

Gunkanjima

**Évolution architecturale alternative:
Modèle de transformation d'une structure
obsolète.**

*Travail de Master réalisé par:
Djavan Cardona*

*Suivi par:
Cédric Bachelard
Philipp Schaerer
Lars Mischkulnig
François Esquivier*

*Haute école d'ingénierie et d'architecture de Fribourg
Joint Master of architecture*

*© Copyright
Djavan Cardona
djavan.cardona@hotmail.com
+41 79 370 94 03*

29 janvier 2015

[Remerciements] Avant toutes choses, je souhaite commencer par remercier les personnes qui m'ont aidé, suivi, encouragé ou supporté non seulement durant ce travail de Master, mais aussi durant toute la durée de ma formation. Un merci tout particulier à Cédric Bachelard, Lars Mischkulnig, Philipp Schaerer et François Esquivier pour leurs critiques franches et constructives qui m'ont permis de faire évoluer mon travail.

Je remercie également mes anciens professeurs, employeurs et collègues, et tout particulièrement Olivier Cheseaux et Alexandre Rey pour la confiance qu'ils m'ont témoignée depuis le début.

Spéciale dédicace à mes copains de classe qui ont largement contribué à faire de ces études une belle aventure!

Et pour terminer, je remercie ma famille, ma belle-famille et mes amis, pour m'avoir toujours encouragé et très spécialement Ludivine pour m'avoir assuré de son soutien en toutes circonstances.

Préface

[Avant-propos] L'île d'Hashima, aussi appelée Gunkanjima, est une île japonaise connue, aujourd'hui, pour avoir été l'un des sites d'extraction miniers les plus importants du pays.

La découverte d'un gisement de houille à la fin du XIX^e siècle a radicalement changé le destin de ce bout de rocher perdu au large de Nagasaki. En quelques décennies seulement une ville a émergé des eaux, des habitants s'y sont installés, une économie s'est développée et la « vie » est apparue.



L'île de Gunkanjima au début des années 70.

Cependant, au début des années 70, le gouvernement décide de réorienter sa stratégie d'acquisition de ressources énergétiques et privilégie l'importation de pétrole à la production de charbon.

La très productive mine d'Hashima, dont les galeries étaient loin d'être épuisées, était dès lors devenue obsolète. En quelques semaines, la totalité des habitants quitta Gunkanjima.

Sans autres alternatives, l'île-ville, est alors condamnée. Abandonnée aux éléments, elle est aujourd'hui devenue une ruine qui cultive son image de « ville fantôme ». Mais qui, faute de moyens, peine à convaincre un public plus sérieux. Un groupe tente depuis plusieurs années d'inscrire l'île d'Hashima au Patrimoine Mondial de l'UNESCO en temps que « Témoinage du patrimoine industriel moderne de Kyushu et de Yamaguchi » sans succès jusqu'à maintenant.

Même si comme tout le monde les images de cette île en ruine, métaphore d'un bateau échoué, me séduisent, je suis convaincu qu'après 1974 un autre chemin était possible.

J'aimerais montrer à travers mon travail que parfois la valeur symbolique d'un objet architectural peut être une raison suffisante pour ne pas abandonner un site



*et que la fascination que nous éprouvons peut agir
comme moteur à un futur développement.
Mon travail commence alors, là où 40 ans plus tôt, les
architectes ayant contribué au développement de la
mine d'Hashima furent contraints de stopper le leur.*



Sommaire

[Préface]	6
[Sommaire]	8
LIVRE PREMIER : CONTEXTE	
[Introduction]	12
Gunkanjima : géographie	12
Gunkanjima : jusqu'en 1974	13
Gunkanjima : depuis 1974	15
Gunkanjima : virtuel	17
Gunkanjima : caractéristiques	18
[Iles]	20
Typologies programmatiques	20
Réalité : Coney Island, l'île pionnière	20
Fiction : l'île « Utopia »	20
[Synthèse]	22
Esquisse de scénario	22
LIVRE DEUXIÈME : BASES	
[Reconstitution]	26
Archéologie contemporaine	26
Reproduction graphique : exemple	26
Maquette : exemple	28
[Résultat final]	30
Réflexions	30
[Analyse]	32
Observations	32
Représentation	32
Recensement	32
[Dictionnaire]	34
Lexique formel	34
Analyse détaillée	34
Thème : 1	36
Thème : 2.1	36
Thème : 2.2	37
Thème : 3.1	38
Thème : 3.2	38
Thème : 4	39
Thème : 5	40
Thème : 6	41

LIVRE TROISIÈME : PROJET

[Concept]	44
<i>Intentions</i>	44
<i>Stratégie de projet</i>	45
[Essais]	46
<i>Implantation</i>	46
<i>Choix architecturaux</i>	46
[Scénario]	48
<i>Pistes</i>	48
<i>Laboratoire</i>	48
<i>Recherche</i>	49
<i>Expérimentation</i>	49
<i>Uchronie</i>	50
<i>1975 – pionniers</i>	50
<i>1995 – reconnaissance</i>	50
<i>2015 – affirmation</i>	50
[Projet final]	52
<i>Master plan</i>	52
<i>1 – Zone détente</i>	52
<i>2 – Zone vie et travail</i>	52
<i>3 – Zone sport et loisirs</i>	52
<i>4 – Zone expérimentation</i>	53
<i>Caractère</i>	53
[Affectations]	54
[Conclusion]	56
<i>Synthèse</i>	56
[Bibliographie]	58
<i>Livres</i>	58
<i>Films</i>	58
<i>Documents</i>	58
[Crédits]	60
<i>Photographiques</i>	60
<i>Iconographiques</i>	60

Livre premier

Contexte :

Résumer du travail préparatoire, analyse géographique, historique et symbolique de l'île de Gunkanjima.

Introduction

[Gunkanjima: géographie] Gunkanjima est une île semi-artificielle bâtie sur un petit rocher puis étendue au fil du temps sur un réseau de récifs existants.

Elle est située dans la mer d'Amakusa (mer de Chine orientale, océan Pacifique) au sud-ouest de la ville de Nagasaki dans la préfecture du même nom.



Situation des villes de Nagasaki et Tokyo

Depuis le port de cette même ville, la distance à vol d'oiseau est de 18 kilomètres. Elle est l'une des 505 îles que compte la préfecture. La côte la plus proche est elle à 4,5 kilomètres. Par conséquent, en cas de beau temps, l'île est visible depuis le continent.

D'une longueur de 480 mètres et de 160 mètres de large, sa taille correspond presque au mètre près aux dimensions de l'île d'Alcatraz. Sa superficie actuelle est de 6,3 hectares ce qui correspond à environ 8 terrains de football.

À l'origine, l'île de Gunkanjima était un simple récif rocheux du tiers de la surface actuelle. L'émergence centrale qui culmine à environ 40 m était déjà présente.

Une série de rochers, émergeant à quelques mètres du niveau de la mer, se déployaient au sud-ouest de l'île.

La croissance de la production minière et le peu de places disponible engendrèrent une série de travaux afin de gagner du terrain sur la mer.

À partir de 1897, la réalisation d'une série de remblais



Chronologie de l'expansion de l'île de 1893 à 1931.

est entreprise afin d'accroître la taille de l'île, mais également afin de créer un sol plat et régulier facilitant l'exploitation à une échelle industrielle. Ce n'est qu'à partir de 1931 que l'île atteint sa taille actuelle.

Pour en faciliter la construction, ces diverses étapes de croissances sont quasiment systématiquement bâties sur les récifs existants qui entourent l'île.

[Gunkanjima : jusqu'en 1974] Dès la découverte d'un gisement houiller en 1810, l'île d'Hashima a été intensément exploitée. De ses galeries, on y extrayait de la houille de très haute qualité (l'une des meilleures du pays) que l'on transportait ensuite sur le « continent ».

Suite au rachat de l'île par la société Mitsubishi en 1890, et pour des raisons évidentes de production, Hashima est massivement urbanisée et peuplée.

Si, à l'origine, la nouvelle « mine-ville » d'Hashima pouvait être comparée à une nouvelle expérience in-



Photographie de la partie exploitation aux alentours de 1940

1: La forme atypique de cette île artificielle inspira dès 1921 le journal «Nagasaki Daily News» qui la baptisa «Cunkan-jima» qui signifie en japonais «l'île navire de guerre» à cause de la ressemblance de sa silhouette sur la mer avec des navires comme le «Tosa».

dustrielle économique-sociale ambitieuse, elle a finalement été rattrapée par les impératifs économiques de production découlant des besoins accrus en ressources énergétiques de la Deuxième Guerre mondiale et de la guerre de Corée.

Ainsi, la population n'a cessé de croître pour atteindre un maximum de 5'150 résidents permanents au début



Photographie d'époque

des années 60. De la même manière, la production architecturale et urbanistique s'est fortement développée pour atteindre un niveau de densité et de promiscuité rarement atteint¹.

Le déclin de l'activité s'amorce cependant à partir des années 70, suite au changement de stratégie énergétique décidé par le Japon. Préférant l'importation de pétrole (notamment chinois) à l'exploitation de ces propres mines.

Devenue obsolète l'activité minière est stoppée et au printemps 1974 tous les habitants avaient quitté l'île.

[Gunkanjima : depuis 1974] *Depuis l'abandon d'avril 1974, les infrastructures bâties ont subi les assauts de la nature. Les innombrables typhons et tempêtes qui balaient Hashima ont petit à petit entamé les différentes structures et ont transformé la ville fantôme en ruine industrielle à tendance postapocalyptique.*

La visite de l'île de Gunkanjima a été formellement interdite durant les 35 ans qui suivirent sa fermeture.

Cela n'a toutefois pas empêché les curieux de s'y rendre. Avant même qu'elle soit popularisée par le

cinéma et Internet, Gunkanjima était extrêmement célèbre parmi les adeptes de l'Urbex (Urban Exploration). Cette forme d'exploration de ruines est également une discipline très populaire au Japon, elle porte le nom de Haikyo. Toujours à la recherche de sensations fortes, les pratiquants de cette discipline avaient trouvé, ici, le cocktail idéal : absence de touristes, site isolé et ambiance de fin du monde !



L'île de Gunkanjima en 2010

Ouverte au public depuis 2009, il est aujourd'hui possible de la visiter en « tour organisé ». Le manque de moyens financier et la difficulté technique que représenterait le renforcement de la zone la plus urbanisée de l'île rendent la visite de cette partie impossible.

Très vite après son abandon, les scientifiques se rendent compte du fabuleux laboratoire que peut devenir Gunkanjima. En effet, les événements particuliers de son histoire font qu'il est ici possible d'étudier la « décomposition » des bâtiments. Peu d'endroits sur la planète permettent d'observer comment un morceau urbain entier, confronté à un climat extrême, évolue au fil des années. De plus, comme l'île abrite des bâtiments au système constructif assez proche, le béton armé est utilisé pour la grande majorité des structures, il est aisé de comparer quel procédé de mise en œuvre est le plus pérenne.

C'est ainsi qu'en 1984, pour le compte de la « Tokyo Denki University Press », deux architectes japonais Messieurs Yoshitaka Akui et Hidemi Shiga publièrent une enquête portant notamment sur les structures modernes de Gunkanjima.

2: Cette île atypique fascine les photographes et cinéastes du monde entier. Maintes fois « shootée » elle est l'incarnation réelle d'un fantôme qui peut se résumer à cette question : « Que se passerait-il si, du jour au lendemain, l'homme disparaissait de la surface de la Terre ? ».

La plupart des images actuelles présentées ont été prises par deux photographes français (Yves Marchand et Romain Meffre) travaillant sur le thème de la ruine.

Après s'être intéressés au sort des théâtres abandonnés en Amérique du Nord puis à la ville en faillite de Detroit, ils ont jeté leur dévolu sur cette petite île japonaise.

Il ressort de ces images à l'ambiance froide et figée, où architecture et nature se confondent, une impression d'intemporalité, comme si l'île était condamnée à ne jamais revivre.

Intitulée : « Gunkanjima data book survey and studies on the modern buildings on Gunkanjima Island » cette étude approfondie analyse les mécanismes de détérioration des structures en béton armé.

Le livre qu'ils en tirent (plus de 500 pages) est le document de référence. Réédités à deux reprises (uniquement en japonais et à quelques dizaines d'exemplaires), ces documents sont aujourd'hui quasiment introuvables.

[Gunkanjima : virtuel] L'île de Gunkanjima n'a pas attendu d'être abandonnée pour inspirer les cinéastes. L'absence totale de végétation indigène inspira, en 1949 déjà, un court métrage intitulé : « Midori Naki Shima ». Ce titre qui signifie « L'île sans Verdure » évoque et questionne la place et la relation de la nature (primordiale dans la vision shintoïste) sur cet espace insulaire confiné.

Plus proche de nous, c'est Skyfall le 23^e et dernier film en date de la saga James Bond qui fit entrer Gunkanjima dans la culture mainstream. Même si la totalité des scènes extérieures n'a pas été tournée sur l'île (le décor ayant été librement reconstitué au Pinewood Studios en Grande-Bretagne), le réalisateur ne cache pas s'en être inspiré pour créer le quartier général d'un dangereux terroriste.

Avant cette « consécration », on a pu voir l'île dans d'autres films, souvent japonais, de seconde zone comme Battle Royal.

Un nouveau film, adaptation du manga japonais : « L'Attaque des Titans », dont l'action, se déroule à Gunkanjima, est en cours de tournage. Et devrait sortir en 2015.

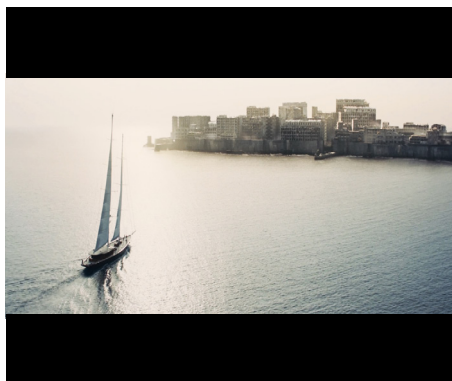
Internet a également participé à populariser Gunkanjima plus que n'importe quel autre médium. Toutes sortes de sites et d'articles lui sont dédiés. Du simple reportage photo aux sites historiques les plus complets.

Tapez « Gunkanjima », « Hashima » ou « Battleship Island » dans un moteur de recherche et vous aurez accès à des jours entiers de lecture.

