

Le musée K

Makoto Sei Watanabe

Numéro 67, 1996

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/46377ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Les Éditions Intervention

ISSN

0825-8708 (imprimé)

1923-2764 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

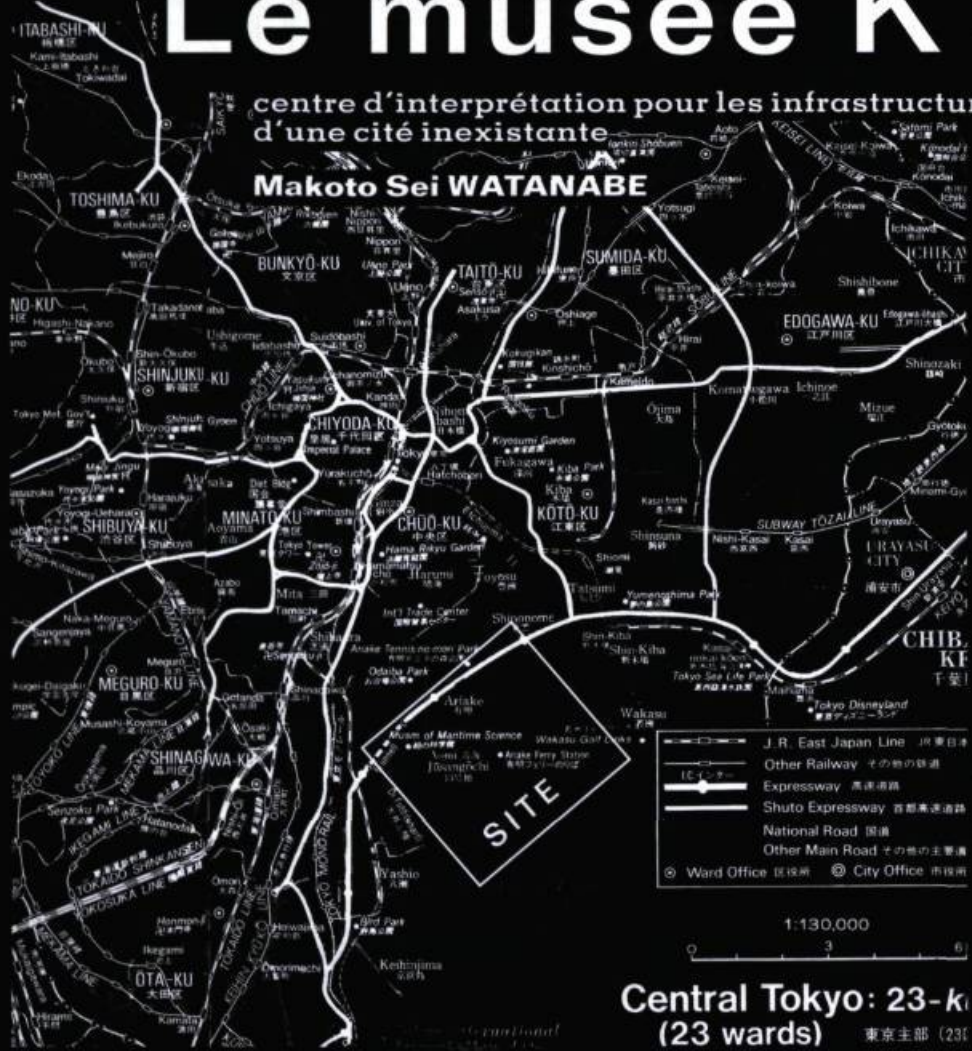
Citer cet article

Watanabe, M. S. (1996). Le musée K. *Inter*, (67), 16–19.

Le musée K

centre d'interprétation pour les infrastructures
d'une cité inexistante

Makoto Sei WATANABE



Central Tokyo: 23-ku
(23 wards) 東京本部 (23区)

Un nouveau sous-centre de la vieille métropole japonaise devait apparaître sur la côte de la baie de Tokyo au cours des dernières années. En fait, depuis le 17^e siècle, lorsque le village d'Edo (maintenant Tokyo) devint le siège du gouvernement shogunal, la croissance urbaine de la capitale japonaise fut toujours le fait d'une invasion du sol sur les eaux, véritable processus de transformation de la mer en ville. Ce que j'appelle la « Frontier » forme le site final de cette expansion au 20^e siècle.

La construction de la « Frontier » débuta au cours des années quatre-vingt dans le contexte d'un boom du milieu des affaires. Les infrastructures étaient complétées et les

superstructures sur le point d'être commencées lorsque la pire récession depuis la fin de la Deuxième Guerre mondiale frappa le Japon de plein fouet au début des années quatre-vingt-dix. Tous

les travaux furent alors arrêtés ; les corporations ayant prévu y construire des édifices à bureaux durent reporter indéfiniment leurs projets et une importante exposition internationale qui devait s'y tenir fut annulée. Le cœur de cette nouvelle cité destinée à devenir un gigantesque centre d'affaires reste donc vacant : un immense terrain vague.



