



Intensifs inter-cycles 06 - Nature Morte

Année	0	Heures CM	0	Caractère	obligatoire	Code	C
Semestre	0	Heures TD	24	Compensable	oui	Mode	-
E.C.T.S.	2	Coefficient	2	Session de rattrapage	oui		

Enseignant : M. Cristia

Objectifs pédagogiques

Reposant sur la considération incertaine des liens qui unissent l'être humain à son écosystème, l'intensif Nature Morte souhaite mettre en valeur la capacité de l'architecte-étudiant à questionner, à construire ou à déconstruire des réalités par la mise en scène et le détournement d'éléments communs composant les milieux urbains. En se basant sur le concept de la Nature Morte, l'exercice propose de donner vie à ces choses inanimées et banales, à ces conglomérats d'objets hétéroclites pour ainsi les réintégrer à un débat précurseur d'architecture. A travers la recherche d'une scénographie mettant en relation ces objets, couplée à un travail de représentation et de communication de cette dernière, les étudiants auront l'opportunité d'esquisser un changement de paradigme, ou une nouvelle perception de ces éléments communément intégrés. Dans un contexte où la production d'objets architecturaux ex-nihilo questionne les véritables rapports entre les différents milieux constituant l'habitat, l'objectif de l'intensif est autant l'amorçage d'une ré-appropriation partielle de ces derniers que l'ouverture du processus de conception vers des alternatives basées sur les concepts de co-existence et de conscience du lieu.

Contenu

Afin d'apporter aux étudiants une vision et une interprétation diversifiées du sujet, l'intensif s'articulera autour de réflexions pratiques à théoriques : ainsi, la partie théorique sera séquencée par la participation d'intervenants ayant par exemple développé une pratique basée sur l'exploitation d'un nouveau paradigme et par la présentation de références architecturales, littéraires, d'outils et de concepts ancrant le sujet dans un contexte à la fois historique et géographique. La partie pratique prendra la forme de laboratoire expérimental afin de mettre en place le détournement des éléments considérés par la production de données iconographiques - corpus d'images, photos, documents visuels - et par la scénographie - mise en scène, maquette.

Partie théorique :

En échappant à la confrontation nature-artefact, l'enjeu est de proposer aux étudiants des outils leur permettant d'inscrire leurs pratiques d'architectes dans une certaine forme de transition écologique. Ainsi, l'être humain ayant fait de la ville son habitat de prédilection, les défis de régénération de ces milieux saturés et peu altruistes résident autant dans leurs compréhensions que dans leurs capacités de résilience. Si « habiter c'est être présent

au monde et à autrui »¹, l'idée est de percevoir l'art d'édifier comme « le travail des liens »², afin « d'optimiser à la fois les rapports de l'anthropisation au milieu naturel et les conditions du vivre-ensemble. »³ : penser la ville avec l'ambition du réenchantement et ses multiples réalités -matérielle, historique, sociale, politique - comme premier lien de questionnement et de mise en place d'un dispositif architectural « qui sache s'évader de son milieu et le recomposer »⁴.

Si cet appel au détournement est inhérent au travail d'Ugo La Pietra dans les années 1970, il pourra s'illustrer de manière plus contemporaine par l'intervention de BC Architects dont la pratique est construite autour de la re-qualification du matériau Terre dans les processus de conception et de construction du projet. Plus qu'une notion de réemploi, c'est tout la démarche qui est ici transformée et adaptée aux objectifs de perspectives durables. Le travail de RethinkX et le développement d'un centre de recherche au cœur de la jungle tropicale indienne par les encadrants serviront également de support concret aux questionnements soulevés : des pratiques expérimentales à la recherche de coexistences, d'émerveillement par le banal et de compréhension de « l'ethos » et de ses multiples milieux.

Laboratoire expérimental :

Le concept de Nature Morte constituera l'outil pragmatique de détournement des éléments banals choisis par les étudiants. Il prendra forme par la constitution d'un laboratoire physique, cabinets de curiosités et de spéculations spécifiques à chaque groupe. L'interaction de ces objets, de ces matières et de tout autre élément ouvrira les portes de questionnements et de re-définition de ces derniers afin d'en proposer une autre perception et réalité. Les étudiants produiront à la fois la scénographie de ces objets et leurs mises en valeur.

