

architecture :
désorientation ou dislocation

Par Paul Virilio
mars 1996

architecture principe

1

FÉVRIER 1966

LA FONCTION OBLIQUE



PORTRAIT DE L'AUTEUR

Paul Virilio est un **urbaniste** français et un **philosophe**, né en 1932 à Paris, enfant, il vit les bombardements de Nantes et en garde une inquiétude pour la fragilité du monde urbain.

Après une formation de maître verrier qu'il fait tout en suivant les cours de Raymond Aron, il collabore avec **Matisse et Braque**.

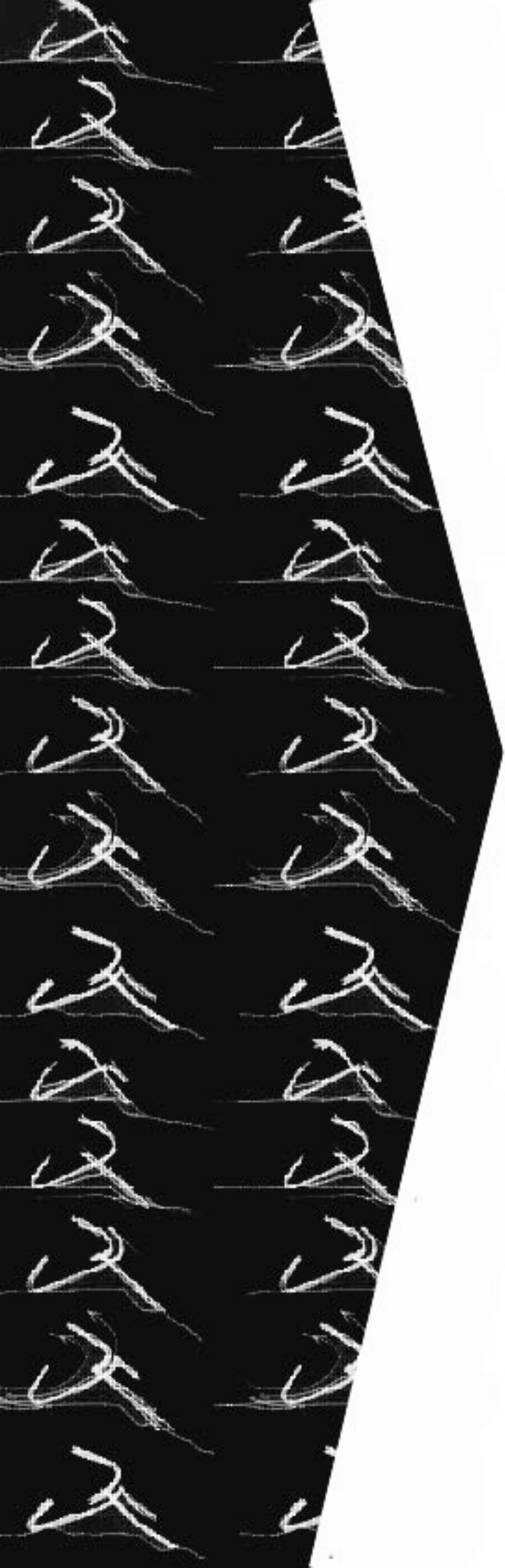
En 1963, il fonde avec **Claude Parent**, le groupe **Architecture Principe**, et un premier manifeste pour une **architecture oblique**.

Professeur à l'ESA, son enseignement évolue vers l'urbanisme et l'architecture qu'il aborde comme **systèmes de réseaux** en catégorisant les objets et en pondérant leurs hiérarchies par leurs **vitesse**s.

Publications: *Vitesse et politique*, 1977;