Ces articles, dans la majorité des cas, ne s'intéressent que superficiellement à l'histoire du site, se contentant de répandre quelques légendes persistantes aussi exagérées que fausses.

Si toutes ces histoires relèvent du fantasme, elles ont au moins le mérite de prouver que même sans la

connaître, les images qui circulent ont un fort pouvoir imaginaire. Dans cette réalité virtuelle, Gunkanjima génère sa propre légende, dans un équilibre fait de faits historiques et faits fantasmé.



Extrait du film «Skyfall» de Sam Mendes

Les sites Internet restants, qui sont au contraire extrêmement documentés, sont souvent tenus par d'anciens habitants désireux de transmettre leurs connaissances de l'île dans un esprit de nostalgie que l'on ressent fortement.

Même si les documents présentés sont de qualité, ces personnes, qui ont souvent vécu sur l'île étant enfants, ont tendance à simplifier et à idéaliser ce que fut la réalité de Gunkanjima. Seules les avancées technologiques et sociales sont mises en avant et les événements plus sombres sont passés sous silence. Ici pas de trace de travailleurs forcés coréens ou des nombreuses morts survenues dans l'effondrement des mines. Seuls les sites sérieux étrangers en parlent.

Parmi ceux-ci, ce n'est pas un hasard si Google, se rendant compte de l'immense potentiel de Gunkanjima, s'est mis en tête de cartographier l'île via son célèbre module Google Street View. Depuis peu, il est possible de la visiter virtuellement, bien installé dans son canapé, plus précisément qu'en allant sur place!

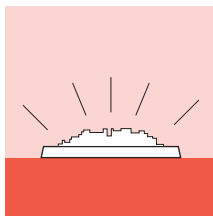
Même si cela peut sembler anecdotique, qu'une si grande puissance s'intéresse à ce petit bout de terre prouve le pouvoir de fascination que Gunkanjima continue d'exercer!

[Gunkanjima: caractéristique] L'étude des caractéristiques, aussi bien physiques que symboliques, est importante afin de saisir les conditions « premières » nécessaires à la compréhension du mi-

lieu d'intervention; que ce soit dans l'optique d'une démolition, d'une sauvegarde ou d'une future transformation.

Comprendre ces caractéristiques, c'est comprendre les qualités et défauts, c'est toucher à la nature même de l'objet. Et c'est surtout identifier les différentes opportunités pour le projet.

Voici un extrait des particularités les plus spécifiques à Gunkanjima :



[L'île « objet »] D'un point de vue géographique et géologique, on distingue généralement deux grandes familles d'îles. Cette classification dépend du processus de formation ayant permis à l'île de se créer.

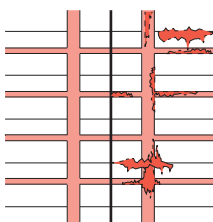
La première de ces familles englobe les îles qui, depuis les fonds marins, poussent pour finalement émerger de la surface. Que ce soit par le mouvement des plaques tectoniques ou alors par l'ouverture d'une faille volcanique sous-marine.

La seconde possibilité de formation intervient lorsqu'un morceau de terre, originellement relié à la terre ferme, se fait

progressivement entourer par les eaux. Sans pouvoir l'affirmer avec certitude, je pense que Gunkanjima fait partie de la première catégorie d'île. De plus les différentes étapes d'agrandissement qu'elle a subit au cours de son histoire renforcent cette position. Ici, c'est l'activité humaine qui a remplacé la nature et qui a permis à l'île telle qu'elle existe aujourd'hui d'apparaître.

D'un point de vue plus symbolique, Gunkanjima est un territoire particulier. La main de l'homme a façonné, de manière très autoritaire, le périmètre de l'île, avec la construction du mur-digue, de telle sorte que l'interpénétration des deux mondes, terre-mer, est impossible. En s'isolant de la sorte, l'île « forteresse » s'affirme comme un objet à part. Elle revendique et assume le caractère unique de sa fonction.

Ce n'est donc pas un hasard si le non-dialogue qu'elle entretient avec son environnement lui a valu d'avoir pour surnom: « L'île Navire de Guerre ». Plus que son aspect et que ces dimensions, c'est l'effet de détachement qu'elle génère qui permet à l'île de Gunkanjima d'agir dans notre imaginaire comme un solitaire, un objet architectural libre de toute dépendance.



[La ruine] La seconde caractéristique symbolique fondamentale liée à cet objet architectural est évidemment la ruine. La ruine en tant qu'objet physique, mais également la ruine comme genre esthétique à part entière.

Si parfois, en occident la ruine peut être considérée comme une figure négative et un aveu de faiblesse, il existe au Japon une véritable culture autour de ce thème.

Loin de percevoir la mort physique ou spirituelle comme une finalité, il est naturel pour un japonais de considérer la fin de toute chose comme un événement normal faisant partie d'un processus d'éternel recommencement.

Dans ce sens, au Japon, la ruine est une notion toute particulière qui n'est pas liée à la matière, mais à l'objet auquel elle s'applique.

Ainsi la plupart des grands monuments japonais ne sont pas des « originaux », mais ils sont reconstruits chaque X années (fin d'un cycle) à l'identique. Ce qui pour les Japonais n'enlève rien à la valeur symbolique d'un lieu. Un objet tire sa force par le simple fait d'exister et non pas de sa matière physique.

Cette philosophie découle de la religion shintoïste, qui respecte toute chose, qu'elle soit humaine, minérale, végétale ou intellectuelle de la même manière et définit l'homme faisant partie de ce « grand tout ».

Avec le regard de cette culture, Gunkanjima n'est donc pas une île qui « meurt », mais une île qui, après un cycle d'occupation humaine, revient à sa condition originelle de simple rocher. Cette acception profonde de la fatalité permet d'appréhender les difficultés avec une certaine distance.

D'un point de vue personnel, ce qui me plaît dans cette interprétation de la ruine c'est la souplesse et l'ouverture d'esprit qu'elle offre. En donnant plus d'importance au « cœur » qu'à l'enveloppe, on donne également poids à l'être qu'à paraître.

Iles

[Typologies programmatiques] *Que ce soit dans la fiction ou dans la réalité, le statut de l'île en tant que territoire est particulier.*

Ce chapitre traite justement de la place qu'occupe l'île dans la société en ciblant deux exemples qui m'ont inspiré pour la suite du travail.

Le but étant de mettre en évidence les intentions programmatiques exceptionnelles qui leur sont souvent affectées.

[Réalité: Coney Island, l'île pionnière] *Dans son livre « New York Délire », Rem Koolhaas raconte comment l'île de Coney Island, devenue péninsule, a joué un rôle fondateur dans le développement de ce qu'est devenu Manhattan.*

Depuis la fin du 19^e siècle, jusqu'à la fin de la Deuxième Guerre mondiale, Coney Island fut un immense parc d'attractions anticipant les utopies futuristes les plus folles.

Les différents propriétaires rivalisaient d'imagination afin de proposer aux touristes des expériences toujours plus sensationnelles!

Rem Koolhaas lit cette recherche de la démesure comme autant de réponses à ce que pourrait être la ville moderne. Selon lui c'est à Coney Island même qu'est née l'esquisse d'une ville verticale (ce que deviendra plus tard Manhattan). Même si la plupart des bâtiments étaient alors décoratifs, en carton-plâtre et inutilisable réellement, ils résonnèrent dans l'imaginaire collectif des habitants de New York comme une solution envisageable à la densification de leur ville.

Sans s'en rendre compte, l'industrie du loisir, véritable incubateur formel, généra une nouvelle forme urbaine, qu'il aurait été beaucoup plus difficile à faire accepter si elle avait dû se concrétiser tout de suite « pour de vrai ».

[Fiction: l'île « Utopia »] *Le mot Utopia a été inventé par l'écrivain, juriste, historien, philosophe, humaniste, théologien et homme politique anglais Thomas More. C'est le titre d'un livre qu'il a publié en 1516 et qui fut source d'inspiration pour bon nombre de penseurs communistes et socialistes.*

Témoin de la misère sociale des milieux ruraux anglais, suite à l'enclosure³, Thomas More publie « Utopia », un livre-manifeste prônant une société basée sur la propriété collective des moyens de production

3 « Le mouvement des enclosures fait référence aux changements qui, dès le XVI^e siècle, mais surtout à partir de la fin du XVI^e et au XVII^e siècle ont transformé, dans certaines régions de l'Angleterre, une agriculture traditionnelle dans le cadre d'un système de coopération et de communauté d'administration des terres (généralement champs de superficie importante, sans limitation physique) en système de propriété privée des terres (chaque champ étant séparé du champ voisin par une barrière, voire bocage). Les enclosures marquent la fin des droits d'usage, en particulier des communaux, dont bon nombre de paysans dépendaient. »
Wikipédia -> Mouvement des enclosures

et l'absence d'échanges marchands. Pour illustrer ces démonstrations théoriques, il choisit de bâtir cette nouvelle société sur une île imaginaire qu'il baptise: Utopia (du grec eu: « bien, heureusement », et topos: « lieu, endroit »).

Les habitants d'Utopia sont pacifiques et respectueux de la liberté religieuse. Utopie commerce, avec l'étranger, uniquement les surplus de son économie. Le but n'étant pas de s'enrichir, mais de se constituer une réserve d'or nécessaire pour engager des mercenaires en cas de guerre.

Dans ces textes, Thomas More décrit Utopie comme une enclave du monde réel, avec ses propres règles, ses propres codes sociaux, sa propre morale.



Couverture de Johann Froben pour une édition de 1518. Le coin en bas à gauche montre le voyageur (fictif) Raphaël Hythlodée décrivant l'île.

Il est évident que dans cet exemple, l'île est utilisée comme support de démonstration pour des théories politiques et sociales. L'auteur est conscient que sa vision du monde, son « utopie », ne peut se réaliser que dans un cadre théorique. L'île sert donc ici de représentation « idéale » d'un territoire insoumis à la société à laquelle elle appartient. Se protégeant des influences extérieures pour tenter de créer un monde meilleur.

Synthèse

[Esquisse de scénario] Le résumer de mon travail préparatoire se termine ici. Même si l'analyse approfondie que j'ai produite permet de comprendre le site sous plusieurs dimensions, elle ne donne cependant pas de piste quant au développement d'un projet architectural. Il est donc maintenant temps de définir une direction générale à suivre pour la suite du travail. Les objets architecturaux à forte identité m'ont toujours attiré, et ce n'est pas par hasard que j'ai choisi de m'intéresser à l'île de Gunkanjima. Même si j'ai comme tout le monde été attiré par les photographies de cette île en ruine, la réalité historique que j'ai par la suite découverte me fascine encore davantage. Les images d'époque de cette ville vivante et habitée sont pour moi les plus impressionnantes.

Si le thème de la ruine mérite d'être approché, j'ai cependant le sentiment qu'il verrouille un certain nombre de possibilités. C'est une piste qui serait propice à un discours d'ambiance, mais qui entrerait très vite en conflit avec un projet architectural précis. De plus n'ayant pas visité l'île, il me semble difficile de pouvoir prendre totalement conscience de ce qu'implique une telle démarche.

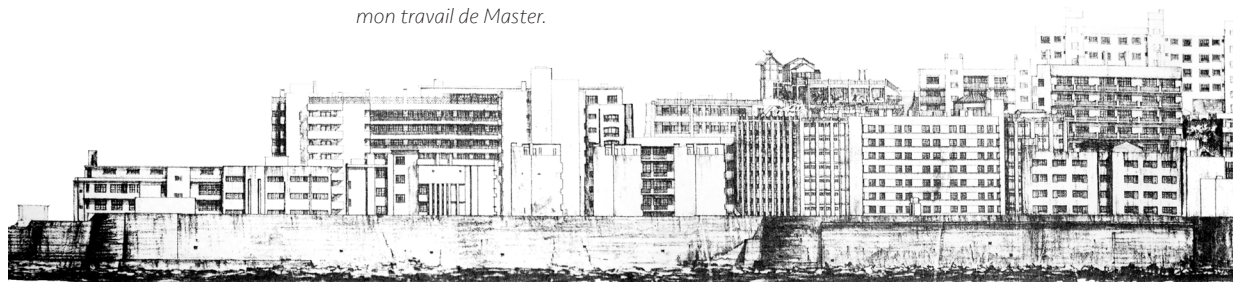
Inspiré par les recherches sur la symbolique de l'île, je me suis donc permis d'envisager un travail qui ne soit pas basé sur l'état actuel, mais dont le point de départ serait l'état « architectural » au moment où les habitants la quittèrent, en 1974.

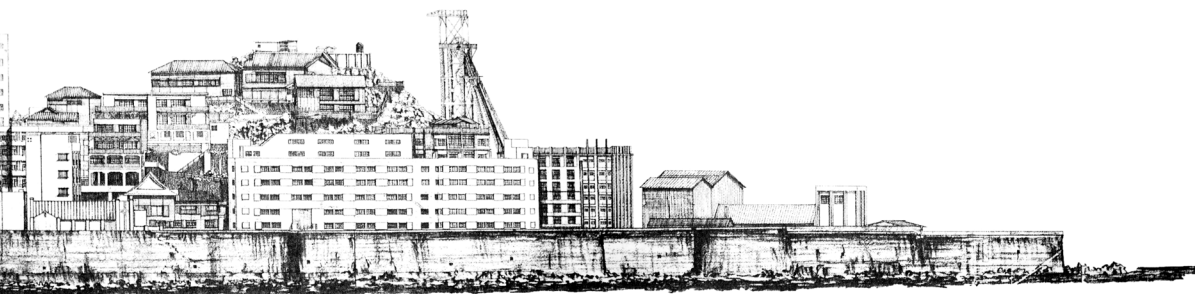
Gunkanjima s'est développée durant plus d'un siècle grâce à ses ressources minières. Elle s'est fabriquée dans l'urgence et la démesure. Elle a pris forme dans cette agitation incontrôlée et brutalement a été désertée.

Je n'ai aucun élément me permettant de penser qu'à cette période des alternatives pour ne pas abandonner l'île aux éléments aient été envisagées. Probablement que l'éloignement ainsi que la réalité économique de la gestion d'un territoire si exigeant ont démotivé les entrepreneurs les plus ambitieux.