Le musée K s'élève au milieu de ce vide. Sa fonction est de révéler et d'expliquer l'imposant système d'infrastructures qui repose sous terre. Un énorme tunnel, le plus grand de son espèce au Japon, forme une artère commune pour des éléments aussi variés que l'énergie, l'information ou les déchets. Le coût de construction de cet invisible complexe est l'équivalent de celui d'une centrale nucléaire, ce qui justifie peut-être l'inclusion paradoxale ou prématurée du site où il se terre dans la liste des centres urbains tokyoïtes, même si cette zone semble moins développée que la banlieue la plus reculée : un vide apparemment dépourvu de sens, pas plus urbain que rural.



Comment redonner un sens à cette vacuité ?

Comment intervenir architecturalement dans un tel contexte dénué d'identité, sans tissu urbain ancien comme point de référence, sans patrimoine culturel à hériter, sans nature à respecter, sans avenir à prévoir ?

La réponse réside peut-être dans la lumière. Une lumière éclatante illuminant le vide, une lumière d'une telle intensité qu'elle catalyserait l'action dans son voisinage.

Une petite intervention architecturale perdue au milieu de nulle part ne peut recréer la ville absente, mais elle peut néanmoins en suggérer les qualités. Le musée K s'inscrit ainsi comme abstraction de la ville... mais comment en définir le caractère ?



