

INTRODUCTION

I - METHODE D'ETUDE ET DE REALISATION

Une ville est un organisme vivant, capable de s'étendre et de se transformer en conservant son unité. La croissance future d'une ville - ancienne ou nouvelle - dépendra de l'évolution socio-politique, des modes de production, des préférences des habitants. C'est pourquoi une ville nouvelle ne peut être considérée comme un objet fini - un projet architectural au sens usuel de ce terme - définissant en détail, 20 ou 30 ans à l'avance, le cadre de vie des futurs habitants.

Les aménageurs d'une ville nouvelle sont cependant responsables de donner à leur oeuvre le haut degré d'organisation sans lequel il ne paraît pas possible qu'un ensemble de constructions soit perçu par ses habitants comme une véritable ville.

Pour tenter de dépasser la contradiction qui existe entre ce besoin de souplesse dans la planification et la nécessité d'une cohérence globale, l'équipe de la ville nouvelle du Vaudreuil a proposé de mettre en oeuvre une méthode d'étude et de réalisation particulière.

II - PRINCIPES D'ORGANISATION

Le germe de ville : une ville véritable, ressentie comme telle par ses habitants, et qui remette en cause l'urbanisme des "grands ensembles".

Deux objectifs majeurs définissent les principes d'organisation sur lesquels repose la conception du germe de ville :

1 - la ville doit être conçue comme un système en évolution.

2 - la ville doit concilier les caractères d'échelle et d'animation d'une ville "latine" avec les qualités d'efficacité du monde contemporain.

I - UN SYSTEME EN EVOLUTION

- a - Une ville ne peut être créée par la simple juxtaposition d'immeubles disparates. Au contraire, il doit exister entre tous les éléments qui la composent des relations pour que ces éléments puissent former un système cohérent et susceptible d'évolution.
- b - Cela implique que les différentes fonctions urbaines (logements, bureaux et usines, équipements ...) ne soient pas systématiquement séparées les unes des autres par un zonage rigoureux. Au contraire, il convient de provoquer un mélange de ces fonctions - par l'intégration des équipements, des logements et des zones d'activités - pour assurer l'animation de la vie urbaine.
- c - En outre, ce système doit être dynamique :
 - le programme actuel ne concerne qu'un "germe" de ville qui ne fige pas la forme définitive de la ville future mais possède en lui-même un potentiel de développement qui puisse être utilisé par les futurs habitants.
- d - Préserver de telles possibilités d'évolution nous conduit à retenir les dispositions suivantes :
 - un réseau de circulation automobile neutre et maillé, permettant une grande liberté d'extension sur le site, et capable de répondre dans l'avenir à des modes d'occupation du sol de la ville aussi variés que possible,
 - la réservation de "marges" d'espace dans la ville favorisant la mobilité et la croissance sur place de ses éléments,
 - une conception architecturale des constructions distinguant une partie fixe et durable, et une partie mobile dont la composition et l'affectation peuvent varier dans le temps.

2 - LES CARACTERES D'ECHELLE
ET D'ANIMATION
D'UNE VILLE "LATINE"

Deux principales options doivent permettre de concilier les caractères d'échelle et d'animation d'une ville "latine" avec les qualités du monde contemporain :

- . a. Une forte occupation du sol, liée à des volumes construits, continus et de faible hauteur, réalisant une densité assez forte pour être ressentie par l'utilisateur comme telle, mais adaptée au site et respectant l'échelle de l'homme.

- . b. En opposition avec l'urbanisme haussmannien, la séparation des voies de circulation automobile urbaine rapide et des piétons : ceci doit permettre à la fois une circulation fluide pour les voitures, une sécurité et un agrément meilleurs pour les piétons. (Il sera cependant possible d'abandonner cette séparation le long de certaines voies secondaires et tertiaires, et de ménager ainsi une bonne desserte et des possibilités de rencontre et d'échange entre piétons et voitures).

Ces principes entraînant l'aménagement d'un réseau de "rues" réservées aux piétons, rues sur lesquelles s'ouvrent les équipements de la ville, et le long desquelles la densité des volumes construits est la plus forte : ces "rues", espaces privilégiés d'échanges et d'animation de la ville, en seront l'élément de référence le plus important.

Les "règles du jeu" que nous proposons ci-dessous définissent les caractéristiques principales des éléments qui composent la ville, montrent comment ils s'organisent en réseaux (1), et quelles relations ces réseaux nouent entre eux pour créer un système cohérent.

Ces "règles du jeu" de l'occupation de l'espace doivent permettre une grande liberté de conception des formes de la ville. Il est cependant indispensable de les confronter aux exigences techniques et financières de réalisation pour définir les conditions réelles de leur mise en oeuvre. Testées, puis mises au point à la suite de la première tranche de réalisation que constitue le germe, elles pourront alors devenir le "règlement" d'urbanisme de la ville nouvelle.

(1) Rappelons pour mémoire que ce terme peut s'appliquer aussi bien à un ensemble de lignes ou volumes continus (réseau de voirie) qu'à un ensemble de points discontinus (réseau des équipements).