Je suis cependant convaincu qu'il aurait été possible de trouver une nouvelle définition à une ville si démesurée et extraordinaire.

C'est avec cette intuition en tête que j'ai commencé mon travail de Master.





Elevation de la face ouest de l'île

Livre deuxième

Bases:

***Processus de reconstitution des documents
nécessaires à l'élaboration d'un projet ar-
chitectural.***

Reconstitution

[Archéologie contemporaine] Avant de commencer à élaborer un projet architectural, il a fallu reconstituer les documents de base nécessaires : plan, coupe, élévation et maquette ; en prenant pour base l'état de l'île en 1974.

J'ai très vite décidé que mon échelle de travail serait de l'ordre du 1:200. En considérant la taille modeste de l'île, cette échelle me paraît être un bon compromis pour parler autant de relations spatiales que d'esthétique architecturale. Deux thèmes certes lointains, mais qui dans le cas présent correspondent aux sujets que je souhaite aborder parallèlement.

Lors de mes précédentes recherches, je n'avais trouvé aucun relevé complet de l'île. C'est en visitant la biennale d'architecture de Venise (édition 2014) que j'ai découvert, au pavillon japonais, un plan global et une élévation de l'île de Gunkanjima. Bien que la précision de ces deux documents soit relativement bonne, elle n'est de loin pas suffisante pour établir une cartographie complète de chaque bâtiment et de la topographie du site.

J'ai alors dû me tourner vers des supports alternatifs pour pouvoir compléter mes sources d'informations. C'est du côté des photographies d'époque que j'ai trouvé les données me permettant de dessiner la plupart des façades de la quarantaine d'édifices encore présents sur l'île au départ des derniers mineurs. Le programme Google Street View m'a également permis de compiler des données précieuses.

En procédant ainsi, méticuleusement, j'ai pu petit à petit « redessiner » l'île.

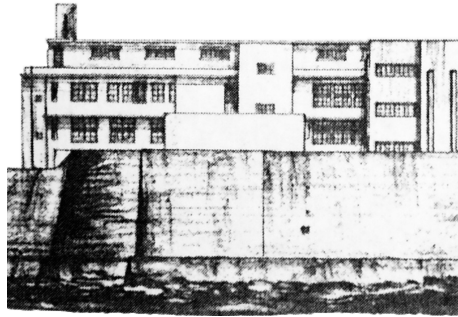
[Reproduction graphique : exemple] Pour illustrer au mieux ma démarche, j'ai choisi de présenter le processus de reconstitution graphique à travers un exemple concret. L'ancienne clinique servira de modèle.

Sur la page suivante, la totalité des documents que j'ai eus à ma disposition pour redessiner les plans et les façades de l'objet sont présentés.

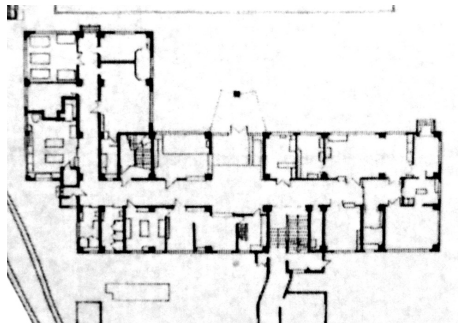
Le résultat de cet exercice de reconstitution (pour cet objet) est sommairement présenté dans la suite du document. Le même processus a évidemment été utilisé pour redessiner la totalité des 35 constructions identifiées sur Gunkanjima en 1974.

La démarche fut le même en ce qui concerne la modélisation du terrain.

Documents graphiques :



Extrait de relevés d'époques de l'île de Cunkanjima.



Extrait de relevés d'époques de l'île de Cunkanjima.

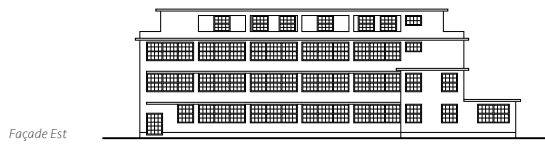
Documents photographiques :



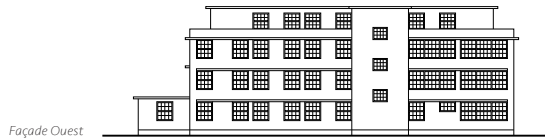
Photographies extraites de Google Street View



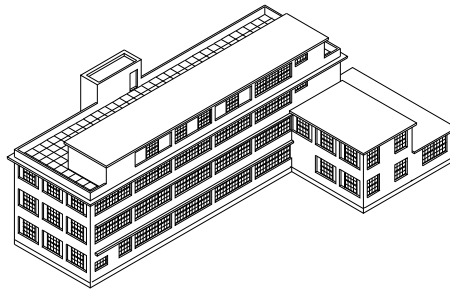
Photographies extraites de Google Street View



Façade Est



Façade Ouest



Axonométrie

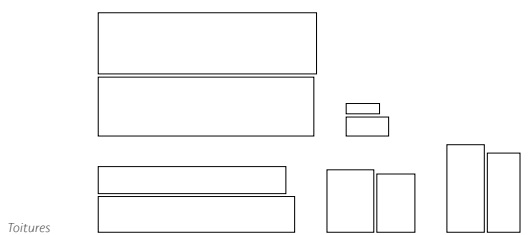
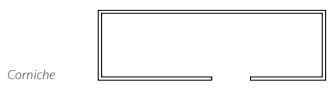
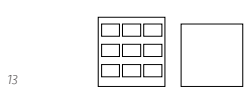
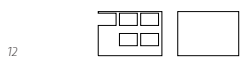
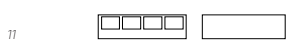
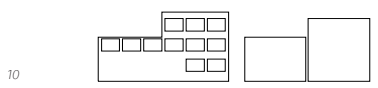
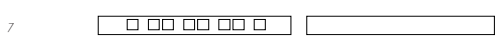
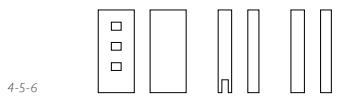
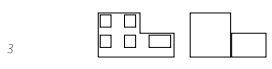
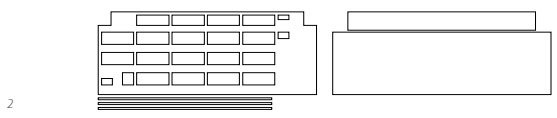
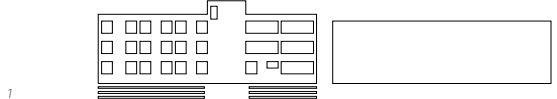
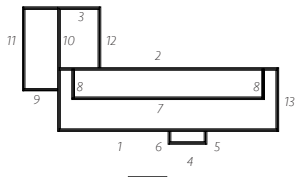
Élévations et axonométrie de l'ancien hôpital.

[Maquette: exemple] Dans la continuité, j'ai construit une maquette à l'échelle 1:200 de l'île qui deviendrait le support principal de mon travail. Sur la base des dessins réalisés, j'ai alors modélisé le terrain et les bâtiments toujours dans un souci d'authenticité. Il était important pour moi de transcrire le côté brutal avec cependant le maximum de détails.



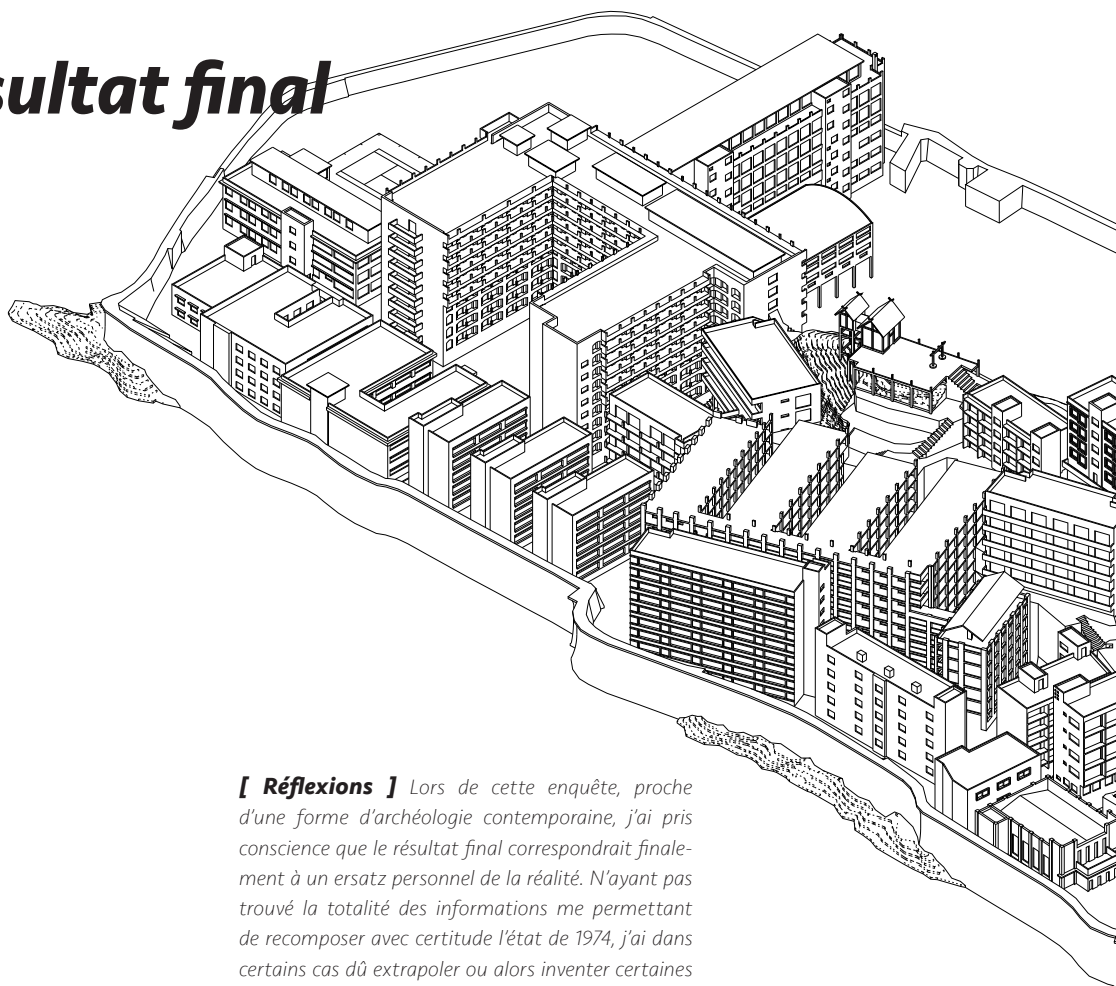
Résultat en maquette du travail de reconstitution.

Le carton gris 1mm débité à l'aide d'une découpeuse laser me semblait être le meilleur moyen de parvenir au niveau de détails souhaité tout en gardant un aspect légèrement sali fidèle à la réalité.



Total des pièces nécessaires à la fabrication de la maquette.

