

UNITÉ DE PRODUCTION

Q7-Q9

2016-2017

ENSEIGNANTS

Sophie Dars, Sara Cremer, Jean Didier Bergilez

U.P.

Quelques spécificités de l'Unité de Production

Une approche disciplinaire

En contraste et complémentarité avec la pluridisciplinarité proposée par d'autres ateliers du projet qui partent d'une lecture du monde anthropologique, sociologique, urbanistique... pour aller vers l'architecture, U.P. expérimente le chemin inverse ; nous proposons de partir d'une problématique interne à la discipline architecturale, centrée sur l'architecture, pour explorer le monde.

Les références comme moteur de projet

A la créativité individuelle et détachée, l'Unité préfère une conception du projet à partir d'un travail d'analyse et de compréhension de références historiques issues du champ architectural ou autre. L'unité s'intéresse moins au génie créatif de l'étudiant qu'à sa capacité à rechercher, manipuler, interroger des références que nous considérons comme les éléments moteurs de la conception du projet.

Un apprentissage à travers la production

Des "productions" communes et de hautes qualités sont déterminées comme objectifs de rendus dès le début du quadrimestre (maquettes à grande échelle, axonométries détaillées, édition de livres,...). La réflexion et la conception du projet ne se font pas en amont mais dans et au moyen de ces productions. L'apprentissage des techniques propres à ces productions est soutenu par l'échange avec des experts extérieurs (photographes, graphistes, dessinateurs/trices, maquettistes,...) lors de journées de formation et de workshops.

Une unité de recherche.

L'unité propose d'adopter une position de recherche où l'interrogation et l'expérimentation sont préférées à la simulation de l'exercice traditionnel de la profession. L'espace académique est utilisé pour sa qualité d'autonomie. L'attitude de recherche est soutenue par l'échange avec des invités choisis en fonction de la thématique sous la forme de débats et conférences.

THEMATIQUE DU QUADRIMESTRE

SPORT AMATEUR

Pour ce premier quadrimestre de l'année 2016-2017, U.P. propose d'aborder la question du sport (amateur) et de ses spatialités ; de son détail à sa dimension urbaine, en passant par ses normes et particularités techniques, historiques, géométriques, spatiales...

Le traitement architectonique de certains bassins ; l'expression spécifique d'une toiture à grande portée ; la contrainte géométrique du plan des terrains de jeu, l'atmosphère particulière d'un practice de golf, les rapports typiques et maîtrisés entre intérieur et extérieur, couvert et ouvert,... « *Chaque activité sportive requiert des espaces qui ont leurs propres caractéristiques et une organisation spécifique. Le sport convoque un imaginaire fort par sa capacité à organiser et mettre en avant des situations où l'espace produit est à la fois un vecteur d'usages et une fin*

en soi ; (...) un monde dans le monde ; un refuge en opposition au contexte ou au plus près de celui ci ; (...) un espace normé par des règles du jeu, établissant son propre langage.¹ »

Pendant 12 semaines, il s'agira de questionner ces conditions architecturales et spatiales de pratiques spécifiques, en tentant d'établir un répertoire de mesures, de matières, d'archétypes, de formes et de figures des éléments fondamentaux qui entrent dans la composition d'une architecture sportive.

Pour ce faire, U.P. propose aux étudiants d'entamer le quadrimestre en prenant le catalogue de l'exposition *Sports, Portrait d'une métropole* (Thierry Mandoul, NP2F), montée au pavillon de l'Arsenal en mai 2014, comme prétexte heuristique pour une entrée sur le terrain des sports, comme alternative probante aux Architectures médiatisées du Sport/Spectacle.

METHODOLOGIE

De l'Atlas...

U.P. cherche depuis quelques quadrimestres à investir la méthodologie de l'Atlas comme projet. Comment à partir d'un montage d'images, de références (architecturales ou non), définir une thématique de recherche et élaborer un scénario de projet ? L'Atlas, entendu comme *outil* de connaissance, parvient à fabriquer des rapprochements inattendus et bousculer le champ de la discipline architecturale en la confrontant à d'autres. L'étudiant-chercheur incarne différentes figures, celle du photographe, de l'historien, du géographe, du plasticien, etc. et procède par tentatives empiriques, par essais et erreurs, visant à questionner l'ordre des choses plutôt qu'à renforcer les discours préétablis.

... à la Wunderkammer,

U.P. **SPORT AMATEUR** entend poursuivre un peu loin cette idée d'Atlas (emprunté à Aby Warburg et son *Atlas Mnemosyne*), en proposant le cabinet de curiosité - la *Wunderkammer* - comme spatialisation de la recherche. Notre *Wunderkammer* sera un espace dédié aux documents d'architecture, maquettes, fragments de maquettes, échantillons de matériaux, iconographies choisies, etc. ; une collection condensée, spatialisée de contenus, d'objets autour de la thématique proposée selon différents modes allant de la généalogie d'une figure architecturale à l'inventaire subjectif en passant par le catalogue narratif, etc. ; un espace où la recherche personnelle se confronte à l'apprentissage et aux apports du collectif.

