



Studios de projet 04 Ville & utopie

Année	4	Heures CM	0	Caractère	obligatoire	Code	P7
Semestre	7	Heures TD	148	Compensable	non	Mode	-
E.C.T.S.	12	Coefficient	12	Session de rattrapage	non		

Responsable : M. Delalex

Autre enseignant : M. Stanishev

Objectifs pédagogiques

Ce studio de Master propose de mener une recherche sur les idéologies en architecture, par le biais du projet. Son objectif est de ranimer l'élan utopique qui a émaillé l'histoire de la ville et de l'architecture, en restaurant sa dimension idéologique. Dans un monde qui a temporairement abandonné ses idéaux et qui peine à se projeter dans le futur, il engage les étudiants à se forger un regard critique sur le contexte social et politique qui façonne la production de la ville d'aujourd'hui. Le studio se donne ainsi pour objectif de mener une recherche théorique et plastique sur la part idéologique de l'architecture, c'est-à-dire le rapport qui se tisse entre les imaginaires collectifs qui façonnent les sociétés, et les formes construites et projetées des villes et des bâtiments. Le studio engage les étudiants à puiser dans un large répertoire de références, de techniques et d'imaginaires, ouvert aux domaines de la science-fiction, de l'art, du design, du cinéma et de la philosophie politique, et à les mettre à profit dans des fictions théoriques qui interrogent les situations présentes. Il propose d'admettre des temporalités rarement exploitées dans le projet urbain, comme les ruptures temporelles, les cycles, les révolutions, les retours, ou même les récessions. Ce désengagement momentané avec l'autorité du présent devient le point de départ de scénarios extrêmes, qui permettent d'envisager des versions alternatives de la société.

Contenu

Ce troisième cycle pluri-annuel du studio Ville & utopie se consacre au thème de « la ville-collection », ville imaginaire constituée d'objets aux propriétés plastiques et symboliques singulières. Il propose chaque année un nouveau thème d'investigation. Le thème de cette année est « objets trouvés ». En termes de méthode, le studio se distingue par deux phases de travail : une première qui correspond à un travail de recherche théorique et graphique, répondant au thème du semestre ; et une seconde qui correspond à un projet spéculatif aboutissant à la création d'une ville. Ce troisième cycle propose une démarche psychologique et fictionnelle. On pourrait en effet voir chaque ville comme une collection. Pas comme une chose figée, comme pourrait l'être une collection de peintures dans un musée. Mais plutôt comme un acte névrotique d'accumulation de choses, de bâtiments et d'objets, qui serait un moyen pour chacun des habitants de gérer l'anxiété de sa solitude. Dans la psychologie du collectionneur, les objets collectés sont en effet dotés d'une âme et représentent un prolongement de leur personnalité qui les met en lien avec l'extérieur. Ce sont des objets transitionnels et cette nécessité de transition tourne bien souvent à la folie. Aussi, on pourrait se demander, pour chaque ville, quel état psychologique a conduit à accumuler tant de choses, des bâtiments, des carrefours, des autos, des relations, des personnes. Quelle névrose est à l'origine de telle ou telle ville ?

La conception de la ville suit ici une série de chapitres, correspondant au déploiement d'une collection, d'abord à l'échelle d'objets, puis d'une galerie, d'un bâtiment, d'un quartier et finalement d'une ville. A travers ces différents chapitres, on tentera d'évoquer la formation d'une ville fictive qui se construit en suivant la dynamique d'une obsession fondatrice qui ne cesse de se transmettre, de passer d'un objet à l'autre, jusqu'à s'incarner dans une véritable ville. L'objectif de ce processus est de construire l'histoire rétroactive d'une ville que nous connaissons et qui trouverait, selon cette histoire, son origine dans l'esprit d'un collectionneur avant d'être devenue une construction obsessionnelle et collective.

Mode d'évaluation

L'évaluation est continue. Elle correspond à un rendu toutes les deux semaines, ainsi qu'à un jury final avec des invités extérieurs. La qualité des propositions est appréciée selon la capacité des étudiants à associer des productions plastiques pointues avec des discours précis et méthodiques.

Travaux requis

La production demandée correspond à la conception et à la construction d'une installation en vue d'une exposition en fin de semestre. Le travail répond à un calendrier définissant les étapes successives du projet et à un rythme de rencontres hebdomadaires. L'accent est mis sur la qualité plastique et artisanale de l'objet exposé, en particulier sur des techniques touchant à de véritables matériaux, tels que le plâtre, le bois, le béton, le tissu, le métal etc. et aux modes de construction et d'assemblage qui leur sont propres. Pour répondre au thème du semestre « objets trouvés », les étudiants travailleront spécifiquement à la transformation d'objets existants. Ce travail plastique répond à une recherche parallèle de références littéraires, artistiques, architecturales et iconographiques, qui servent de base à la conception du projet plastique.

Bibliographie

Strougatski Arkadi et Boris, Pique-nique au bord du chemin (1972), Denoël, Paris, 1981.

Perec Georges, Un cabinet d'amateur, éditions du Seuil, Paris, 1979.

Michel Tournier, Le Fétichiste, Gallimard, Paris : 1978.

Brain Wallis, Hal Foster, Deborah Bershah, Damaged goods : Desire and the economy of the object, New Museum of Contemporary Art, New York : 1986.

Jean Baudrillard, Le système des objets, Paris, Gallimard, 1968

