priest s’est avéré être depuis un auteur majeur du sense of wonder (lire Le Prestige et Les Extrêmes,) cultivant également avec brio le goût du paradoxe et de la mise en abîme. Tout son art des acrobaties littéraires est déjà présent dans Le Monde inverti.
Voici donc un des romans qui peuvent vous accompagner une vie. Un jour où l’autre, filant droit sur les rails de l’existence, tel Helward Mann, le héros, vous y repenserez. Il sera alors temps de le relire. –Francis Mizio»

VOUS AIMEZ 0 VOUS N'AIMEZ PAS 0 LUI RÉPONDRE

PHILIPPE GARGOV
le 9 juillet 2010 - 18:55 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK

@Nairolf: L’écriture de ce billet fait justement suite à une analyse, sur le Laboratoire des villes invisibles, de la fameuse ville mobile du “Monde inverti”. J’ai donc préféré éviter les redondances en ne mentionnant pas trop cette référence, qui est explicitement en lien dans l’intro du billet.

L’analyse du “Monde inverti” par Nicolas Nova est à retrouver ici : http://urbanites.rsr.ch/laboratoire-des-villes-invisibles/2010/04/11/la-ville-mobile/

VOUS AIMEZ 0 VOUS N'AIMEZ PAS 0 LUI RÉPONDRE

NAIROLF
le 9 juillet 2010 - 19:02 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK

Oups! Ce lien m’avait échappé (j’ai tendance à zapper les intros pour aller au cœur du sujet :D)

VOUS AIMEZ 0 VOUS N'AIMEZ PAS 0 LUI RÉPONDRE

PHILIPPE GARGOV
le 9 juillet 2010 - 19:07 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK

Hé, l’essentiel c’est que vous finissiez sur la bonne page :-)
Peu importe le lien pourvu qu’on ait l’ivresse !

VOUS AIMEZ 0 VOUS N'AIMEZ PAS 0 LUI RÉPONDRE

1 ping

Les tweets qui mentionnent Entre guerre et paix: la ville mobile dans la culture populaire » Article » OWNI, Digital Journalism -- Topsy.com le 9 juillet 2010 - 17:13

[...] Ce billet était mentionné sur Twitter par Alexandra Pereira. Alexandra Pereira a dit: RT @owni [#owni] Entre guerre et paix: la ville mobile dans la culture populaire http://goo.gl/fb/cZnVB [...]