AR-101

Théorie et critique du projet BA1

Dietz Dieter

Cursus	Sem.	Type
Architecture	BA1	Obl.

Langue d'enseignement	français / anglais
Coefficient	8
Session	Hiver
Semestre	Automne
Examen	Pendant le semestre
Charge	240h
Semaines	14
Heures	**6 hebdo**
Cours	2 hebdo
Projet	4 hebdo
Nombre de places	

Résumé

Le cours vise à l'acquisition des outils essentiels au projet et à une compréhension de l'architecture comme savoir-faire, pensée, et attitude qui interroge l'inscription des êtres vivants dans leur environnement par la conception de l'espace.

Contenu

La première année est dévolue à l'acquisition des bases et outils de recherche et d'élaboration de projets d'architecture. L'architecture y est comprise comme une activité qui n'implique pas uniquement ce qui est bâti, et la notion d'espace est au centre l'enseignement.

Au travers de l'acquisition de ces outils et l'étude de cette notion, les étudiant·e·x·s se familiarisent avec le rapport du projet architectural à des contextes donnés. Leur propre corps constitue l'instrument d'observation et d'habitation du projet architectural et du contexte donné.
Le cours interroge notre relation au monde et exige que nous observions nos situations afin de reconnaître les prises et les potentialités sur lesquelles nous pouvons agir.
Les 4 compétences fondamentales requises dans l'élaboration du projet architectural en 1ère année sont: DESSIN, MAQUETTE ET CONSTRUCTION, COLLECTIVITÉ ET CONTRIBUTION, PROJET.

Mots-clés

space, architecture, territory, affordance, potentialities, measures, project-based learning, craft, making

Compétences requises

Cours prérequis obligatoires

-

Cours prérequis indicatifs

-

Concepts importants à maîtriser

Compréhension > Participation > Faire (acte de) ;
Échelle, relevés et proportions (Scale, Measures and proportion) ;
Espace, le plein et le vide (Space, solid and void) ;
Tectoniques (Tectonics) ;
Intériorité (Interiority) ;
Territoire (Territory and landscape) ;

Affordances et potentiel/potentialité (Affordances and Potentialities) ;
Pensées et outils projectuels (Design Thinking and Design Tools) ;
Protofigure and Protostructure ;

Acquis de formation

- Démontrer sa capacité à utiliser aisément et maitriser les 4 compétences fondamentales.
- Développer à l'aide de ces capacités, ses projets architecturaux de manière autonome.
- Synthétiser les apports critiques de ses professeur·e·x·s, invité·e·x·s et camarades pour construire et développer ses projets.
- Interpréter et comprendre les échelles dans un contexte établi au travers de la production et l`utilisation d`outils architecturaux précis, intelligibles et lisibles comme le dessin et la maquette.
- Construire des trames narratives convaincantes qui soutiennent les intentions projectuelles et conceptuelles par le discours, l'échange, le storytelling, et les moyens d'expression visuelle à disposition.
- Analyser et évaluer les relations entre le corps et l`environnement construit. Concevoir et tester une intervention architecturale sur site ayant la capacité d`activer cette interaction.
- Synthétiser les relations projectuelles des phases réalisées par un (des) détail(s) construit(s) à l`échelle 1:1.
- Coordonner des projets architecturaux menant à un projet commun.
- Produire un projet architectural par une intervention construite et collaborative sur site.

Compétences transversales

- Evaluer sa propre performance dans le groupe, recevoir du feedback et y répondre de manière appropriée.
- Négocier (avec le groupe).
- Etre conscient des implications sociales et humaines liées au métier de l'ingénieur.
- Auto-évaluer son niveau de compétence acquise et planifier ses prochains objectifs d'apprentissage.
- Donner du feedback (une critique) de manière appropriée.