Résultat final

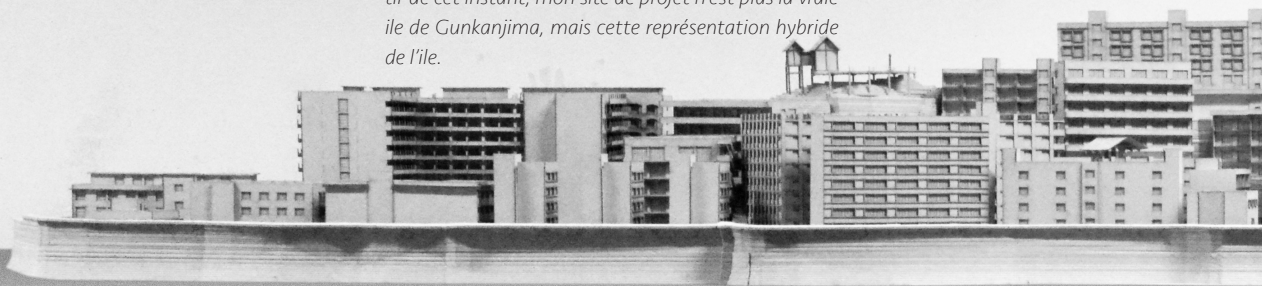


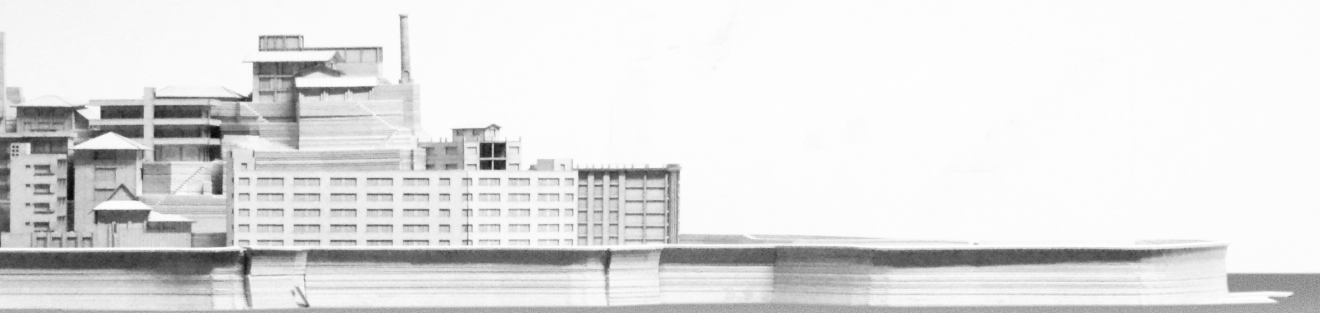
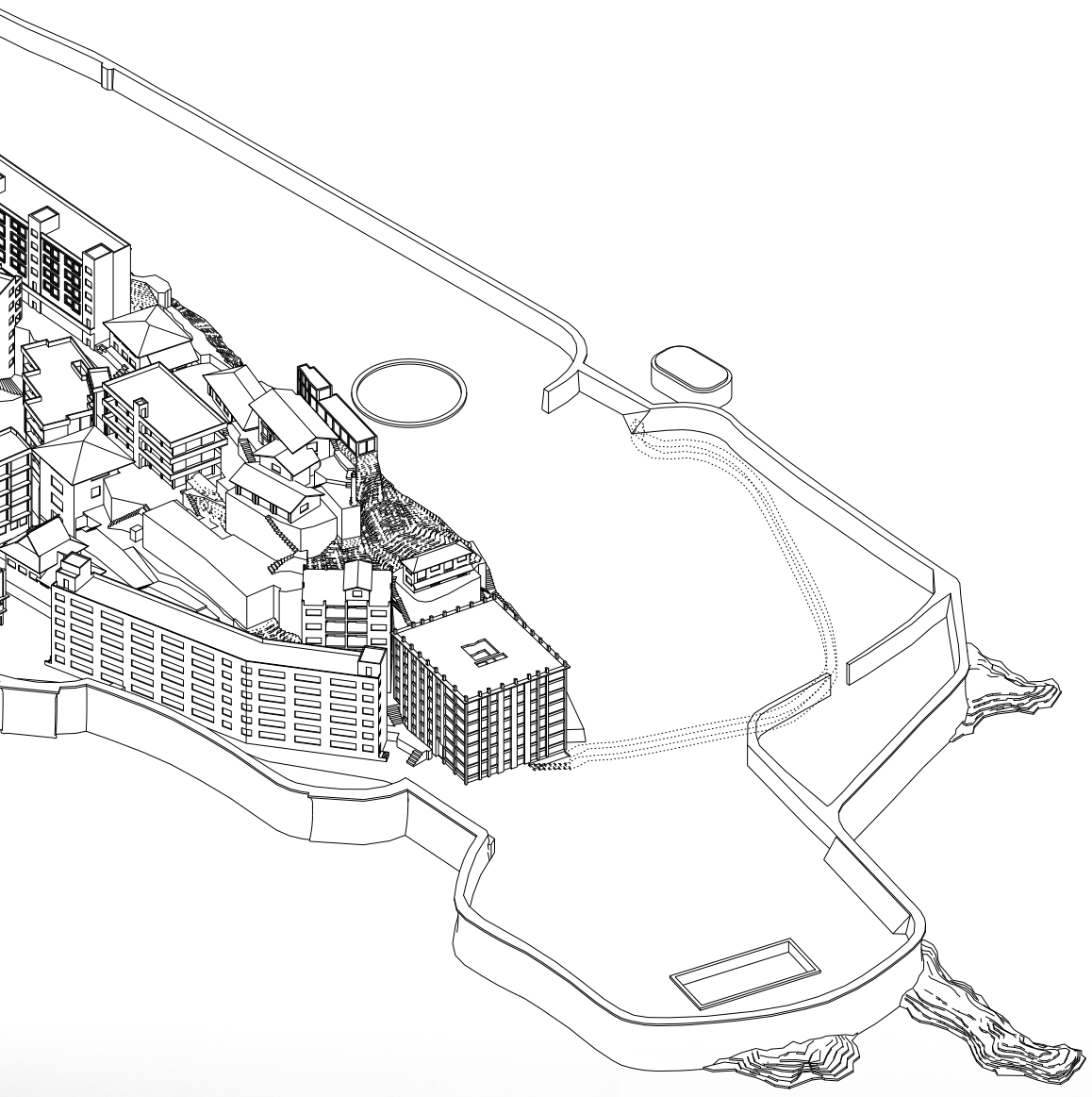
[Réflexions] Lors de cette enquête, proche d'une forme d'archéologie contemporaine, j'ai pris conscience que le résultat final correspondrait finalement à un ersatz personnel de la réalité. N'ayant pas trouvé la totalité des informations me permettant de recomposer avec certitude l'état de 1974, j'ai dans certains cas dû extrapoler ou alors inventer certaines portions de l'île. Même si j'ai toujours essayé de coller au mieux à la réalité et de faire ce travail avec sérieux, je ne peux pas garantir l'exactitude exhaustive des informations. Une base d'une certaine fidélité, mais qui en aucun cas ne représente la réalité.

Loin de représenter un état ayant réellement existé, ce « relevé » peut se lire comme le résultat de ma propre interprétation. D'une certaine manière, je peux affirmer qu'il s'agit là de mon premier acte de projet.

En modélisant l'île, j'ai également pris conscience de certaines situations spatiales ou volumétriques spécifiques. Ne l'ayant jamais réellement visitée, je me suis rendu compte que la maquette constituait en quelque sorte mon premier contact physique avec cet environnement.

Pour toutes ces raisons, je peux donc affirmer qu'à partir de cet instant, mon site de projet n'est plus la vraie île de Gunkanjima, mais cette représentation hybride de l'île.



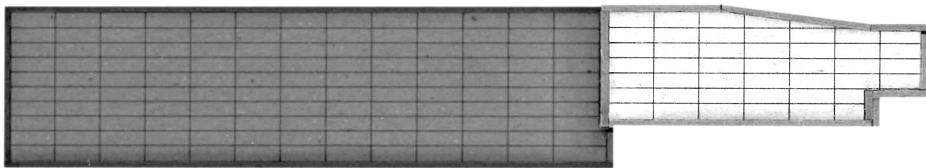
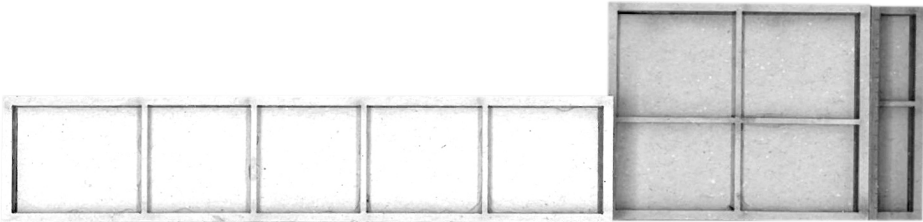
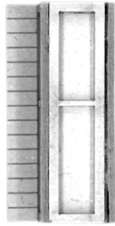
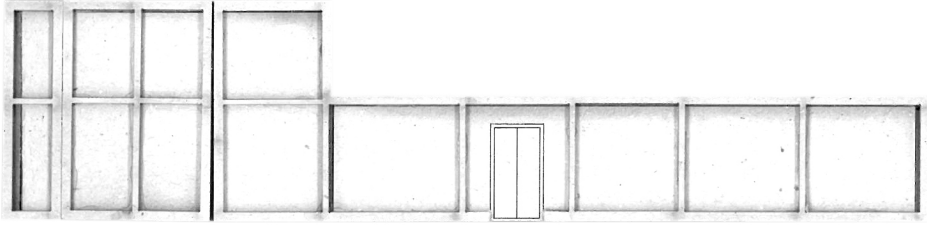


Analyse

[Observations] *La maquette terminée, j'ai été frappé par la richesse architecturale et formelle de l'ensemble. Les règles de conceptions (si elles existent) ne sont pas clairement visibles et dans certains cas on peut même observer des réponses urbaines opposées pour une même situation. Alors qu'un bâtiment est orienté parallèlement au mur d'enceinte, son voisin est lui positionné perpendiculairement. Alors que la façade principale à vue sur la mer, le bâtiment annexe préfère, lui, s'orienter sur l'intérieur de l'île. Sans pouvoir énoncer une quelconque règle rationnelle, on perçoit néanmoins une forte uniformité. C'est pour comprendre ce paradoxe que j'ai décidé de construire une analyse basée sur l'expressivité des bâtiments à travers la composition architectonique de leurs façades.*

[Représentation] *Pour que l'analyse soit la plus réaliste et la plus fidèle possible, j'ai décidé d'utiliser la maquette comme support de travail. En utilisant un scanner, j'ai pu facilement « aplatir » les différentes façades.*

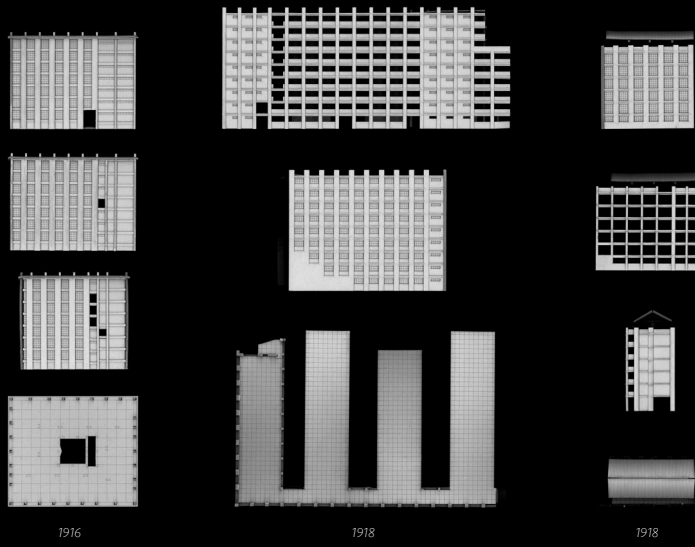
[Recensement] *La première partie de cette analyse présente, dans un ordre chronologique, les 35 édifices construits sur l'île durant la période de production la plus importante, soit entre 1916 et 1974. L'observation de ce premier tableau (double page suivante) permet premièrement d'observer qu'il n'existe pas de corrélation claire entre l'évolution des constructions dans le temps et la taille de celles-ci. Si l'on considère les constructions de 1918 et de 1945 et dans une moindre mesure celles de 1957 et de 1958 comme des exceptions, on observe également que la taille et la morphologie moyennes des bâtiments sont relativement proches. Il est aussi intéressant de constater que dans les années 20 et 30, la quasi-totalité des objets réalisés sont de petites constructions d'inspiration traditionnelles. Pour terminer, on peut également dire que la répétition de certains thèmes architecturaux (constructifs ou esthétiques) est tout à fait frappante. La deuxième partie de cette analyse a donc pour objectif d'extraire les caractéristiques architecturales principales qui participent à la cohérence formelle de l'ensemble. Le résultat de ce travail est présenté sur la double page suivante.*



Dictionnaire

[Lexique formel] Plus qu'un simple résumer explicatif, je conçois cette analyse comme un réel outil de travail. Un lexique formel dans lequel je peux piocher des éléments et qui m'aide à atteindre mes objectifs de projet.

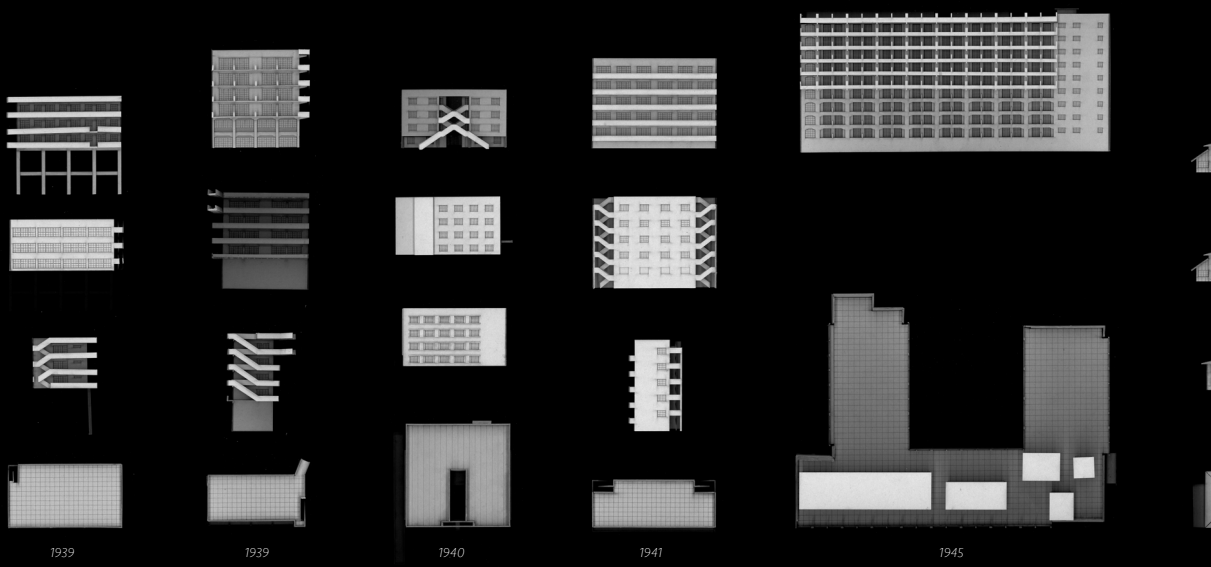
[Analyse détaillée] Les trois pages qui suivent détaillent de manière plus précise les thèmes spécifiques observés.



