

Ressources

fiche 13

Quelques architectes remarquables

Le CORBUSIER, la ville radieuse : dans les années 1920, cet architecte français dessine une ville pour 3 millions d'habitants. Au centre, les gratte-ciels accueillent les bureaux. Autour, les habitations sont des immeubles de 6 étages. Au pied des immeubles s'étendent de vastes parcs (environ 90% de la surface du sol). De grands axes permettent une circulation automobile fluide.

<http://www.fondationlecorbusier.fr/>

Une ressource locale : «La cité radieuse de Briey» (Meurthe et Moselle)

Frank Lloyd WRIGHT, la ville à la campagne : dans les années 1920, cet architecte américain conçoit une ville dans laquelle on ne peut plus faire de distinction entre la ville et la campagne. Il n'y a plus de centre-ville, les habitations sont des fermes isolées, et tous les bâtiments (usine, écoles, magasins...) sont éloignés les uns des autres. Grâce aux autoroutes, on circule facilement en voiture d'un endroit à un autre.

<http://www.franklloydwright.org/>

Bill Dunster, BedZED : (Beddington Zero Energy Development) à 20 min au sud de Londres, cet ensemble de 82 logements et bureaux construit en 2000, est devenu le modèle des constructions écologiques et socialement mixtes. Tout a été pensé pour réduire au maximum l'empreinte écologique de ses habitants, c'est à dire laisser le moins de traces possibles sur l'environnement : panneaux solaires et isolation pour réduire les besoins de chauffage et de consommation d'électricité, partage des voitures, produits frais issus de l'agriculture locale.

<http://www.zedfactory.com>



SeaOrbiter by day - Jacques Rougerie

Jacques ROUGERIE : structures ailées, allusion aquatique des lignes courbes, dynamique d'ouverture des spirales, invitations au futur... Il réalise et rend opérationnels des habitats sous-marins et vaisseaux à coque transparente, outils de connaissance scientifique et pédagogique. Le caractère esthétique résolument nouveau de ces créations est issu d'une technologie, de l'observation des formes vivantes et d'une volonté prospective, qui l'amènent de fait à traiter de projets d'art spatial et de design.

Projets Sea Orbiter, Nausicaa II, L'Arche de Lumière.

<http://www.rougerie.com/1.html>

Vincent CALLEBAUT : cet architecte cherche à faire la synthèse entre les sciences appliquées, les nouvelles technologies et l'architecture. Autant ingénieur qu'artiste, il milite en faveur d'une architecture citoyenne à l'impact écologique fort.

Visionnaire ou fantaisiste ? Il imagine depuis plusieurs années des projets architecturaux atypiques avec un double objectif : un meilleur respect de notre planète et la conquête scientifique.

Projets Hydrogenase, Green Wawe, Dragonfly, Lilypad.

<http://vincent.callebaut.org/>

Fiche 13 : imaginer, rêver mon cadre de vie

COMPÉTENCE : réinvestir les connaissances acquises pour inventer son cadre de vie idéal.

<p>1 Emergence des représentations</p>	<p>Se questionner sur ce que serait son cadre de vie idéal en tenant compte des réalités géographiques locales.</p>
<p>2 Approche sensible</p>	<p>Observer des projets de villes réalistes et/ou utopistes* et dire à quoi elles font penser, à quoi elles ressemblent, ce qu'elles engendrent.</p> <p>Quelques réalisations d'architectes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le Corbusier : la ville radieuse, - Frank Lloyd Wright : la ville à la campagne, - La cité sur l'eau : au Japon, - «Archigram», «Archizoom Associati», «Architecture principe» : architecture transformable, déplaçable, - BedZED (Beddington Zero Energy Development) : des constructions écologiques, - Vincent Callebaut : architecture citoyenne, visionnaire à l'impact écologique fort, - Jacques Rougerie : terre, mer, espace sont ses domaines d'intervention, - Shigeru Ban : Centre Pompidou Metz. <p>Mais aussi quelques quartiers ou aménagements particuliers locaux qui amènent à développer l'esprit critique.</p> <p>Faire des allers et retours entre des concepts environnementaux, architecturaux et/ou urbains avec la réalité locale. Comment l'améliorer ?</p>
<p>3 Structuration : - du réel au représenté - du réel à la conceptualisation</p>	<p>Comment s'organiser pour une réalisation individuelle ou collective ? Il s'agit de recueillir les idées générales (désir, besoin, plaisir), les spécifier, induire le rapport à l'environnement et le statut de ce dernier, définir les types d'habitats, les centres d'attractions (infrastructures collectives), les réseaux (idée de relier, de plans), les architectures (en présentant tous les possibles), les modes de déplacement, la place de l'individu, la place des individus.</p> <p>Dans notre ville imaginaire, il faudrait que nous puissions trouver..., avoir accès à..., nous promener dans..., habiter près de..., pouvoir nous rendre à..., nous déplacer avec... (aspect langagier du projet).</p> <p>Dessiner la ville de ses rêves avec ses habitations, ses commerces, ses équipements, ses routes...</p>
<p>4 Restitution</p>	<p>Réaliser une maquette de présentation, exposition des dessins originaux, présentation d'un diaporama retraçant les différentes étapes de la démarche mise en œuvre. Jeu de rôle.</p> <p>Conseil municipal des jeunes, participation aux instances locales départementales.</p>
<p>5 Prolongements</p>	<p>S'inscrire dans des projets d'initiative locale.</p> <p>Exemple : concours Sodevam (Société de développement et d'aménagement de la Moselle) - CAUE 57 : « Imagine ton cadre de vie idéal ».</p>