Méthode d'enseignement

1. COURS
Les *cours théoriques* servent de support au développement et à l'évolution du projet au cours de l'année. Ils prennent la forme de conférences par des intervenant·e·x·s internes ou externes, débats participatifs, présentations et démonstrations Tekhnè pour l'apprentissage des outils de bases.
2. STUDIOS
Le développement de projets se déroule au sein des studios afin de favoriser une culture collective d'atelier. Le transfert de connaissances et d'informations se mène en continu entre les directeur·rice·x·s de studio et leurs étudiant·e·x·s, et entre les étudiant·e·x·s eux-mêmes durant les heures de studios, la journée du lundi et le mardi matin.
3. WORKSHOPS
Les workshops sont développés et organisés par ALICE et des invité·e·x·s externes pour approfondir la compréhension et la pratique des compétences et du territoire.
4. PROGRESS REVIEWS et PIN-UPS
Les Progess Review (revue d'avancement) et Pin-ups (affichage) font parties intégrantes du processus d'apprentissage des étudiant·e·x·s. En assistant aux reviews et pin-ups de leurs collègues, les étudiant·e·x·s apprennent à comprendre comment celles et ceux-ci créent des narratifs expliquant leur intervention, comment améliorer leur propre projet et idées par comparaison, et à construire et positionner leur point de vue en relation avec ceux de leur pair·e·x·s.
· Présentation orale succincte de l'état du projet sur la base de dessins, de maquettes et d'images. Les étudiant·e·x·s décrivent l'évolution future de leurs projets à partir de ce qui a été réalisé au moment de l'évaluation. Ce processus encourage la culture du débat.
· Échanges et discussions entre les différents studios, les directeur·rice·x·s de studio et des expert·e·x·s externes. Ces

échanges nourrissent le projet et fournissent des outils supplémentaires pour le développement des projets des étudiant·e·x·s.

* Coûts: Une contribution de 280.- est demandée en début de semestre pour la fourniture du matériel de base nécessaire, en sus du matériel usuel pour la réalisation de maquettes et des impressions (variable selon projet/étudiant·e·x)

Travail attendu

Les étudiant·e·x·s doivent :
· Produire l'ensemble des éléments de rendu conformément au programme officiel fourni en début d'année,
· Pratiquer et maîtriser les quatre compétences dans l'élaboration d'un projet architectural et les acquis de formation selon la description ci-dessus,
· Engager des discussions et débats avec leur directeur·rice·x·s de studio, invité·e·x·s et pair·e·x·s afin de faire progresser leurs projets,
· Participer aux workshops proposés (à l'EPFL ou sur des sites externes en lien au projet)
· Structurer leur travail en présentations succinctes lors de Project Reviews (contrôle continu) et pouvoir argumenter leurs choix et décisions à travers leur production tout en cultivant une autocritique constante,
· Documenter la progression de leurs projets (dessins, maquettes, images, textes et autres éléments de travail et de recherche) en les publiant chaque semaine sur le blog ALICE y1 et en procédant à leur évaluation,
· Travailler de manière indépendante et autonome tout en contribuant de manière constructive au travail collectif.

Méthode d'évaluation

L'évaluation est faite sur 4 compétences fondamentales dont l'étudiant·e·x doit démontrer l'acquisition et la maîtrise personnelle.
1. DESSIN
- S'applique à : Dessin construit, mise en page et support, organisation.
- Compétences : Maîtrise du dessin comme outil fondamental de l'architecte. Utilisation de la logique tectonique du dessin bidimensionnel et de sa transposition en espace tridimensionnel en tant qu'outil d'acquisition et de projection - spatial et narratif.
- Évaluation : Niveau de maîtrise, force analytique, spatialité, expression, rigueur de construction, justesse de l'information, précision d'exécution.