Recherche par maquettes

Les thématiques envisagées dans les branches de l'atlas seront également, dans un second temps, mises en volume dans une suite de fragments de maquettes explorant diverses techniques...

- Relation au contexte = maquette volumétrique (béton, plâtre etc.)
- Spatialité = maquette au 1:25° (carton, papier, simulation des matériaux, mobilier, etc.)
- Structure = maquette au 1:50e (carton, béton, etc.)
- Détail = maquette au 1:10e
- Etc.

Pour en arriver au Projet

Ces éléments d'architecture serviront de modèles à confronter au réel :

Au cours du quadrimestre, différents contextes sportifs, territoriaux, architecturaux existant sur le territoire belge seront proposés aux étudiants en vue de mesurer leurs recherches aux défis d'un projet. Ces contextes seront choisis en fonction des enjeux architecturaux, urbains, paysagers qu'ils recèlent, mais aussi, le cas échéant, des questions d'architecture qui émergeraient des Atlas en cours de constitution et de la *Wunderkammer*. Une attention particulière sera portée à ce que ces choix de sites permettent le développement autant d'un fragment du projet à l'échelle du 1/10ème que de son ensemble.

ENJEUX

1 Thierry Mandoul, NP2F, *Sports, Portrait d'une métropole*, catalogue de l'exposition du même nom au Pavillon de l'Arsenal, Paris, Mai 2014

Les enjeux de ces différents moments sont à la fois d'exercer les capacités de recherches de l'étudiant - comment déployer un monde à travers une source limitée ? -, de soutenir sa capacité à scénariser un projet, de l'aider à fabriquer le champs de références et de contraintes qui lui permette de construire ses propositions, mais également de confronter ces constructions spéculatives à une situation concrète et effective. Parallèlement, U.P. apporte une attention importante à l'apprentissage et au déploiement des capacités de représentations des étudiants ; redessin, dessin, reproduction, production sont à multiplier autour du sujet proposé.

PLANNING – APERÇU

Semaines 1 à 5 : De l'Atlas à la Wunderkammer ; de la Wunderkammer aux Atlas...

(1.)

- Workshop – conception et production de la pièce de la future *Wunderkammer*
- Constitution des groupes de recherches, choix des thèmes, etc.

(2.)

- Travail intensif des collectionneurs : élaboration des récits et des objets qui composent l'atlas et qui participent à la *Wunderkammer*
- Cours sur la maquette (la représentation comme projet)

(3.)

- JURY intermédiaire – Présentation des *Atlas* et de la *Wunderkammer* devant jury extérieur.

Semaine 06 : Workshop maquette

(Contribution : une participation de 50 euros par étudiants est demandée)

Semaine 06 >12 : Projet

ATTENDUS POUR LE JURY FINAL

- La *Wunderkammer*.

Le cabinet est un des enjeux majeur du semestre. Il fait état de la recherche des étudiants par la constellation d'objets fabriqués pendant le quadrimestre.

- Le projet final / La confrontation au réel.

Les documents d'illustration du projet final comprendront au minimum

Les plans et coupes au trait N/B à échelle 1/50e sur A2 ;

Au minimum 2 perspectives intérieures en couleur sous forme de collage en format A2 ;

Une maquette au 1/200e^e de 50cmx50cm cadrant le contexte du projet.

Une maquette au 1/10e illustrant un fragment du projet ;

Un texte de 3000 signes synthétisant le champ de la réflexion.

CRITÈRES D'ÉVALUATION

La cotation est réalisée sur base de l'évaluation des productions attendues par les enseignants à chaque remise.

L'appréciation est basée sur :

- Le respect strict des consignes quant aux documents attendus. Toute absence de documents sera sanctionnée ;
- La maturité de l'analyse ;
- La qualité de réalisation des productions ;
- La capacité à transformer sa recherche en un projet architectural ;
- L'intérêt spéculatif du projet proposé ;
- Le niveau de définition et de précision du projet architectural.

Il nous semble utile de rappeler par ailleurs qu'au-delà de ces critères tangibles, nous apportons autant d'importance au chemin parcouru, à la richesse des recherches, expérimentations, processus mis en œuvre qu'au résultat final.

CONSTRUCTION DE LA COTE

La production demandée est identique mais les cotations sont pondérées en rapport avec l'année d'étude.

La cote d'atelier inclus deux jurys avec invités extérieurs et le workshop.

Les remises d'atelier sont évaluées par une appréciation (A,B,C,D) et transformée en une cote finale qui inclus une appréciation de l'implication et de l'évolution de l'étudiant au fil du quadrimestre par les enseignants.

La côté d'atelier et la côte de jury valent chacune 50%.

ASPECTS PRATIQUES

- Un maximum de 15 projets sera encadré par les enseignants. Des groupes de 2,3 ou 4 étudiants sont à former pour atteindre ce nombre de recherches (Atlas+Projet) ;
- Les groupes peuvent être composés indifféremment d'étudiants de MA1, MA2 ou ER ;
- Les corrections se font sous la forme de présentations collectives le vendredi. Le mardi est consacré à des corrections individuelles à la demande des étudiants ;
- U.P. se situe au local B2.2.