1916

1918

1918



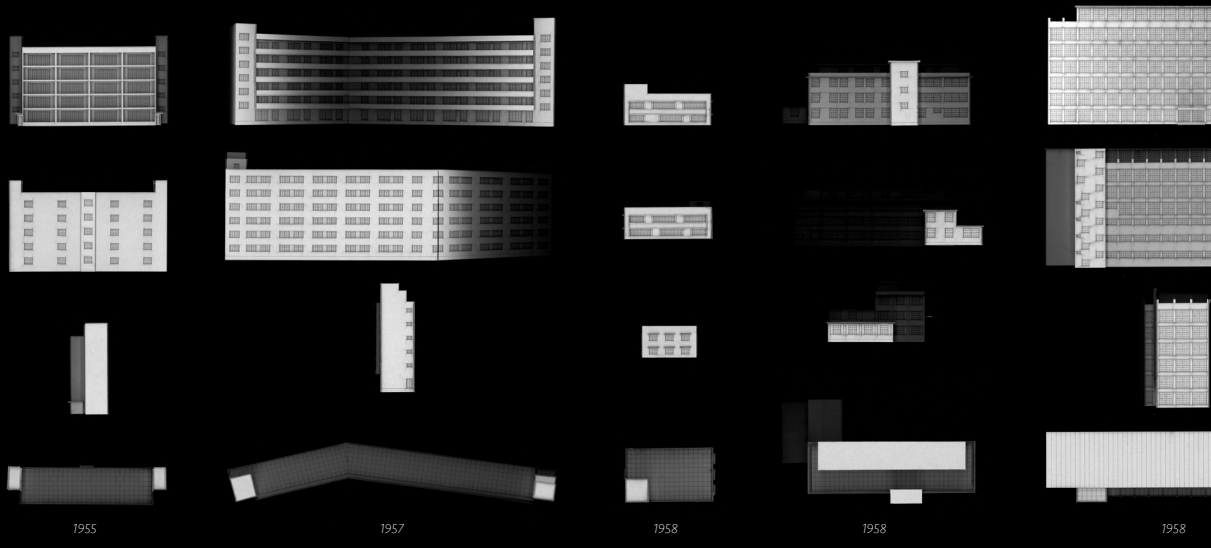
1939

1939

1940

1941

1945



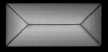
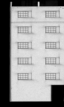
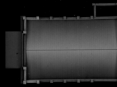
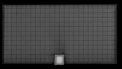
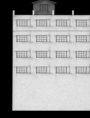
1955

1957

1958

1958

1958



1919

1921

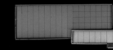
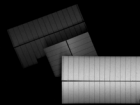
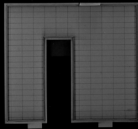
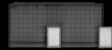
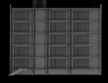
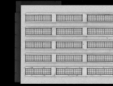
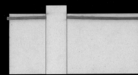
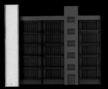
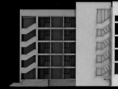
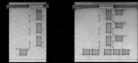
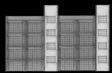
1925

1927

1931

1936

1936



1950

1950

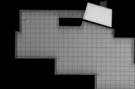
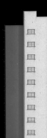
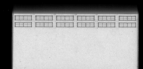
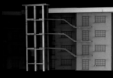
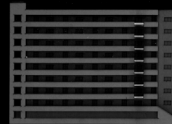
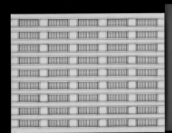
1950

1953

1953

1953 3x

1954



1959

1961

1964

1966

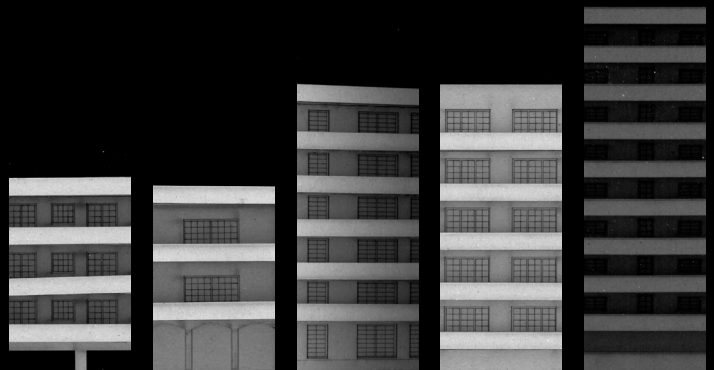
1967

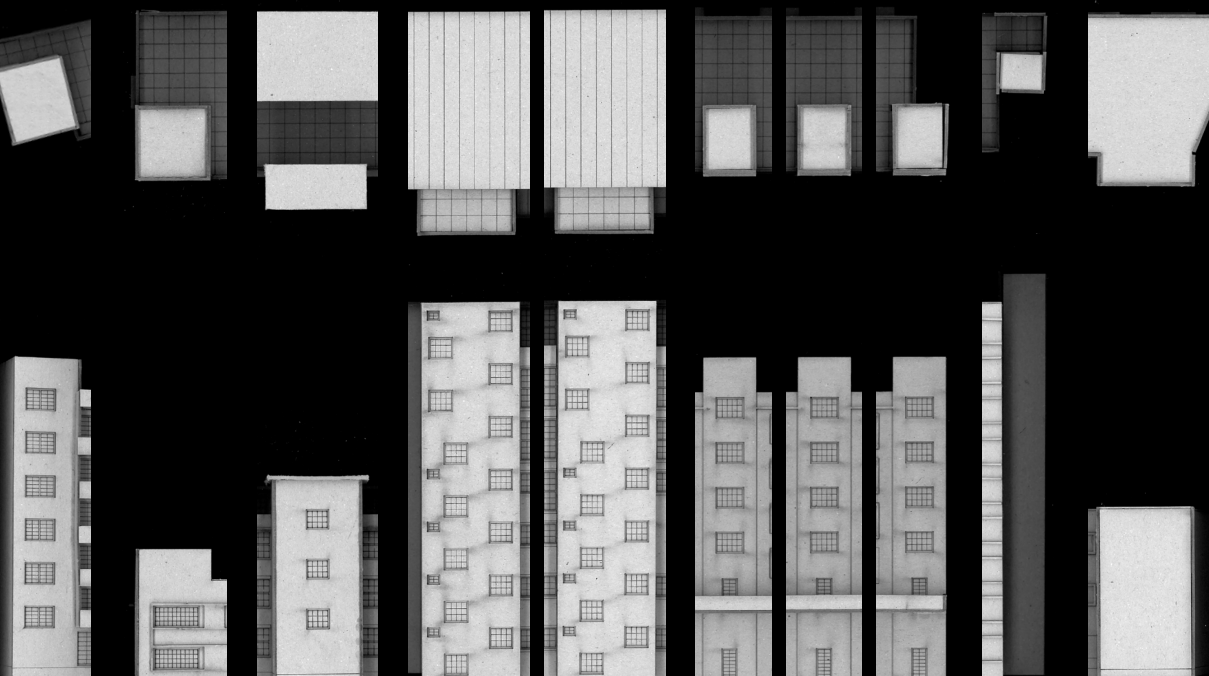
1970

[Thème : 1] L'un des thèmes architecturaux les plus évidents concerne la récurrence de l'émergence des distributions verticales, condition indispensable à l'exploitation des toitures plates comme toit-terrasse. Qu'elles soient borgnes ou ouvertes, centrées ou en bordure, ces cages d'escaliers sont l'une des principales signatures architecturales du site. La répétition de celles-ci participe au caractère unique de l'ensemble et agit comme un effet plastique identitaire.

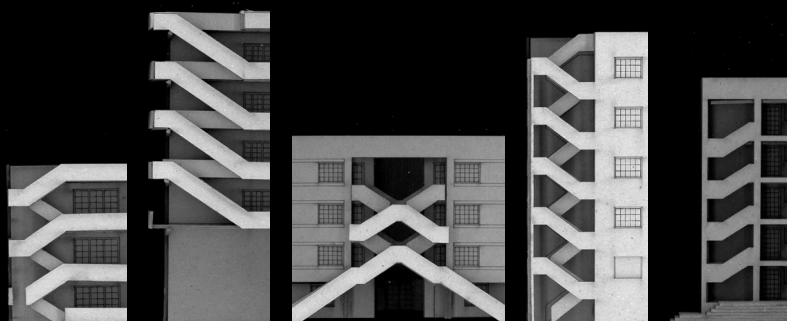


[Thème : 2.1] Si l'on parle de principes distributifs, on est obligé d'évoquer le système de coursive lui aussi très présent. Il a pour ambition de rationaliser le nombre de circulations verticales précédemment citées et d'atteindre un objectif de pragmatisme et de fonctionnalité maximal.

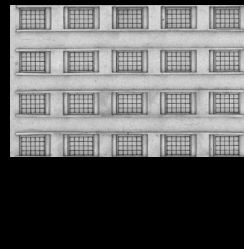
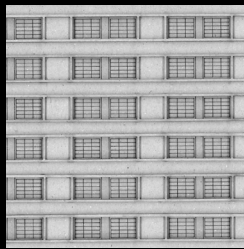
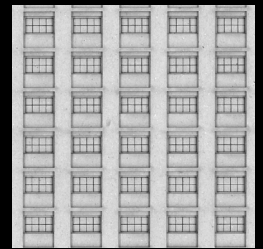
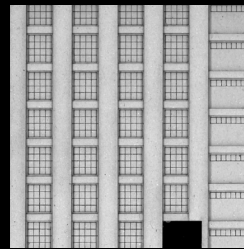
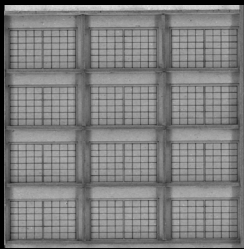
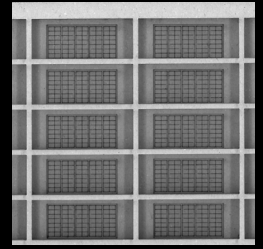
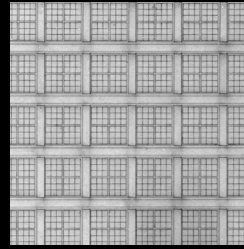




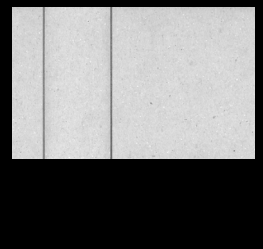
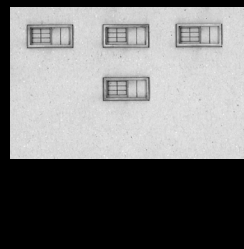
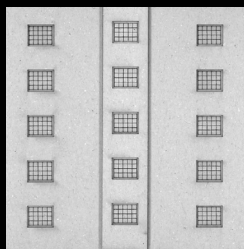
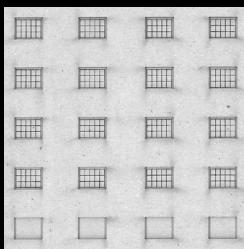
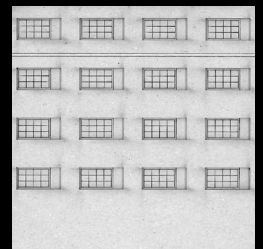
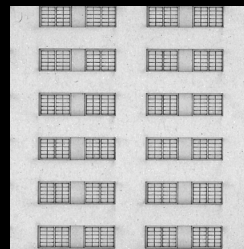
[Thème: 2.2] Dans certains cas, les courbes se transforment en escalier. Cette variante, souvent utilisée, amène une dimension plus sculpturale à ces bandeaux horizontaux. Dans certains cas, ils agissent presque comme des éléments décoratifs et deviennent essentiels dans la composition de l'ensemble.



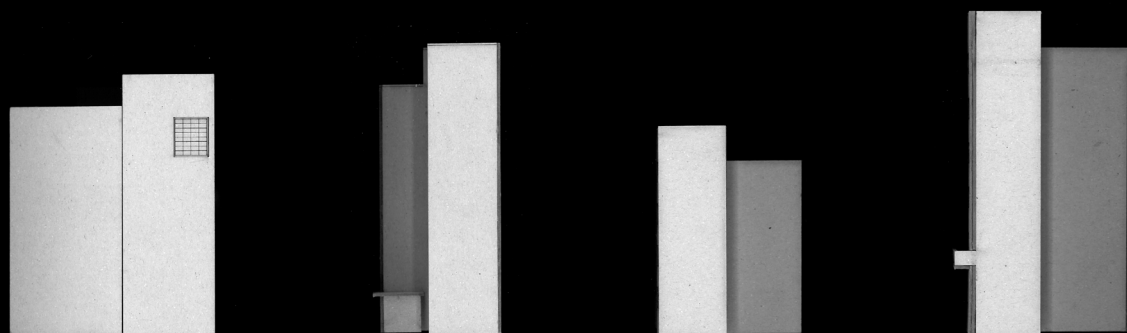
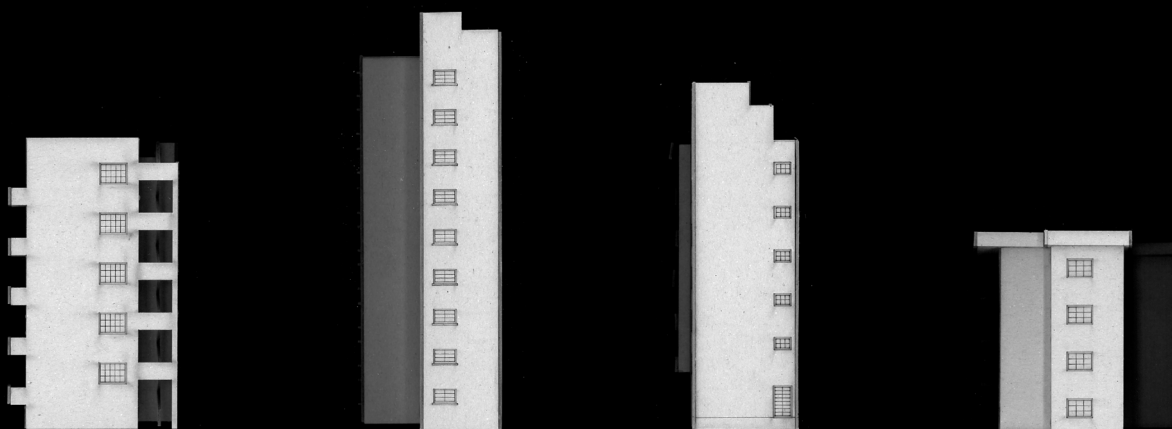
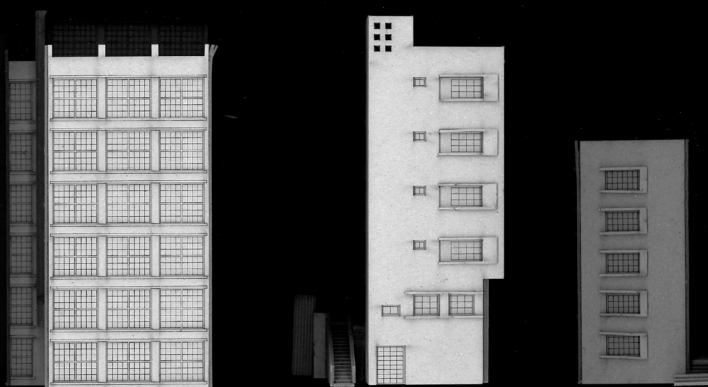
[Thème 3.1] La rationalité des systèmes constructifs s'exprime au mieux sur les façades. Ces dernières sont, pour la plupart, extrêmement « tramées » et organisées. Cette première série, où les vides (fenêtres) sont plus importants que les pleins illustrent l'expression de façades structurales de type « grille ».



