



## Studio de projet semestre pair 03 Traits de Côte: l'île aux marins, Outre-Mer

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

**Responsable** : M. Gilsoul

### Objectifs pédagogiques

S'implanter sur un territoire français fragilisé en Outre-mer  
Questionner la planification urbaine et paysagère pour préparer la migration d'une ville menacée par les ouragans et la submersion  
Redéfinir l'art de bâtir face aux enjeux littoraux du changement climatique  
Prendre position sur le devoir de mémoire  
Se lover dans le paysage  
Observer le Déjà-là  
Provoquer un minimum de rides à la surface du Monde

Expérimenter la résilience, l'humilité face aux dynamiques naturelles et aux effets du dérèglement climatique en Outre-Mer  
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, français mais situé à l'autre bout du monde, et pour autant refuge humain et 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 ville littorale.

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

**SITE SUBLIME** : Saint-Pierre et Miquelon, Outre-Mer

Le studio se penche sur un morceau de France situé au large de l'île canadienne de terre-Neuve, non loin du Groenland. Un archipel composé de trois îles, Miquelon, Saint-Pierre et l'île aux marins. La première est une lagune peu habitée, réservée aux animaux marins, aux phoques et aux oiseaux de mer. La deuxième, beaucoup plus petite est habitée et caractérisée par une histoire française remarquable à l'histoire un peu oubliée. Ses habitants, menacés par la submersion et les ouragans viennent de prendre la décision difficile d'abandonner les lieux pour reconstruire la ville sur des terres plus sûres. La troisième île est abandonnée et porte les stigmates d'un village de pêcheur en ruine battu par les vents et régulièrement inondé.

**PROGRAMME**: Le Refuge

Le studio propose d'explorer la décision prise par les habitants et de se positionner sur cette délocalisation forcée d'une ville ou partie. Certains prendront le parti d'expérimenter son déplacement et une nouvelle implantation protégée, d'autres mettront en place une prothèse paysagère pour protéger le littoral et permettre aux habitants de rester en place en modifiant des architectures clés de la ville. D'autres enfin exploreront l'île des pêcheurs, témoin d'une fuite passée devant les éléments pour inventer un retour sous la forme d'une résistance aux éléments à travers une autre forme de ville et d'architecture. Le studio demande à la fois une réflexion à l'échelle du paysage urbain et du bâtiment, en choisissant de développer un programme clé: le Refuge. Celui-ci sera à la fois un équipement public (bibliothèque, école, dispensaire, éphad) et un lieu de refuge pour la population en cas d'événements climatiques importants et destructeurs.

Le studio explore une méthode pédagogique qui alterne des manipulations topographiques, des analyses du vivant, du dessin d'observation, des essais de fiction narrative comme déclencheurs conceptuels, 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 en profitant du partenariat avec l'Académie des Beaux-Arts/ Institut de France.

### Mode d'évaluation

**ARPEPAGE**: 30%

manipulations topographiques, cartographies, maquettes d'intégration, explorations du vivant en place, de l'histoire des lieux et de leurs fragilités face aux aléas climatiques, exploration de l'imaginaire écofictionnel et des enjeux en cours

**LIGNE FICTIONNELLE**: 10%

programme à construire sous une forme narrative, définition des enjeux retenus et des stratégies proposées (sous forme de storyboards)

PROJET ARCHITECTURA : 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 déjà-là: dessins d'observations, apprentissage des caractéristiques des espèces, de leur mode de vie, des milieux d'habitat, mais aussi de l'architecture locale
- analyse de l'histoire des lieux et de leurs relations outre-mer à la France mais aussi à ses voisins géographiques directs
- exploration du territoire concerné et de son imaginaire 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 stratégies et positionnement manifeste sur le devoir de mémoire et la délocalisation forcée par le climat
- programmation 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 de ce territoire d'Outre-Mer fragilisé

### **Bibliographie**

en cours