



Studio de projet semestre pair 03 Coexister

| | | | | | | | |
|----------|-----------|-------------|------------|-----------------------|--------------------|------|-----------|
| Année | 4 | Heures CM | 0 | Caractère | obligatoire | Code | P8 |
| Semestre | 8 | Heures TD | 148 | Compensable | non | Mode | - |
| E.C.T.S. | 12 | Coefficient | 12 | Session de rattrapage | non | | |

Responsable : M. Gilsoul

Objectifs pédagogiques

- Objectif de l'enseignement

Coexister propose de questionner les nouvelles formes de cohabitations possibles, désirables et nécessaires avec d'autres formes de vivant à l'ère de la crise de la biodiversité.

Le studio est un laboratoire architectural pour des projets qui s'aventurent dans des explorations généreuses, inquiètes et pertinentes. Le studio confronte un programme architectural à des situations extrêmes du contexte bouleversé par le changement climatique et l'anthropisation des sols. Sur les pas de Charles Darwin, le studio plonge dans les questions de métamorphoses, d'évolutions et de transformations physiques, physiologiques et comportementales pour questionner une autre manière de concevoir l'architecture du lieu. L'objectif est d'explorer l'architecture et le vivant dans leur territoire, leurs limites, leur essentialité et leur radicalité. Il s'agit de questionner comment un contexte territorial et habité par d'autres créatures vient peser profondément sur un programme d'architecture et vice versa.

- o s'initier aux dynamiques naturelles d'un territoire et à ses habitants non-humains
- o expérimenter les instruments conceptuels dans la méthodologie du projet (yc. la narration)
- o construire une démarche de projet critique et consciente dans les contextes de projet contemporains
- o ouvrir le champ de la réflexion à travers le recours à d'autres disciplines (littérature, cinéma, sciences, ...) comme positionnement « cultivé » face à la réflexion sur notre environnement

- Partenariats éventuels : Depuis plusieurs années, le studio DarWin s'inscrit dans la saison2 du programme Villard, programme d'échanges avec les universités italiennes initié au S1 par Maria Salerno. Il s'attache à explorer le même site en Italie, mais sous un axe totalement différent, celui des alliances avec le vivant dans un monde soumis à de fortes dynamiques climatiques. Il est possible que ce soit encore le cas en 2023-24

Contenu

Coexister questionne chaque année un nouveau territoire. Les sites sont connus à l'automne de l'année en cours. Le studio se concentre sur l'hypothèse d'une transformation climatique de la ville retenue et ses paysages. Les dynamiques du contexte, combinées aux effets du changement climatique, redessinent une nouvelle géographie, de nouveaux rivages, de nouveaux écosystèmes. Le studio explore alors l'évolution possible de ce morceau de ville, de ses milieux et de son architecture dans un espace-temps fictionnel crédible. La fiction s'appuie notamment sur les prévisions du GIEC et la compréhension des phénomènes physiques et géopolitiques pour stimuler le projet comme recherche.

Huit programmes sont proposés aux étudiants. A travers la mosaïque d'écosystèmes urbains, ils forment les 8 épisodes d'une série architecturale. Chaque épisode explore une question critique sociétale et architecturale autour de la thématique fédératrice d'une nouvelle alliance avec le vivant.

Parmi les questions abordées :

- o la préséance du vivant et les logiques du vivant
- o la co-existence ou la co-habitation avec d'autres formes de vie
- o les dynamiques naturelle et anthropiques d'un territoire comme moteur de projet
- o nouveaux climats, nouveaux programmes ?
- o la narration au service de la conception architecturale : ligne, nébuleuse ou cycle ?
- o le travail collaboratif comme méthode (à 3, à 20)
- o le terreau culturel et fictionnel comme outil d'arpentage complémentaire
- o les passerelles architecture-sciences naturelles : au-delà de l'image

Mode d'évaluation

- o Contrôle continu 40% (différents exercices : « Les Unes », « L'Animal », « La Curiosité », « la Coupe sublime »)
- o Script narratif du projet : 10%
- o Rendu 50%

Travaux requis

- o Les Unes : l'étudiant produit une « Une » de deux journaux d'opinions différentes pour couvrir une question liée au projet en cours. Il choisit une image choc et rédige une punch-line reflétant la position du journal. format A3 vertical/ récurrence bi-hebdomadaire/médium libre

o L'Animal : l'étudiant se voit attribuer un animal présent sur le site d'intervention (une libellule, un oiseau migrateur, un requin, un mollusque..) et doit l'étudier sous plusieurs prismes : ses interactions avec le milieu, sa physiologie particulière et son comportement. Il produit une carte pokémon (synthèse d'un super-pouvoir de l'animal), une maquette physiologique (par ex. développé des ailes d'une chauve-souris) et une planche de dessin en coupe et plan géométraux de l'animal présenté comme une architecture.

o La Plante : idem avec un élément végétal repère du paysage (phragmites d'une roselière, ripisylve,..)

o La Curiosité : l'étudiant propose une maquette conceptuelle de son projet architectural imaginée comme un objet de cabinet de curiosité. L'objet est petit mais précieux et doit évoquer l'essence du projet architectural, par sa matérialité, sa densité, sa porosité, son rapport à l'autre ou sa méthode constructive

o La Coupe sublime : est une étape intermédiaire du processus de conception du projet architectural qui consiste à travailler la spatialité dans un document unique, la coupe, la plus représentative de l'architecture imaginée. La coupe sublime (A2) explore la spatialité, la profondeur, la lumière et la matérialité du projet

o L'Ancre : est un retour sur le site en milieu de studio, permettant à l'étudiant de confronter sa vision architecturale avec les réalités du site. Lorsque le site est inaccessible, j'emmène les étudiants sur des territoires similaires aux caractéristiques marquées : les sols meubles d'un marais, une lisière forestière

épaisse, une roselière infranchissable. Ce dialogue prend la forme d'une mise en situation de maquettes et d'un travail graphique d'insertion qui doit bouleverser le projet et le remettre en question

o Le Projet : documents classiques d'exploration et de présentation du projet architectural, panneaux avec coupes, perspectives, plans choisis, cartographies de territoires et diagrammes des dynamiques + les maquettes d'études aux différents stades de développement

Bibliographie

o L'inexploré. Baptiste Morizot, Actes sud , Arles 2022

o Et si les animaux écrivaient. Vinciane Despret, éd. Bayard, coll. « Petites conférences », Paris 2022

o Chlorophylle & Bêtes de villes. Nicolas Gilsoul, éd. Fayard, Paris 2022

o Obsolescence des ruines. Bruce Bégout, Inculte éd. Paris 2022

o Le Crocodile. Fiodor Dostoïevski, éd. Babel Paris 2022 (1865)

• Adresses de sites Internet en relation

https://www.instagram.com/p/Cqk8uqgMA1R/?utm_source=ig_web_copy_link

https://www.instagram.com/p/Ca40FayMdo6/?img_index=1