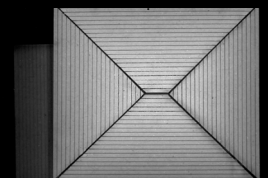
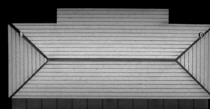
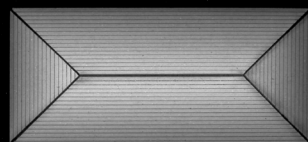
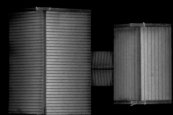
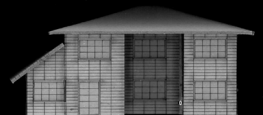
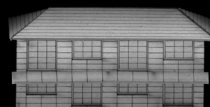
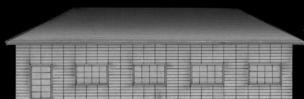
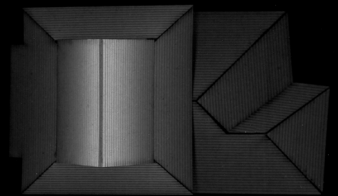
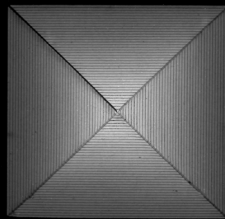
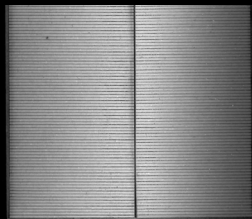
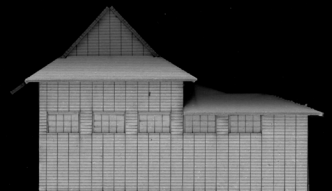
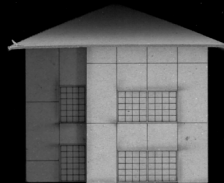
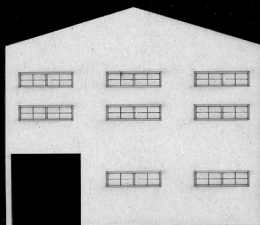
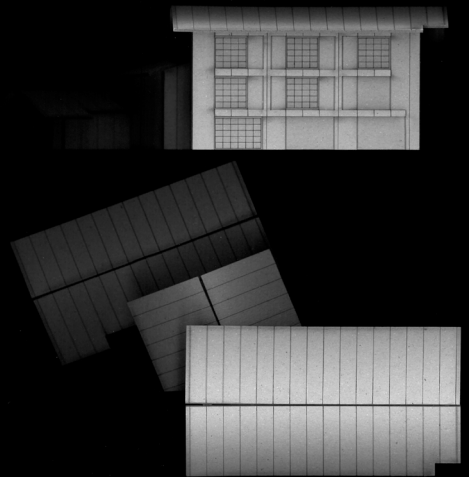
[Thème 3.2] À l'inverse, la série qui suit offre la perception de surfaces murales d'abord percées d'ouvertures pour, ensuite, atteindre un niveau de fermeture totale.



[Thème 4] Souvent orientés de manière perpendiculaire au mur d'enceinte, les pignons sont une autre caractéristique importante des édifices de l'île. Qu'ils soient percés de fenêtres ou borgnes, ils sont à mon avis les « faces » les plus expressives de chaque bâtiment. Souvent, ils absorbent et font la synthèse, sur un même plan, de tous les effets volumétriques du bâtiment. Elles ont pour particularité d'être les parties de constructions les plus librement composées.

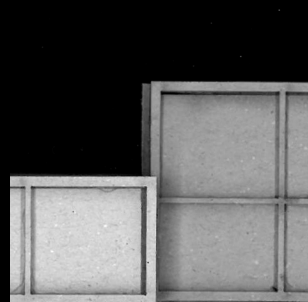
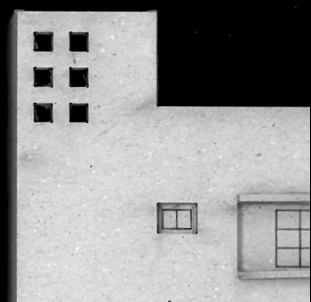
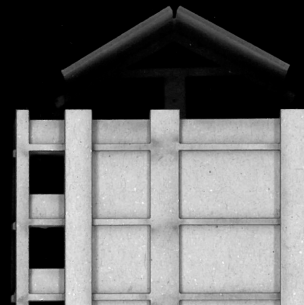
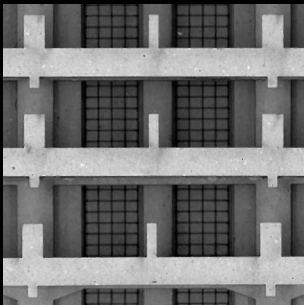
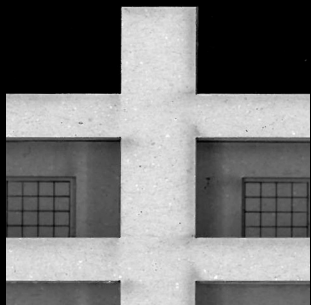
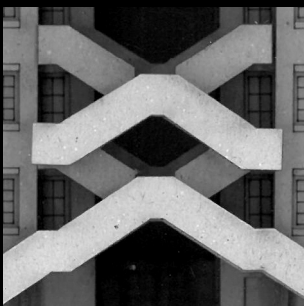


[Thème 5] Dans cet agrégat de constructions monolithiques, on trouve quelques exceptions dans lesquelles l'inspiration de l'architecture traditionnelle japonaise est visible. Bien qu'elles puissent paraître anecdotiques, elles sont déterminantes dans l'image globale. Elles sont l'un des derniers points de repère permettant de situer, géographiquement et architecturalement l'architecture globale de l'île comme héritière d'une architecture traditionnelle japonaise.



[Thème 6] La dernière catégorie met en évidence ce que l'on pourrait appeler les « détails » de composition, ces petites touches de créativité qui permettent l'émergence d'une certaine forme de poésie. Elles sont à mon avis indispensables, dans la mesure où elles humanisent l'architecture. Dans certains cas, j'ai le sentiment qu'elles amènent même un aspect ludique qui tranche (volontairement ou involontairement) avec l'austérité générale voulue.

Ces « effets » apportent une subtilité bienvenue et offrent un peu plus de fraîcheur à l'ensemble.



Livre troisième

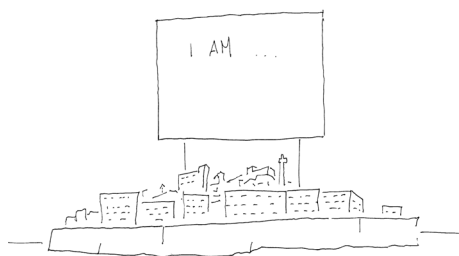
Projet:

Définition d'un concept global d'intervention d'après un programme scénarisé et réalisation d'un projet architectural précis.

Concept

[Intentions] Une fois la base prête, il a fallu trouver une piste pour commencer à développer un travail architectural « classique ». La question originelle étant de savoir comment l'île aurait pu évoluer et se développer après l'arrêt de l'activité minière.

Dans une démarche classique, on chercherait à trouver une nouvelle affectation à cette ville et ensuite à régler la question architecturale.



Reinterprétation du célèbre « I am a monument » de Venturi

Néanmoins, étant dans un premier temps beaucoup plus intéressé par la question de l'image et de la perception, j'ai décidé d'inverser le processus. Je souhaitais d'abord faire une série de testes architecturaux avant d'introduire une notion d'occupation.

Si je ne savais pas exactement ce que deviendrait Gunkanjima, j'étais persuadé qu'il fallait définir un fil rouge scénaristique pour que la cohérence du discours soit maintenue, le voici :

« Si Gunkanjima continue de vivre, c'est qu'une nouvelle activité lui est affectée. Pour que cette activité soit viable, on peut profiter de l'aura que dégage l'île comme d'un moteur supplémentaire aux arguments purement pragmatiques. Le challenge principal est alors de proposer une vision ambitieuse de développement sans pour autant dénaturer l'âme de cette ville unique. Dans l'idéal, il faudrait que l'architecture se développe dans un équilibre de respect et d'assurance qui ne soit en aucun cas perçu comme arrogant, mais qui semblerait découler d'une évolution normale et naturelle. »

En plus de cette trame globale, et suite à la recherche programmatique autour du thème de l'île évoquée dans l'introduction, j'ai toujours gardé en arrière-plan l'idée que cette nouvelle affectation devait porter un certain message et profiter de la fascination qu'elle dégage comme d'un vrai élément de projet. À mon

avis, dans cette démarche, la banalité n'a pas grande chance de s'imposer comme une solution pérenne.

[Stratégie de projet] Comme je l'ai évoqué précédemment, l'urbanisme de Gunkanjima ne répond à aucune règle d'implantation particulière. Cependant l'uniformité des matériaux utilisés et la densité extrême du site font que l'on perçoit d'abord un « ensemble » et ensuite, en observant, les entités qui le composent.

Cette notion d'ensemble architectural est importante, car elle est selon moi le point de départ idéal à la conception d'un projet concret. Dans la situation initiale de l'île, il existe d'ailleurs une amorce importante en rapport avec ce sujet.

En effet, lorsque j'ai modélisé le terrain, je me suis rendu compte à quel point la colline avait été artificialisée. Cela permettait entre autres de créer tout un réseau de circulation secondaire. En passant d'une toiture à l'autre ou d'une coursive à l'autre, il est presque possible de traverser l'île sans mettre un pied au sol.

Il m'est alors apparu évident que les nouvelles constructions allaient pousser le thème de la fusion terrain/bâti encore plus loin. Chercher à reconnecter cet ensemble en offrant toutefois des espaces extérieurs de qualité tels seraient les objectifs pragmatiques concrets que mon projet devrait atteindre.

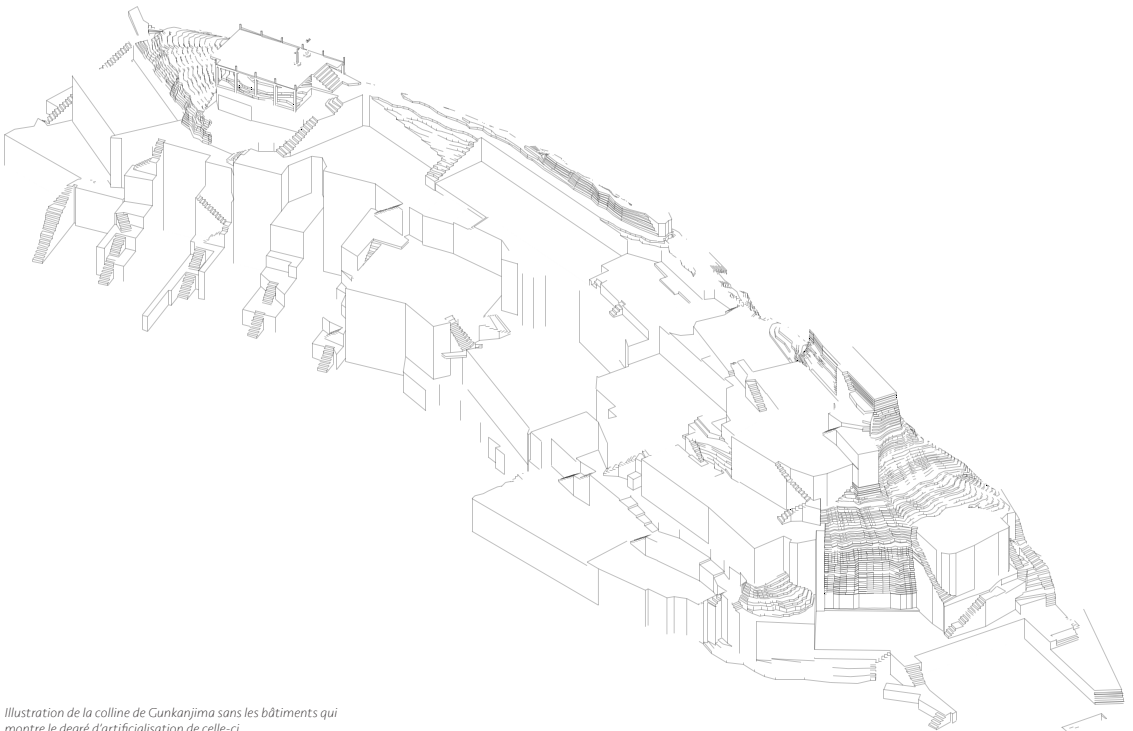


Illustration de la colline de Gunkanjima sans les bâtiments qui montre le degré d'artificialisation de celle-ci.

Essais

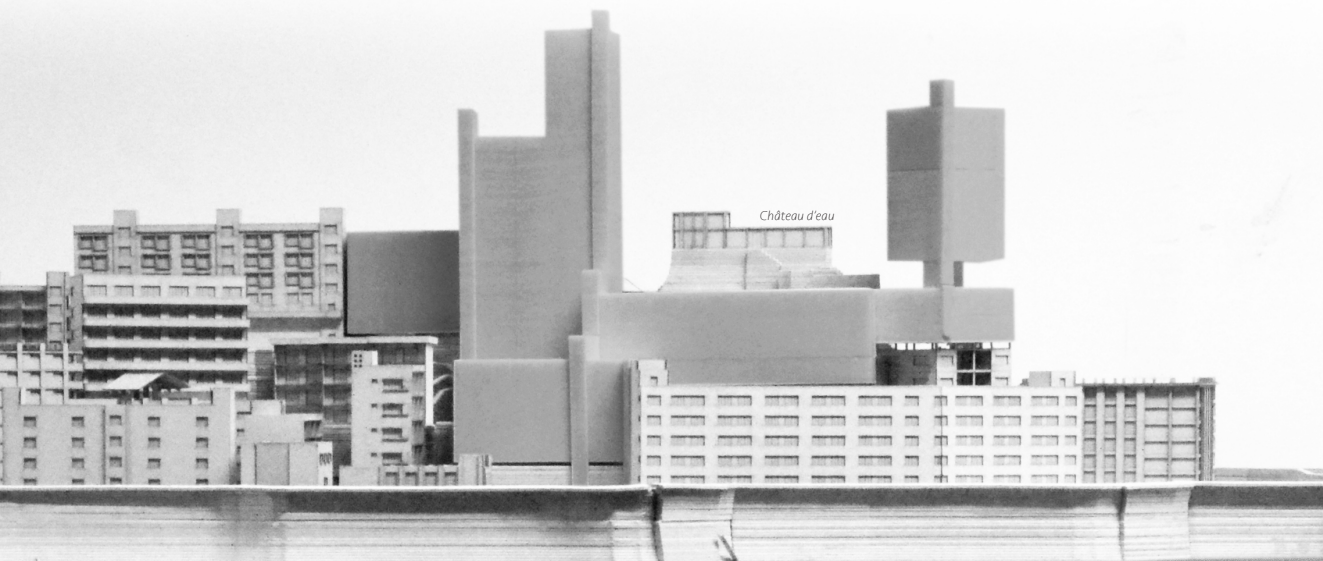
[Implantation] *J'ai choisi d'implanter mon projet sur la partie émergente de l'île la plus importante pour plusieurs raisons.*

Premièrement c'est la portion bâtie de la colline qui est la plus faiblement densifiée (si l'on excepte l'arrière de l'île). La plupart des bâtiments, architecturalement les moins intéressants, sont de ce fait concentré sur cette petite zone.