2. MAQUETTE ET CONSTRUCTION
- S'applique à : Maquette, Mock-up, Construction
- Compétences : Techniques de moulage, de construction, d'assemblage. Compréhension des échelles et de leur transposition dans l'espace. Engagement dans la pensée constructive, du détail jusqu'au site. Fondation d'une réflexion et de compétences quant aux problématiques constructives et leur influence directe sur l'élaboration du projet.
-Évaluation : cohérence conceptuelle, précision d'exécution, compréhension des échelles, démonstration d'une pensée et d'une logique constructive, structurelle, spatiale, environnementale et du geste à travers différentes échelles, du détail au site.

3. COLLECTIVITÉ ET CONTRIBUTION
- S'applique à : Dessin collectif, maquette collective, projet collectif, organisation, atelier, délégation.
- Compétences : Contribution active à tous les niveaux - projet, travail et dessin collectif, interactions de groupe, débats, pin-up et durant les progress reviews. Habileté à naviguer dans et à travers des contraintes de toute sorte et amplitude, y compris celles liées aux relations sociales nécessaires au projet architectural. Approche collective et intégrée au sein du projet (contraintes, conditions, idées), au sein de l'atelier (entre les étudiant·e·x·s et les projets), au sein de la classe (production transversale), et aussi sur le territoire et de ses différent·e·x·s intervenant·e·x·s.
- Évaluation : Pertinence et qualité de l'apport au collectif, (documents et décision), prise en compte des autres, autonomie dans l'organisation général..

4. PROJET
- S'applique à: Concept, articulation architecturale, processus de recherche, démarche expérimentale, risque/échec, présentation
- Compétences : Expression claire, structurée et pertinente du projet architecturale (orale et dessinée). Recherche et élaboration d'un concept fort, finesse de son articulation. Intègre également divers autres formats d'expression - texte, rendus 3d, collage, vidéos - ensembles comme supports pour en exprimer les différents aspects du projet. Élaboration de la narration et du développement conceptuel relatif au projet. Habilitéd'intégrer ou de réagir aux retours (avis,

feedback, critiques positives ou négatives, propositions, questions, mise endoutes, perspectives divergentes, convergentes ou parallèles) - sous forme de réponses ou arguments dans le projet.
- Évaluation : Qualité narrative et conceptuelle articulée et présentée de manière claire, précise et cohérente à l'aide de documents appropriés et demandés.

BASE D'ÉVALUATION
- Discussion à la table (travail présenté, avancement hebdomadaire), par directrice ou directeur du studio ;
- Reviews et autres périodes d'échange (travail présenté, présentation et discussion), par directrice ou directeur du studio et invité·e·x·s/équipe enseignante Alice ;
- Blog ALICE y1, journal et auto-évaluation, par équipe enseignante de projet Alice Y1 ;

Encadrement

Office hours	Oui
Assistant.e.s	Oui
Forum électronique	Non
Autres	L'équipe d'ALICE y1 est composée d'un groupe d'individus de divers horizons architecturaux, créant ainsi un environnement riche en dialogue : STUDIO DIRECTORS - qui guideront et soutiendront votre évolution tout au long de l'année. TECHNE - des personnes qui offrent une expertise sur des compétences et qui sont disponibles chaque semaine pour Office Hours - un moment où les étudiant·e·x·s peuvent poser des questions spécifiques ou des sujets liés aux compétences afin d'en discuter. INVITÉ·E·X·S - donnent l'occasion de s'engager et de dialoguer avec des professionnels. DIRECTION D'ALICE y1 - l'équipe Alice Y1 est dirigée par le profresseur Dieter Dietz, ainsi que le coordinateur académique Augustin Clément. En plus de participer aux Reviews, conférences et dialogue dans les ateliers, Dieter et Augustin tiendront des réunions régulières avec les délégué·e·x·s du studio afin de s'assurer que tout problème parmi le corps étudiant puisse être abordé.

Ressources

Service de cours virtuels (VDI)

Non

Bibliographie

Sera distribuée au début du semestre.

Sites web

- http://alice.epfl.ch/page-20191-en.html