Architecture principe, 1963-1996

Réalisation: Eglise sainte Bernadette, Nevers, 1966

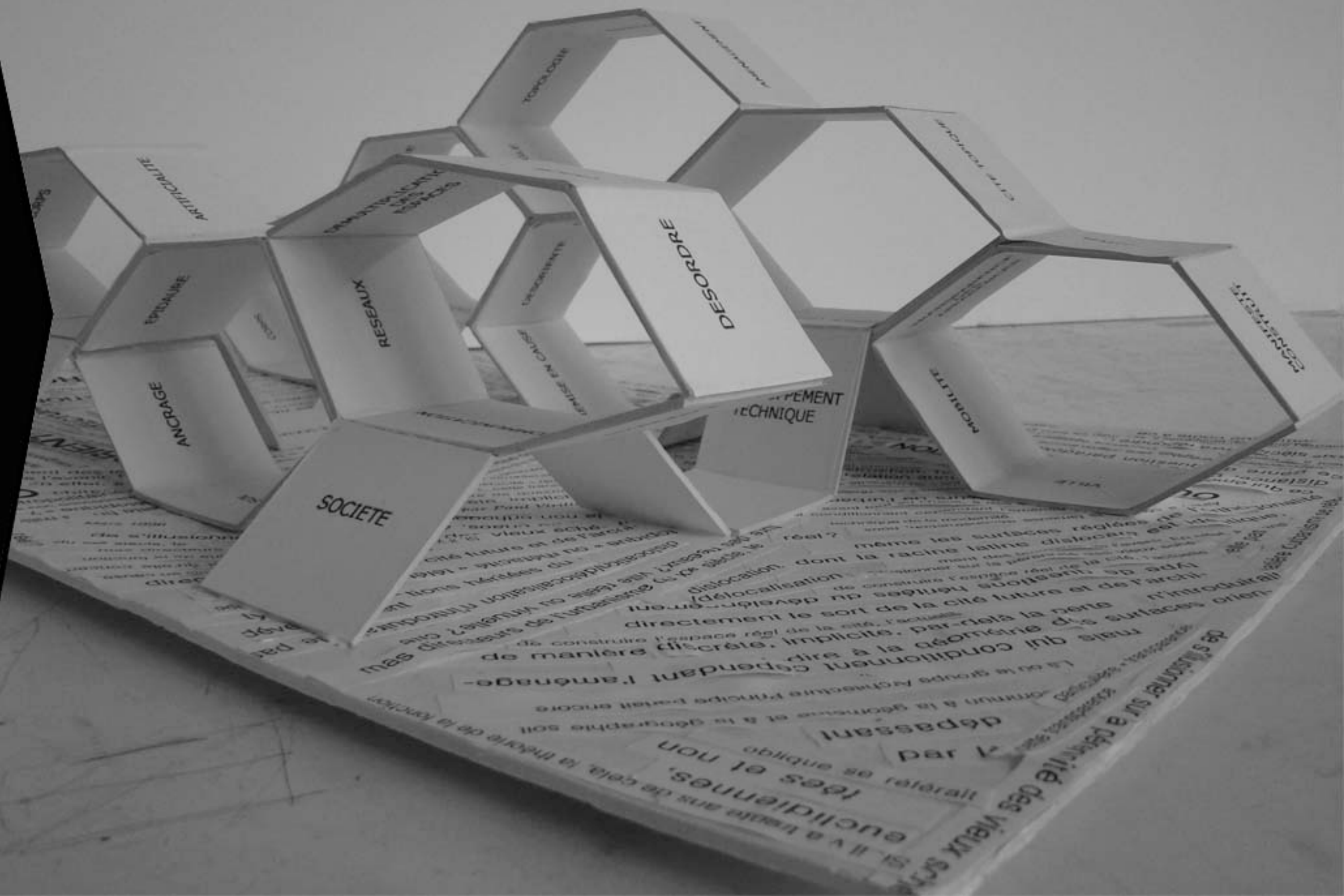


LES THEMES PRINCIPAUX

- **LA FONCTION OBLIQUE**, développée dans Architecture Principe ou l'oblique est le support de la **continuité spatiale**. Son principe est celui de la **circulation habitable**, rendue possible à travers les **plans inclinés**, le sol artificiel et les **systèmes de rampes**. Dans la ville de Paul Virilio c'est le **déplacement des hommes** qui insuffle à l'architecture sa dynamique.

- **LE CHAOS**, émergeant de la **délocalisation**. Virilio l'associe au terme **dislocation** qui provient de la même racine latine. L'urbanisme présent se fait selon un **developpement sauvage** en contradiction avec l'orthogonalité classique mais pourtant sans correspondre à de nouvelles règles.

- **L'ESPACE VIRTUEL**, Virilio engage une réflexion sur la ville future et ses **reseaux**, en rapport avec les **nouvelles technologies**. Il associe la **vitesse** à une nouvelle forme de **ville virtuelle** en dehors des **unités de temps et de lieux**. Ceci entraînant donc un nouvel **aménagement du territoire**.