Ensuite lors de l'élaboration de la maquette, j'ai été frappé par la position dominante du château d'eau et par la précision de son implantation. Sans savoir exactement quelle forme prendrait mon projet, je pouvais déjà sentir qu'il jouerait un rôle de révélateur dans la mise en scène de cet élément.

Pour finir, j'avais l'intuition que cet emplacement était propice à l'élaboration d'un urbanisme plus contemporain, plus vertical. Mon souhait étant de « casser » l'image trop introvertie de l'île et lui donner un nouveau visage qui invite à la découverte et s'adresse à son environnement avec bienveillance.

[Choix architecturaux] *J'ai conscience que les nouvelles typologies urbaines que je propose sont des « singularités » importantes pour la perception de l'ensemble. La difficulté principale résidera alors dans le fait de réussir à faire cohabiter ces nouveaux éléments avec l'existant. Pour atteindre cet objectif, je compte utiliser les possibilités de conception de façade, tirées de mon analyse afin d'harmoniser le tout dans un projet global cohérent.*





Scénario

[Pistes] *A ce stade, je pense avoir atteints les limites d'un projet qui porte uniquement sur les questions esthétiques et d'image. La question de l'affectation fût donc abordée. J'avais le squelette et la peau, il fallait trouver le vêtement, l'âme, la raison d'être de tous ces changements.*

L'effet souhaité par l'architecture que je propose efface d'entrée un certain nombre de pistes qui auraient été évidentes pour une telle île. Une cité autarcique irait en effet à l'encontre de toute la démarche effectuée.

La nouvelle affectation devra quoiqu'il arrive assumer son statut de symbole et profiter du rayonnement unique de cette ville pour véhiculer un message d'espoir. Toutefois, la réalité géographique de l'île en temps qu'espace insulaire réduit le champ des possibilités.

L'analyse présentée en début de document (c. f. Conney Island, p.20) puis l'étude approfondie de l'histoire de Gunkanjima (rôle pionnier dans des domaines variés) m'ont poussé à envisager le thème du laboratoire, du lieu de recherche comme solution programmatique adéquat.

[Laboratoire] *À mon avis, le choix d'une telle affectation est parfaitement compatible avec l'esprit de cette île-ville, et ce pour plusieurs raisons.*

Premièrement, pour les raisons symboliques déjà plusieurs fois évoquées. Le domaine de la recherche est une discipline très compétitive, qui dépend fortement de son attractivité et du retentissement de ces découvertes. À n'en pas douter, la fascination que provoque Gunkanjima est un atout redoutable pour incarner une cause, un défi et susciter l'engouement des chercheurs.

Ensuite, la densité programmatique qu'offre un site aussi fortement bâti favorise les possibilités d'interactions. La plupart des grandes entreprises font travailler et vivre leurs chercheurs dans le même environnement. Le campus génère une émulation propice à la créativité, au partage et à l'échange d'informations.

Pour terminer, qui dit recherche, dit mission. Il n'est raisonnablement pas envisageable de penser que dans notre société mobile et connectée une personne puisse aller vivre indéfiniment sur une île isolée. Cependant, dans le cas présent, les chercheurs sont engagés pour des missions de quelques semaines ou quelques mois au plus. L'île devient alors un véritable outil de

travail très compétitif. Il est dès lors réaliste d'envisager que les qualités précédemment citées rendent la ville isolée attrayante.

[Recherche] Pour trouver le domaine d'application, j'ai pioché dans l'histoire de l'île. Après avoir été un producteur important d'énergie fossile, serait-il possible que Gunkanjima devienne un lieu de recherche important sur le thème des énergies renouvelables ?

Cette hypothèse me semble d'autant plus cohérente que le site possède toutes les ressources naturelles imaginables : le vent, la terre, le soleil, la mer et la biomasse.

Voici les possibilités d'exploitation énergétique :

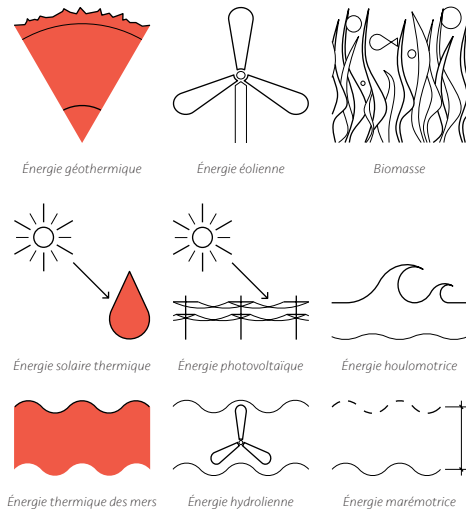


Schéma illustrant les différentes possibilités de production d'énergie pour l'île de Gunkanjima.

[Expérimentation] Les procédés pour transformer ces éléments en énergies sont connus. Cependant certaines méthodes restent mal maîtrisées et surtout sont inapplicables dans un contexte réel.

L'avantage indéniable de ce site c'est qu'il peut être le sujet de ses propres expériences ! La quarantaine de bâtiments existants sont une opportunité rare de tester en grandeur réelle de nouvelles technologies. Ils sont autant de cobayes attendant sagement d'être utilisés, transformés, testés... En somme, Gunkanjima deviendrait elle-même une immense expérience.

[Uchronie] Le type de scénario que je propose est particulier puisque je modifie un élément historique (pas d'abandon de l'île en 1974 dans mon cas) pour justifier une proposition architecturale. Je trouvais donc pertinent de scénariser l'évolution de mon projet dans le temps. En faisant des sauts de 20 ans, je peux décrire les étapes importantes de ma fiction et ainsi comprendre l'impact qu'elles provoquent sur l'image de l'île.

[1975 — pionniers] Au lendemain de l'arrêt de la mine de charbon, une poignée de chercheurs convainquent Mitsubishi de leur laisser accéder à l'île pour mener une série d'expériences sur les structures existantes.

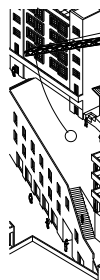
Encore secouée par l'ampleur du premier choc pétrolier de 1971, l'entreprise a en effet décidé d'investir massivement dans la recherche de production d'énergies alternatives propres. Déjà consciente de tout le potentiel de développement et de découvertes que représente alors le domaine prometteur des énergies renouvelables. Fortement ensoleillée, entourée de la mer et balayée par le vent, l'île de Gunkanjima s'avère être le terrain de jeu idéal. De plus, une grande partie des infrastructures sont déjà existantes.

[1995 — reconnaissance] Une vingtaine d'années après le début des opérations, le pari s'avère gagnant. Mitsubishi se retrouve leader dans le domaine de la recherche et de l'innovation. Petit à petit le savoir-faire japonais est reconnu à travers le monde. Les investissements sont toujours plus importants et bien qu'en cette fin de millénaire le miracle économique japonais montre ces limites, l'île attire de plus en plus de chercheurs.

[2015 — affirmation] Aujourd'hui, la réputation de Gunkanjima n'est plus à faire. Chaque 5 ans depuis 2005, une foire internationale sur les énergies alternatives est organisée. À l'occasion de la première édition, une grande halle servant à la construction de prototypes est construite. Toute la partie « arrière » de l'île devient alors un gigantesque parc expérimental ponctué de structures éphémères d'exposition ou d'expérimentation. La possibilité de concevoir puis de faire réaliser ces propres prototypes devient l'argument majeur pour continuer d'attirer les experts.



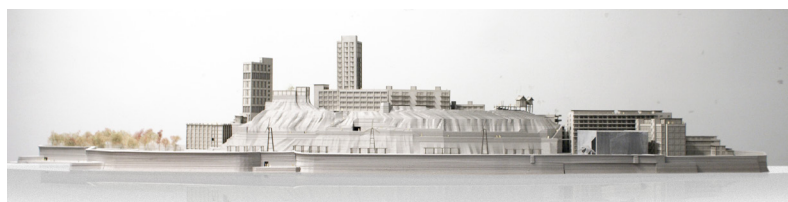
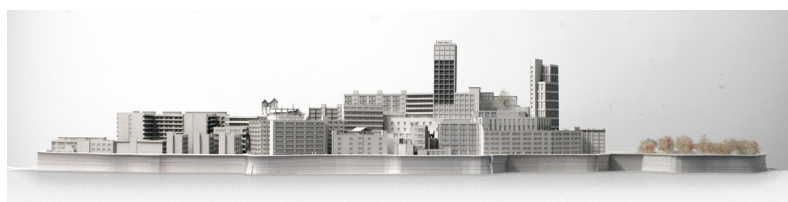
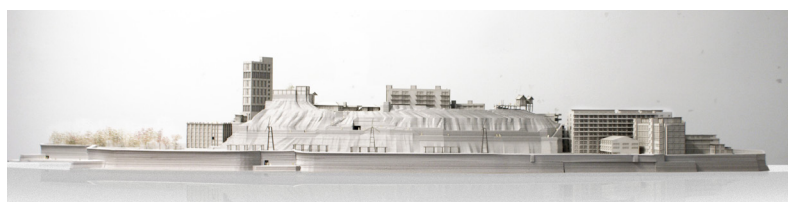
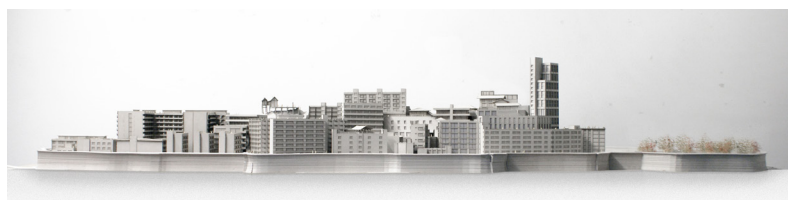
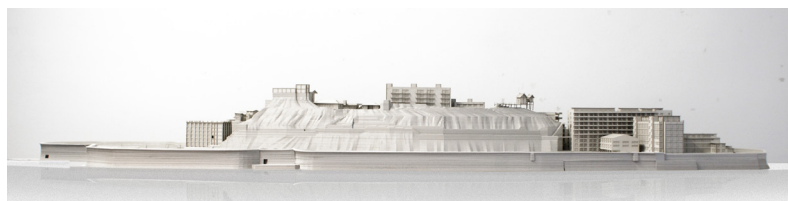
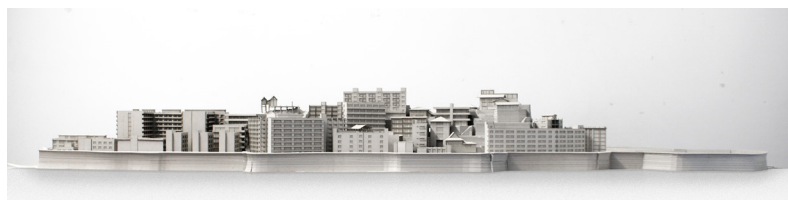
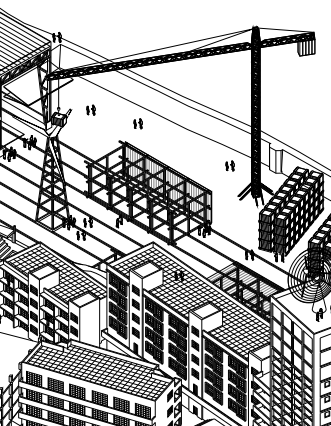
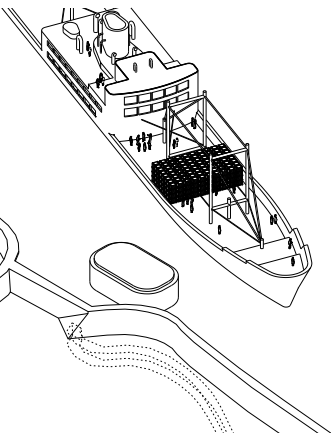
1975



1995

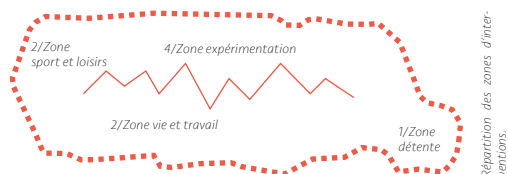


2015



Projet final

[Master plan] Topologiquement, l'île est marquée par l'émergence d'une petite colline entourée d'une zone plate. Cette émergence marque la séparation entre un « avant » et un « arrière ». Dans mon cas, je définis l'avant comme la partie la plus urbanisée, en opposition à l'arrière complètement désert de constructions.



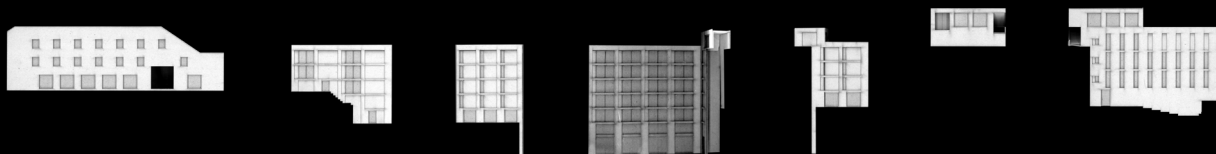
En plus de ces deux zones topologiquement séparées, la composition urbaine de l'île définit en tout 4 zones distinctes. Par mon intervention, je souhaite offrir des qualités différentes à ces 4 espaces.

[1 – Zone détente] L'espace de détente correspond à la partie de l'île la plus dégagée. Ouverte sur la mer sur 3 de ces côtés, cette zone sera, dans mon projet, couverte de végétation pour offrir aux habitants et visiteurs de l'île une atmosphère plus intimiste et chaleureuse. Les arbres offriront également une ombre bienvenue sur cette île où la végétation reste rare.

[2 – Zone vie et travail] La partie « avant » de l'île mélange les programmes. Travail, loisirs et appartements sont concentrés sur cette petite portion de terrain. Le bâti existant, d'une extrême densité favorise l'émulation. C'est à cet emplacement que la transformation architecturale la plus importante a lieu.

