



## Intensifs inter-cycles 06' - Nature Morte

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

**Responsables :** M. Bogino, Mme Lasserre

**Autre 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 conglomerats 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 et 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 physique et/ou virtuel 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 - maquettes, mises en scène.

#### • 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 toute 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 coeur 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.

1\_Heidegger Martin, Bâtir, penser, habiter, Essais et conférences, op.cit., 1951

2\_Edgar Morin, La méthode 6. Ethique, Paris, Le Seuil, 2004

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

4\_Ibid

#### • 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, cabinets de curiosités et de spéculations spécifiques à chaque groupe d'étudiants. Ces laboratoires pourront être créés chez soi, de manière virtuelle et/ou physique. 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 en rendant compte de leurs avancées tout au long de la semaine par visioconférence.

#### • Proposition de calendrier :

Jour 1 - Lundi

\_Matin :

Visio collective : Présentation générale de l'intensif

Visio collective : Intervention des encadrants - Projet Karmal Ghats Foundation, Inde - et questionnements collectifs

\_Après-midi :

Visio collective : Constitution des groupes de 2-3 étudiants

Visio par groupe : Laboratoire : analyse d'un détournement et production d'un texte + iconographie - 2000 signes

Jour 2 - Mardi

\_Matin :

Visio collective : Présentation des analyses : débats et discussions sur les textes produits

Visio par groupe : Laboratoire : définition et choix du thème de détournement

\_Après-midi :

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

Visio par groupe : Début de production des maquettes et scénographies

Jour 3 - Mercredi

\_Matin :

Visio collective : Intervention de Bregt Hoppenbrouwers, Architecte, BC Architects

Visio par groupe : Laboratoire : recherche, production des maquettes et scénographies

\_Après-midi :

Visio par groupe : Laboratoire : recherche, production des maquettes et scénographies

Visio collective : Intervention de Maud Koenig, RethinkingX

Jour 4 - Jeudi

\_Matin :

Visio collective : Laboratoire : recherche, production des maquettes et scénographies

\_Après-midi :

Visio par groupe : Laboratoire : recherche, production des maquettes et scénographies

Jour 5 - Vendredi

\_Matin :

Visio par groupe : Laboratoire : fin des productions et mises en scène communes

\_Après-midi :

Visio collective : Jury de présentation et discussions avec les intervenants, encadrants, enseignants et invités

#### • Situation sanitaire :

En raison de la situation sanitaire, l'intensif se fera en distanciel. 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 et privés pour répondre aux attentes de l'intensif.

#### • Matériel nécessaire :

L'intensif n'impose aucun pré-requis de matériaux ou de techniques spécifiques, néanmoins tous les étudiants doivent avoir accès à un ordinateur pour les échanges en visio - micro + caméra. Ils seront libres d'utiliser le matériel correspondant à leur situation à travers également :

\_une collecte d'objets virtuels

\_une collecte d'objets physiques en intérieur et/ou extérieur

### Mode d'évaluation

L'évaluation des étudiants portera sur la pertinence de leur objet de recherche vis à vis du sujet, ainsi que sur leur implication dans l'ensemble des étapes de l'intensif : laboratoire, recherche et production autour des maquettes et scénographies, capacité de synthèse 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 de son détournement à travers la réalisation de maquettes - physique et/ou virtuelle, et 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 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 et/ou virtuelles 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 de toutes les productions réalisées

### 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

