



Écologie - Studio

02 - Gilsoul : Traits de Côte: les cathédrales de craie, Etretat

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

Responsable : M. Gilsoul

Objectifs pédagogiques

S'implanter sur un territoire fragilisé
 Questionner l'art de bâtir face aux enjeux littoraux du changement climatique
 Prendre position sur la question de la pression du tourisme littoral
 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

S'effacer / dialoguer / révéler / transformer

Proposer une autre manière de concevoir le projet architectural, avec l'aide du vent et de la roche, des oiseaux marins et des dynamiques naturelles
 Utiliser la narration et la fiction comme outil conceptuel

Le studio initie à la reconnaissance et à l'exploration d'un site sublime, icône du patrimoine français littoral en danger. Ce préalable d'une rencontre avec le déjà-là pose les bases d'un positionnement conceptuel fort pour redéfinir la notion de Phare.

Il s'appuie sur de nombreuses expérimentations, des débats et des rencontres avec des experts invités dans le cadre du partenariat avec l'Académie des Beaux-Arts/ Institut de France (dont la Fondation Rougerie, l'Institut Océanographique, PSL..)

Contenu

PARTENARIAT: Ce studio est imaginé en partenariat avec l'Académie des Beaux-Arts/ Institut de France. Il tisse des liens avec le studio S6-P6 et les cours S8-P8 'Traits de Côtes. L'architecture en équilibre'

SITE SUBLIME : Falaises d'Amont, Etretat

Le littoral iconique d'Etretat est aujourd'hui en danger. Les cathédrales de craie des falaises d'Amont subissent les effets conjugués du dérèglement climatique et de la pression touristique. Des pans entiers de pierre s'effondrent dans la mer sous les dynamiques de l'érosion et le trait de côte recule inexorablement. Protégé par le Conservatoire du littoral, ce territoire classé en espace naturel sensible n'en reste pas moins fragile et menacé.

Il cristallise les enjeux et les problématiques de l'érosion littorale et de la perte de mémoire collective d'un paysage culturel clé du patrimoine français, peint par Boudin et Monet, décrit par Maupassant, Flaubert et Maurice Leblanc.

PROGRAMME: Le Phare

Le studio propose de concevoir une architecture manifeste qui puisse accueillir à la fois le Conservatoire du Littoral et un Lieu de culte (dont les rituels sont à définir par chaque équipe), un refuge à la fois du corps et de l'esprit. Cette architecture doit répondre aux exigences du site, à leurs métamorphoses et ouvrir le débat en se positionnant sur cette ligne fragile et mouvante que constitue le trait de côte de Seine maritime. Dans ses usages, son implantation, sa construction et ses extensions dans le temps et l'espace d'un paysage remarquable.

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 les enjeux et les dynamiques, les stratégies et les expériences internationales sur ces problématiques littorales.

Mode d'évaluation

ARPEPAGE: 30%

manipulations topographiques, cartographies 3D, maquette des cathédrales de craie et des falaises, explorations du vivant en place, de l'histoire des lieux et des missions du Conservatoire du littoral, ainsi que de l'imaginaire de ces lieux et au-delà, de ceux convoqués par un trait de côte vertical, la Falaise comme typologie géographique

LIGNE FICTIONNELLE: 10%

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

storyboards)

PROJET ARCHITECTURAL: Le Phare et ses extensions, chemins littoraux et autres escales ou prothèses paysagères: 60%

Affichage hebdomadaire apd 3e semaine: 10%

Jury intermédiaire (5 semaines avant final): 20%

Jury final: 30%

Travaux requis

ARPENTAGE:

- manipulations topographiques, cartographies 3D, maquettes
- explorations du vivant en place: dessins d'observations, apprentissage des caractéristiques de l'espèces, de son mode de vie, de ses milieux d'habitat, maquette physiologique, carte pokemon de ses pouvoirs
- analyse de l'histoire des lieux
- exploration des enjeux climatiques actuels et de l'imaginaire des cathédrales de craie sous la forme d'un grand mur de profilage et d'une vidéo/animation

LIGNE FICTIONELLE:

- narration de l'arrivée et du départ sous forme d'un storyboard
- manifeste
- programmation

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)

Bibliographie

en cours