Proposition de calendrier :

Jour 1 - Lundi

Matin : Présentation générale de l'intensif

Intervention des encadrants - Projet Karmal Ghats Foundation, Inde Questionnements collectifs

Après-midi : Constitution des groupes de travail - 2 ou 3 étudiants

Laboratoire : analyse d'un détournement et production d'un texte + icono - 2000 signes

Jour 2 - Mardi

Matin : Présentation des analyses : débats et discussions sur les textes produits Laboratoire : définition et choix du thème de détournement

Après-midi : Intervention de Bregt Hoppenbrouwers, Architecte, BC Architects

Laboratoire : recherche du thème de détournement et début de production des maquettes physiques et des scénographies (et/ou randonnée/collecte urbaine de Pantin à Livry)

Jour 3 - Mercredi

Matin : Intervention de Nathan Bernat, Comédien-Marin, Le Radeau Utopique

Laboratoire : recherche et production des maquettes et scénographies Après-midi : Laboratoire : recherche et production des maquettes et scénographies

Intervention de Maud Koenig, RethinkingX

Jour 4 - Jeudi

Matin : Laboratoire : recherche et production des maquettes et scénographies Après-midi : Laboratoire : recherche et production des maquettes et scénographies

Jour 5 - Vendredi

Matin : Laboratoire : fin des productions et mises en scène commune

Après-midi : Jury de présentation et discussions avec les intervenants, encadrants, enseignants et invités

Situation sanitaire :

Due à la situation sanitaire incertaine, l'intensif est réalisable à distance. En effet, toutes les étapes sont adaptables à un mode de rendu numérique, et les phases de discussion, à une communication virtuelle. Les étudiants ont donc la possibilité de suivre l'enseignement de chez eux, utilisant leurs univers quotidiens privés afin de pourvoir aux attentes de l'intensif.

Mode d'évaluation

L'évaluation des étudiants portera sur la pertinence de leur objet de recherche vis à vis du sujet, mais également sur leur implication dans l'ensemble des étapes de l'intensif : laboratoire, recherche et production autour des maquettes et scénographies, capacité de synthétisation et de présentation d'un processus lors du rendu final. La démarche de détournement des éléments choisis, leurs représentations, leurs mises en scène et leurs intégrations dans des problématiques contemporaines sont au coeur des objectifs pédagogiques.

Travaux requis

Par groupe de 2 ou 3, les étudiants devront dans un premier temps analyser un concept de détournement et le présenter sous forme de texte et de références iconographiques.

S'inspirant de leurs analyses, interventions et références théoriques les étudiants devront ensuite définir et choisir leur thème de détournement. Des croquis, et notices courtes permettront de traduire leurs premières intentions.

Dans un second temps, chaque groupe réalisera une traduction physique de son détournement à travers la réalisation de maquettes, la mise en place de scénographies transformant la perception du thème choisi.

Ces travaux matériels pourront s'enchevêtrer avec la production de documents visuels complétant le processus de détournement : dessins, collages, montages vidéo, photographies... La recherche de production physique et sa place dans le processus compte autant que son interprétation visuelle.

Rendu :

1. Analyse d'un concept de détournement : production d'un texte par groupe - 2000 signes

références iconographiques

2. Une ou plusieurs représentations physiques du détournement : maquettes, scénographies...

3. Une ou plusieurs représentations visuelles du détournement : à partir de l'exploitation des maquettes ou tout autre complément permettant d'étayer le propos

4. Mise en scène commune des productions visuelles et matérielles

Bibliographie

_Baptiste Morizot, Manières d'être vivant, Actes Sud, 2020

_Bruno Latour, Nous n'avons jamais été modernes, Essai d'anthropologie symétrique, La Découverte, 2006

_Frédéric Bonnet, Stéphane Bonzani et Chris Younès, Ville-nature et architectures des milieux, Les Cahiers de la recherche architecturale et urbaine, 2012

_Robert Venturi, Denise Scott Brown, Steven Izenour, Learning from Las Vegas, Cambridge, MIT Press, 1972

_Ugo La Pietra, La Riappropriazione della città, 1977 / Recupero e reinvenzione, 1969-1975

