

**Écologie - Studio****02 - Gilsoul : Le Cou de la Girafe : HMS LAMARCK, Mer de Tasman**

Année	<b>3</b>	Heures CM	<b>0</b>	Caractère	<b>obligatoire</b>	Code	<b>A</b>
Semestre	<b>6</b>	Heures TD	<b>100</b>	Compensable	<b>non</b>	Mode	<b>-</b>
E.C.T.S.	<b>8</b>	Coefficient	<b>8</b>	Session de rattrapage	<b>non</b>		

**Responsable** : M. Gilsoul

**Objectifs pédagogiques**

Se lover dans le paysage

Faire corps avec le sol, la roche et les dynamiques naturelles qui les nourrissent

Apprendre l'affût, Observer le Déjà-là

Provoquer un minimum de rides à la surface du Monde

Rendre hommage à ses hôtes non humains dont nous explorons les milieux, l'animal sauvage

S'effacer / dialoguer / révéler / transformer

Proposer une autre manière d'enseigner le projet architectural, de concevoir autrement, avec l'aide de l'animal, du vent et de la roche

Utiliser la narration et la fiction comme outil conceptuel

Le studio initie à la reconnaissance et à l'exploration d'un site sublime, inhabité par l'homme mais riche d'autres formes de vie. Ce préalable d'une rencontre avec le déjà-là pose les bases d'un positionnement conceptuel fort pour inventer un cocon, un terrier ou un nid pour une nouvelle espèce d'architectes en herbe, reconnectés au vivant

Il s'appuie sur de nombreuses expérimentations, des débats et des rencontres avec des experts non architectes

**Contenu**

SITE SUBLIME : Pyramide de de Ball, Mer de Tasman.

L'île est inhabitée par l'homme, longue d'un kilomètre sur 300m de largeur, elle culmine à plus de 500m d'altitude. C'est un neck, constitué par les restes érodés d'une cheminée volcanique qui émerge des eaux. La Mer de Tasman a une profondeur moyenne de plus de 3000m. L'île possède une faune et une flore étonnante dont une société de phasmes géants et un vénérable arbre à thé.

PROGRAMME: HMS LAMARCK

Le studio propose de concevoir un vaisseau architectural destiné à une vingtaine d'architectes de 7 à 77 ans pour une immersion de 40 jours sur l'île afin d'explorer de nouvelles manières de concevoir et d'enseigner l'architecture. L'HMS LAMARCK tire son nom des navires d'expéditions scientifiques et du Père de l'Évolutionnisme, Lamarck, pour qui l'évolution des espèces est étroitement liée aux contraintes des milieux. L'HMS ainsi que ses méthodes d'enseignement doivent rendre hommage à cette pensée. Le bâtiment doit permettre à ses passagers de vivre, de créer des liens, d'étudier et de projeter durant leur immersion. La commande s'attache au vaisseau mais également au débarcadère permettant l'accueil et le départ de la pyramide ainsi que le chemin d'accès vers l'HMS LAMARCK.

Le studio explore une méthode pédagogique qui alterne des manipulations topographiques, des analyses du vivant, du dessin d'observation, des essais de Nature Writing, des recherches graphiques et multiplie les expérimentations architecturales sous plusieurs médias. Il se nourrit de débats et de conférences (sur le camouflage cryptique, sur les abysses, sur d'autres expériences architecturales similaires, sur de célèbres expéditions scientifiques)

**Mode d'évaluation**

ARPEPAGE: 30%

manipulations topographiques, cartographies 3D, maquette de la pyramide émergente, explorations du vivant en place, de l'histoire des lieux et de sa relation à l'île Howe, du peuple de la Mer de Tasman, ses caractéristiques climatiques actuelles et de l'imaginaire des quarantièmes rugissants

LIGNE FICTIONNELLE: 10%

programme de l'HMS, narration de l'arrivée et du départ, définition des méthodes d'apprentissage proposées de l'architecture (sous forme de storyboards)

PROJET ARCHITECTURAL: HMS LAMARCK, EMBARCADERE, SENTE D'ACCES: 60%

Affichage hebdomadaire apd 3e semaine: 10%

Jury intermédiaire (5 semaines avant final): 20%

Jury final: 30%

### **Travaux requis**

#### **ARPENTAGE:**

- manipulations topographiques, cartographies 3D, maquette de la pyramide émergente
- explorations du vivant en place: dessins d'observations, apprentissage des caractéristiques de l'espèce, de son mode de vie, de ses milieux d'habitat, maquette physiologique, carte pokémon de ses pouvoirs
- analyse de l'histoire des lieux et de sa relation à l'île Howe sous la forme d'une vidéo/animation
- exploration du peuple sous-marin de la Mer de Tasman, de ses caractéristiques climatiques actuelles et de l'imaginaire des quarantièmes rugissants sous la forme d'un grand mur de profilage et d'une vidéo/animation

#### **LIGNE FICTIONNELLE:**

- narration de l'arrivée et du départ sous forme d'un storyboard
- définition des méthodes d'apprentissage proposées de l'architecture - sous forme de dessins art concept cf. cinéma
- programmation de l'HMS et de l'embarcadère avec tableau des surfaces nécessaires et proposition d'implantations disponibles

#### **PROJET ARCHITECTURAL:**

- évolution du projet sous la forme d'affichages de brouillons propres hebdomadaires (esquisses permettant de comprendre les implications spatiales, constructives et conceptuelles de la proposition dans son environnement et leurs évolutions semaine après semaine)
- différents médias explorés: l'esquisse à la main et à l'échelle, les coupes ancrées, le croquis spatialisé, la perspective, les manipulations en maquettes, les plans et les élévations intégrées dans l'environnement (source fond commun de l'arpentage)

PROJET ARCHITECTURAL: HMS LAMARCK, EMBARCADERE, SENTE D'ACCES: 60%

Affichage hebdomadaire apd 3e semaine: 10%

Jury intermédiaire (5 semaines avant final): 20%

Jury final: 30%

### **Bibliographie**

- . Philosophie zoologique. Lamarck, éd. Poche reed.1999
- . Où suis-je? Leçons du confinement à l'usage des terrestres. Bruno Latour, éd. de la Découverte 2021
- . Peurs Bêtes. Nicolas Gilsoul, ed. Fayard 2023
- . L'Inexploré. B.Morizot, éd. Wildproject 2023
- . Bluff. David Fauquemberg, éd. Poche Folio 2019
- . L'île Panorama, Edogawa Ranpo, éd. Piquier poche, 1999
- . Iles. Reliefs n°16