[3 – Zone sport et loisirs] La zone précédemment décrite se termine sur un grand espace vide de constructions. J'ai décidé de faire de cet endroit, un lieu dédié à la pratique du sport et des loisirs en plein air. L'aménagement de gradins le long du mur de soutènement devrait favoriser l'appropriation du lieu.

Développement des façades du projet



[4 — Zone expérimentation] *Après l'arrêt de la mine, la partie arrière qui accueillait à l'époque toute l'infrastructure d'extraction a été totalement démantelée. Profitant de l'opportunité unique que représente un tel espace, il sera dédié à l'exposition et à la construction de prototypes.*

[Caractère] *L'expression formelle des façades des différents éléments du projet cherche un certain mimétisme avec le caractère rigide des constructions existantes. L'expressivité structurelle reste évidemment l'un des thèmes centraux de la composition générale.*

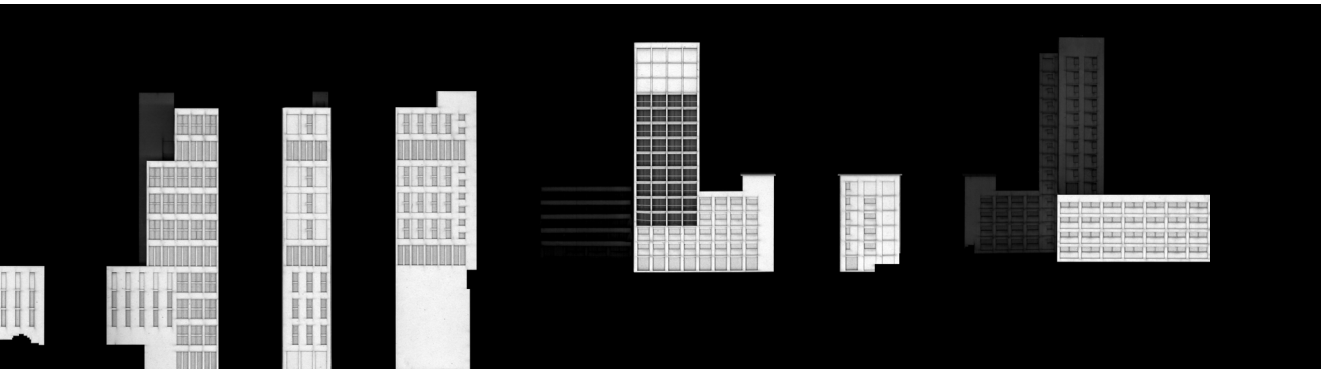
Il a cependant fallu adapter le système existant à des typologies originellement inexistantes comme la «tour» ou le «mur habité».

C'est justement pour les deux tours que le système de composition est poussé à son niveau le plus sophistiqué et le plus subtil. Plus qu'une simple volonté esthétique, ces variations de façades confèrent à ces deux bâtiments un certain caractère, une certaine identité. Elles permettent également de diminuer l'impact des interventions et de ramener ces constructions à l'échelle des autres bâtiments.

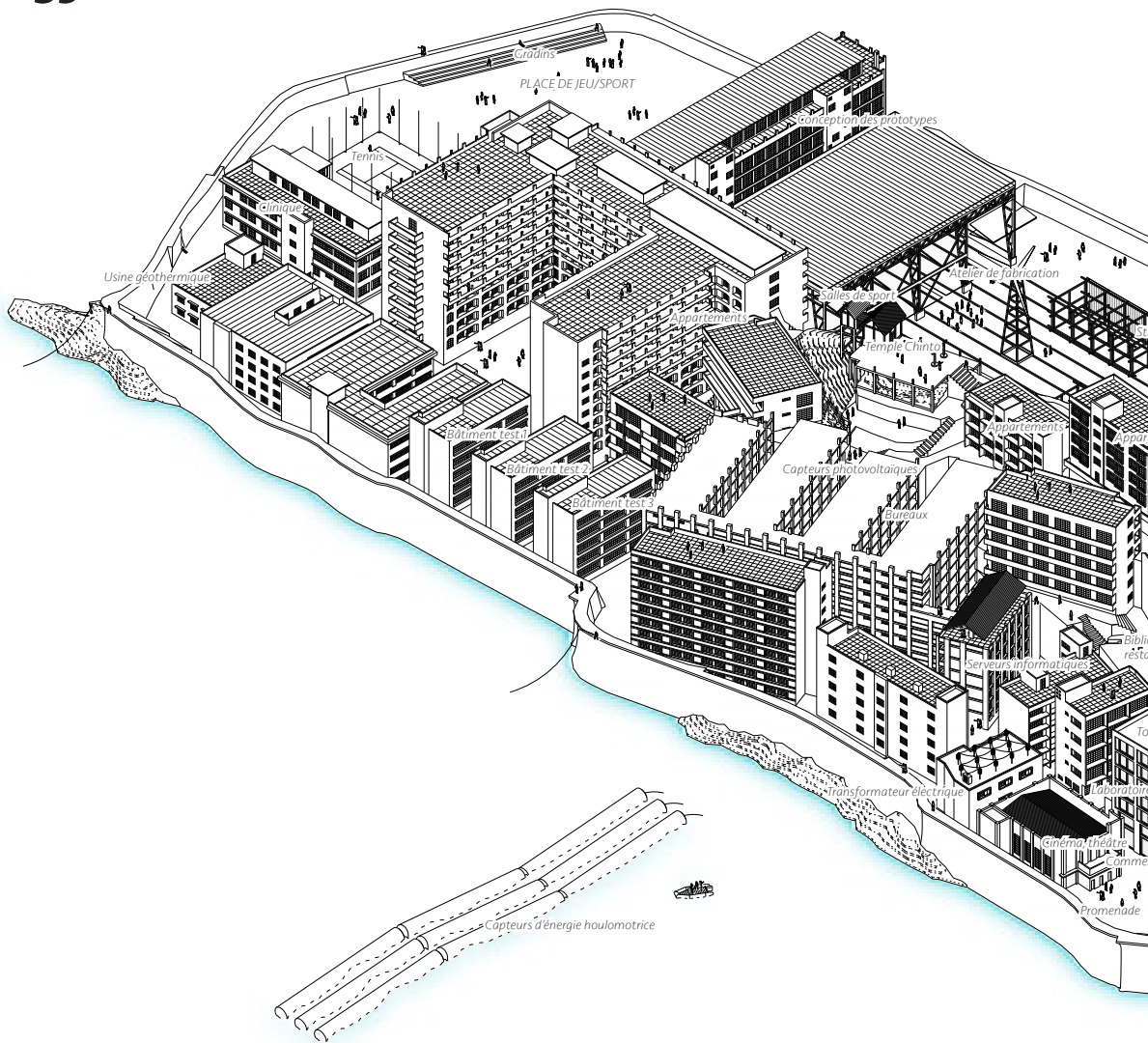
Quand à la deuxième nouveauté typologique, le mur habité, elle permet de rationaliser les circulations tout en hiérarchisant les espaces publics extérieurs. Ces murs habités ont également pour avantage d'animer le parcours de nouvelles activités.

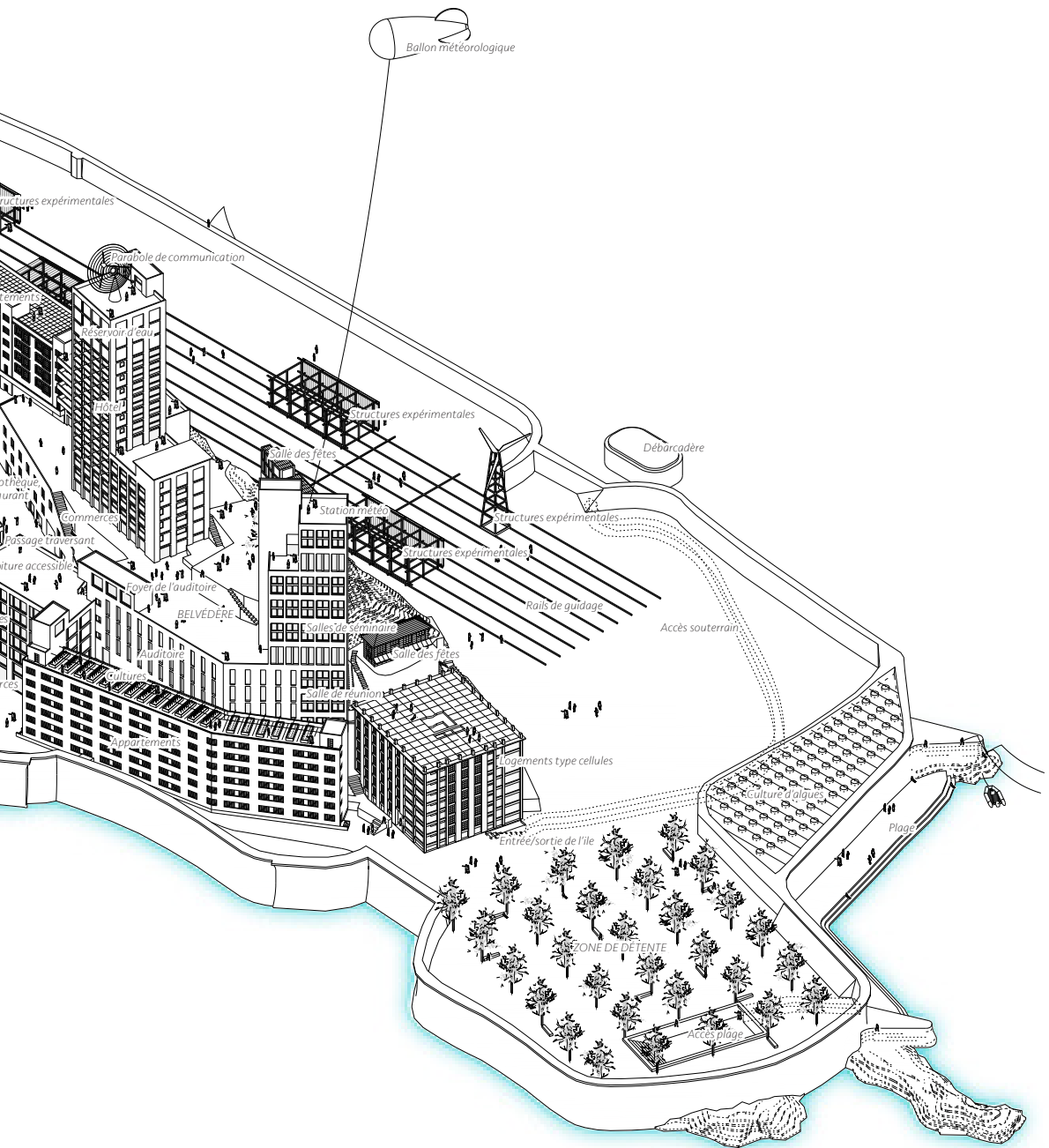
D'ailleurs, j'ai cherché à requalifier les espaces extérieurs en leur attribuant une affectation précise

Globalement, je suis convaincu que sous cette forme, le projet trouve naturellement sa place dans l'environnement existant. Sans trop en imposer, il redessine le visage de Gunkanjima et évoque une évolution positive et ambitieuse de l'avenir.



Affectations





Conclusion

[Synthèse] À la fin de mon travail préparatoire je m'étais donné comme objectif de travailler sur la définition d'une architecture à travers son image ainsi que sur la valeur symbolique qu'elle dégage. Plus qu'un simple énoncé, ce fut le véritable sujet de mon travail de thèse.

De ce point de vue, le travail « d'archéologie contemporaine » m'a permis de comprendre l'essence même du caractère des constructions existantes. La modélisation en maquette fut un véritable outil d'apprentissage. C'est de ce travail qu'est née, quasiment instinctivement, la réflexion, puis l'analyse présentée dans les pages 32 à 41.

Bien évidemment au vu du thème abordé, il est évident qu'une grande partie de ce qui est présenté dans ce document nait d'une réflexion intuitive qui dépend fortement de la sensibilité de chacun. J'ai conscience que parfois mes interprétations sont présentées de manière un peu trop figée. Cependant, après avoir étudié ce thème durant plusieurs mois j'ai tout de même le sentiment d'avoir assimilé quelques fondamentaux et pu me confronter aux subtilités de la fascination.

Même si je suis frustré de ne pas avoir pu développer plus en profondeur certains aspects, notamment la disposition du programme à l'intérieur des bâtiments, le résultat de mon travail de thèse correspond à mes attentes.

Au final j'ai pu me confronter assidument à des sujets que je n'avais jusque là qu'effleurés et qui selon moi sont indispensables pour élever l'architecture à sa dimension la plus émotionnelle.





Bibliographie

[Livres]

« Gunkanjima »

Marchand & Meffre, Steidl, 2013

« Utopia »

Thomas More, 1516

[Films]

« Project Hashima »

Piyapan Choopetch, 2013

« Skyfall »

Sam Mendes, 2012

[Documents]

« Studies on the modern buildings on Gunkanjima Island (1916 – 1974) »

Yoshitaka Akui / Hidemi Shiga, Tokyo Denki University, 1986

Crédits

[Photographies]

Page :	Auteur :
6	Référence inconnue
7	© Marchand & Meffre
14-15	© Dotoku Sakamoto Personal Collection
15	© Chiyuki Ito
16	© Marchand & Meffre
18	© « Skyfall » Sam Mendes 2012
27	© Google Street View
28	© Djavan Cardona
30-31	© Djavan Cardona
46-47	© Djavan Cardona
51	© Djavan Cardona
56-57	© Djavan Cardona

[Iconographie]

Page :	Auteur :
12	© Djavan Cardona
13	© Djavan Cardona d'après <i>Studies on the modern buildings on Gunkanjima (1916-1974)</i> , de Yoshitaka Aku et Hidemi Shiga
19	© Djavan Cardona
21	Gravure de Johan Forben
22-23	© Yoshitaka Aku et Hidemi Shiga
27	© Yoshitaka Aku et Hidemi Shiga
28	© Djavan Cardona
29	© Djavan Cardona
30-31	© Djavan Cardona
33 à 41	© Djavan Cardona
44	© Djavan Cardona
45	© Djavan Cardona
49	© Djavan Cardona
51	© Djavan Cardona
52-53	© Djavan Cardona
54-55	© Djavan Cardona