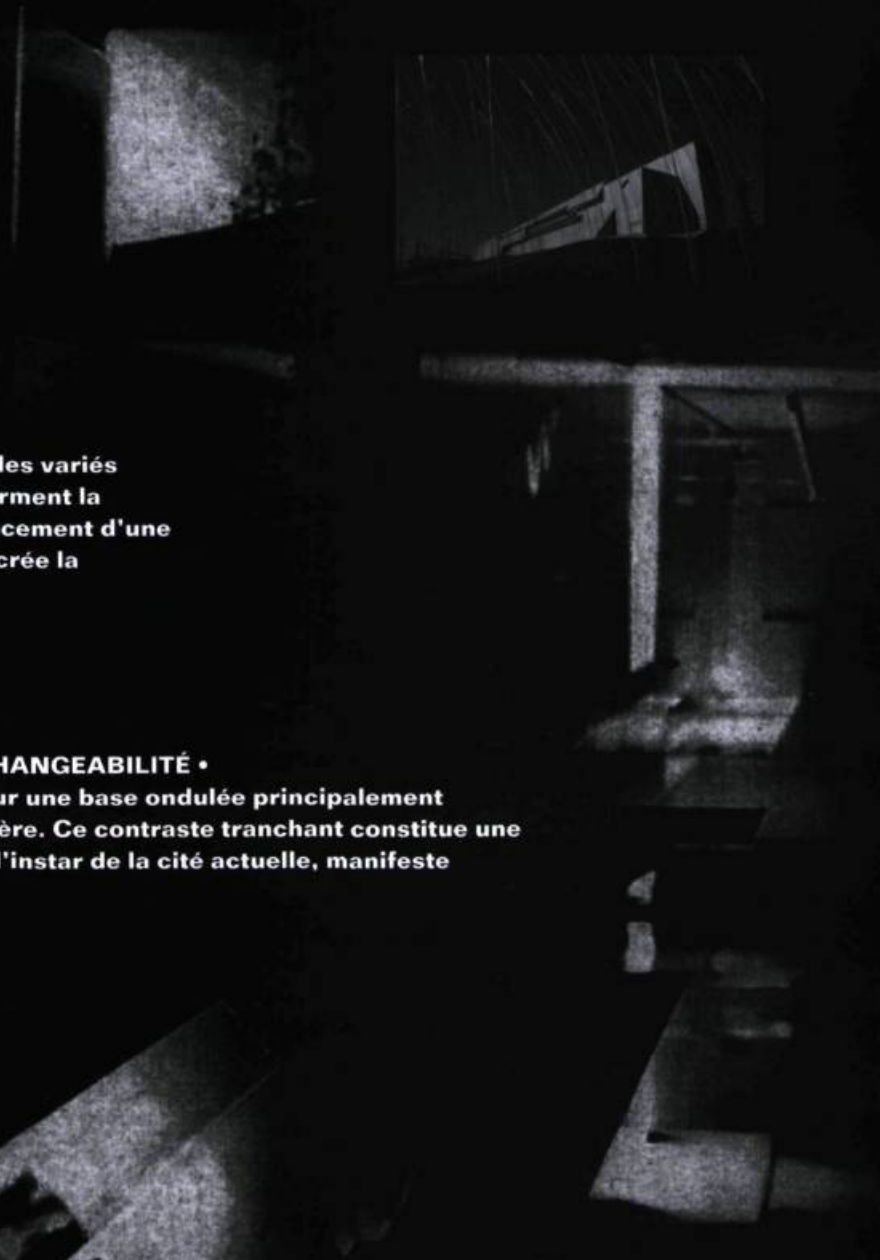


LUMIÈRE : SIMPLICITÉ ET DIVERSITÉ

• Une des caractéristiques intéressantes de la ville est sans contredit sa diversité. Elle offre plusieurs alternatives pour l'accomplissement d'une même fin. À ce titre, des fonctions périphériques entrent inévitablement en jeu dans le processus. Même si des choix sont faits selon une certaine gamme de critères, il y a invariablement des personnes, des choses ou des phénomènes qui

échappent au cadre de référence. L'interaction de plusieurs éléments différents font de la ville un complexe impossible à comprendre par le biais d'une seule grille de lecture. C'est une combinaison d'unités relativement simples produisant une totalité d'une grande complexité.

Le musée K incarne par transposition d'échelles le modèle d'une structure urbaine basée sur un tel principe, en utilisant la lumière comme catalyseur. Constitué d'unités métalliques aux formes simples et abstraites, l'édifice n'en demeure pas moins complexe. L'utilisation de textures réagissant de différentes façons à la lumière contribue à élargir l'étendue des perceptions. De petites variations dans la transmission, la réflectivité ou la longueur d'onde de la lumière peuvent en effet produire des effets très différents. Des plans de réflexion aux angles variés amplifient les mouvements du soleil et transforment la perception du bâtiment au fil du temps. L'agencement d'une quantité restreinte de matériaux et de formes crée la complexité à travers l'action de la lumière.



TOPOGRAPHIE : CONTRASTE ET INTERCHANGEABILITÉ •

Le musée K, lumineux et orthogonal, repose sur une base ondulée principalement couverte de matériaux noirs absorbant la lumière. Ce contraste tranchant constitue une caractéristique fondamentale du projet qui, à l'instar de la cité actuelle, manifeste l'équilibre des extrêmes.

MATÉRIAUX • Principaux éléments volumétriques

extérieurs : aluminium fini anodisé et fluorine ; acier inoxydable fini miroir et or • Élément ovoïde luminescent extérieur : fibre semi-transparente de plastique renforcé • Topographie ondulante : granit noir poli ; tuiles à profil courbe (4 types) • Revêtement de sol intérieur : feuilles d'acier industriel traitées au zinc • Plafonds et murs intérieurs : matériau composite ; grille d'aluminium aux motifs nids d'abeille + feuilles d'acrylique • Unités sanitaires : marbre artificiel

Chacun des pôles se retrouve néanmoins en partie dans son opposé, ce qui brouille et complexifie la polarité au profit d'un enrichissement des potentialités de lectures. La lumière réfléchie des plans rectilignes métalliques se déforme dans les vagues sur lesquelles ils semblent flotter, alors que celle-ci semble avoir façonné le curieux objet ovoïde et luminescent paradoxalement incrusté au sommet de l'édifice cristallin. Ce paysage architectural hybride est complété par une colonie de grands joncs métallisés à diode lumineuse bleue (sculpture environnementale déjà expérimentée dans le projet de SAUKAUCHI-MURA, voir *Inter* n° 65) qui émergent de l'onde minérale en tournoyant au vent. Cette constituante projectuelle mouvante sert d'interface entre la masse statique de l'édifice et les constantes mutations de l'environnement.

La disposition en porte-à-faux du bâtiment, qui touche à peine le sol, provoque aussi la curiosité du promeneur : vaisseau figé en attente d'un décollage prochain ? Ou objet ayant atterri après un long vol ?

Parallèlement à l'état continu de changement de mode qui anime la ville, l'architecture, à défaut d'un contexte urbain très vivant, introduit ici la perception d'un processus, la pensée d'un mouvement potentiel.

TECHNOLOGIE ET DESIGN : UNE POTENTIALITÉ DE CHOIX • Dessins

assistés par ordinateur et maquettes ont été utilisés pour l'étude de l'espace et de la forme de l'édifice. Les courbes à trois dimensions, par exemple, ont été dans un premier temps étudiées à l'aide de petites maquettes qui

furent ensuite traduites en images informatiques avec un scanner 3D.

Ces images furent finalement testées avec des mesurages analogiques. Les technologies digitales et analogiques ont été employées, comparées et coordonnées, de façon à tirer partie de leurs forces respectives. Le processus de conception rappelle ainsi le sens de la ville avec sa panoplie de choix, l'interaction, les contrastes et la diversité. •