CHAOS

DEMULTIPLICATION
DES
ESPACES

NATURALITE

ARTIFICIALITE

MISE EN SCENE

MOUVEMENT
DU
CORPS

INTERNET

TGV

THEATRE

ESPACE SOCIAL

CINEMA

CHITECTURE

DESORIENTATION

MODERNITE

AMENAGEMENT

TERRITOIRE

TOPOLOGIE

URBANISME

CARTOGRAPHIE

CIRCULATION
HABITABLE

TOPOLOGIE

DEREGLE

DELOCALISATION

SURFACES
ORIENTEES

EN CAUSE

REC

prototype

definition du dictionnaire

du latin prototypus. c'est un type de **modèle, premier, original** ou principal archétype. C'est le premier exemplaire construit avant la **fabrication en série.**

première expérimentation, véritable idée de **manifeste construit**, démonstration, bâtiment type qui répond à la **fonction oblique.**

Nous pouvons parler de l'église **sainte Bernadette** de Nevers comme prototype en tant que premier et quasiment unique bâtiment correspondant aux critères de la fonction oblique.

Paul Virilio et Claude Parent l'ont créée dans une volonté de démontrer la théorie de la fonction oblique et d'en faire un manifeste construit.

Ce prototype est une première façon de **pratiquer** cette nouvelle forme d'espace, de **tester** sur un bâtiment ce qui plus tard pourra être étendu à l'architecture et à toute forme d'urbanité.



mobilité

définition du dictionnaire

Propriété de ce qui peut se **déplacer dans un espace**. la mobilité peut être **virtuelle, sociale** ou **professionnelle**.

Qualité de ce qui change rapidement.

Ce terme est associé à la **pente**, la **vitesse**, les **flux humain** et **l'habiter**. Dans le texte et surtout dans l'idée de fonction oblique la mobilité se traduit par **la circulation habitable**. Il s'agit d'un nouveaux **mode** avec de **nouveaux réseaux**.

La mobilité est aujourd'hui un élément prédominant dans la réflexion sur la ville et la recherche d'une **nouvelle urbanité**. Celle-ci prend une tournure nouvelle grâce aux **nouvelles technologies** et notamment par rapport à la **vitesse**. cette dernière induit des notions de **désorientation** et de **dislocation**. la vitesse nous fait rentrer dans un **espace virtuel** en dehors du temps et de l'espace, elle facilite le déplacement de l'homme, sa mobilité sur le territoire et engendre des changements sur le plan urbain.

Virilio invente une nouvelle mobilité grâce à la **pente** et à **l'oblique**, créant ainsi des **circulations habitables** et une **nouvelle dynamique**.



SYNTHESE

Il y a 30 ans, la théorie de la **fonction oblique** préconisait la géométrie des surfaces orientées pour produire l' **urbanisme futur**. En fin de millénaire celui-ci est devenu **chaotique**, quittant l'orthogonalité classique sans pour autant rentrer dans un système oblique rationnel.

Le groupe Architecture Principe avait tenté de construire l'**espace réel de la cité** mais les nouvelles techniques, la **vitesse** et donc l'apparition d' **espaces virtuelles** ont rendu cette ambition difficile voir impossible.

La transparence et la **perte d'unité de temps et de lieu** de la métropole nous ont plongé dans une époque floue, nous renvoyant à notre futur et nous questionnant sur l'**urbanisme à venir**.

Comment **appréhender** cet **espace virtuel** ?

Comment sont repris les travaux sur la fonction oblique ?

Les vieux **schémas de l'urbanisme du 20ème** siècle sont ils **obsoletes** ou peuvent ils encore **perdurer** ?

Vers quels schémas évoluent la **mobilité et la délocalisation** ?

BIBLIOGRAPHIE

Architecture Principe, Paul Virilio et Claude Parent
Edition, 1996

Vivre à l'oblique, Claude parent
Edition Place Jean Michel, 2004

Interview de Paul Virilio sur
Cybermonde : la politique du pire
Edition Textuel, 1995

Illustration de A.Appia

Article de Jean-Marie Breuvart
"Faut il être transporté pas la très
grande vitesse" extrait de *Vivre les
science, vivre le droit. LNA#45*

recherche internet (wikipédia ...)

support photo : google image