

13 Archigram

PORTRAIT



A

INVESTIGATION

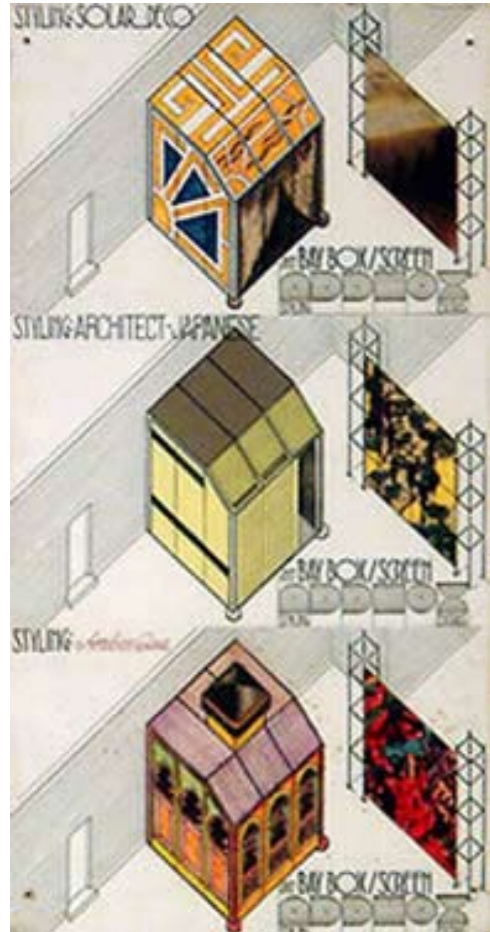
Présentation d'Archigram

L'architecte élabore une pensée de la ville. Il bâtit des villes, du plan d'urbanisme, des réseaux et des flux de circulation, des grands espaces commerciaux et industriels qui s'y relient, des espaces verts. En même temps, il dessine des places, des trottoirs, des arbres, des édifices qui constituent la ville. La différence d'échelle n'empêche pas que l'on puisse concevoir la ville comme un ensemble, d'un seul trait. Le logement comme unité de base peut donner sa forme à la ville sans délaissier l'espace public.

À travers les projets architecturaux, on peut suivre l'histoire d'une ville. La ville du promeneur ou celle de l'employé, de l'habitant, cet usager qui peut habiter tous les lieux de la ville. C'est à lui que l'architecte s'adresse, dont il tient compte pour définir un urbanisme.

L'architecture contemporaine est issue pour une partie des images et des principes de quelques architectes des années 1960, dont le groupe Archigram. Un groupe d'architectes anglais, né dans les années 1960 et constitué de Peter Cook, Ron Herron, David Greene, Warren Chalk, Dennis Crompton, Mick Webb.

A |

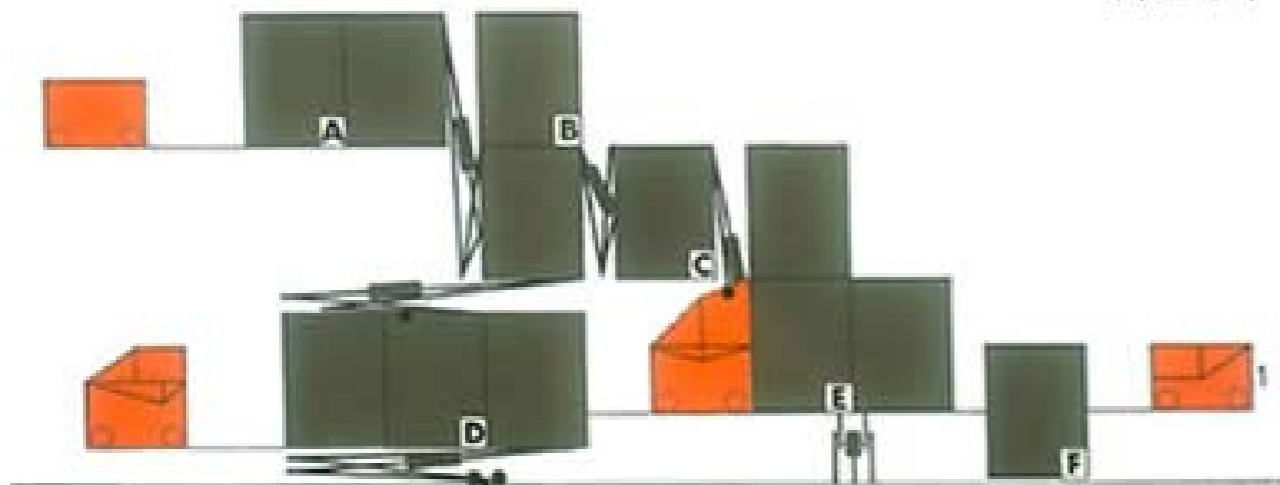


B
B |
C |

Leurs sources d'influence sont le futurisme, le constructivisme, des courants esthétiques et idéologiques du début du XX^e siècle, et plus récemment le Pop'art et la science-fiction. Ils inventent l'architecture de l'ère de la consommation. Leurs projets intègrent des produits de consommation courante et leur esthétique populaire : de la publicité aux couleurs criardes, des images de science-fiction, des images des groupes de musique rock des années 1960, et de multiples références à l'informatique, à l'électronique et aux télécommunications ou encore des allusions à la conquête de l'espace.

Cette architecture provient d'un imaginaire joyeux et ancré dans l'imagerie et les goûts de son époque. L'une des préoccupations majeures d'Archigram est le fonctionnalisme, c'est-à-dire la primauté de la fonction sur la forme, où la forme suit la fonction. Archigram a la volonté de se séparer du travail de la forme et des matériaux pour se consacrer aux usages, aux faits et aux événements. Leur première source d'inspiration est l'architecture industrielle (plate-forme offshore, ports de marchandise, grues, raffineries). Le Centre Georges Pompidou à Paris, construit par Richard Rogers et Renzo Piano entre 1972 et 1979, en est une illustration. D'autre part les principes de mobilité des éléments d'habitation selon les souhaits des habitants sont également développés par Archigram. Leurs travaux empruntent leur apparence et leur efficacité à d'autres domaines techniques.

Enfin ce qui caractérise leurs architectures est l'utilisation d'écrans, de téléviseurs et d'hologrammes comme éléments constructifs. Des ballons dirigeables et des zeppelins font aussi partie de leurs paysages urbains. La ville devient virtuelle, immatérielle, fabriquée grâce à des projections d'images. C'est une architecture de l'apparence qui joue avec des éléments empruntés aux appareillages d'un mécano, d'assemblages mobiles, démontables, amovibles pour produire une ville en mouvement, un habitat nomade, qui se déploie et évolue selon les activités de l'habitant.



C

D |
E |



D



E



F

APPROCHE ANALYTIQUE

Les différentes caractéristiques sont observées et analysées.

D'après les exemples (pages 13 à 16, documents A, B, C, D, E, F et G) des travaux d'Archigram, vous développez une réflexion :

1 | Quels éléments visuels illustrent l'univers et les principes architecturaux décrits dans la définition du groupe d'architectes ? Relevez sous forme de croquis les éléments en les classant suivant les principes décrits.

2 | D'après les travaux d'Archigram, sous forme de croquis, relevez les éléments :
- de structure,
- de façade,
- de couverture des édifices.

3 | Relevez les registres formels utilisés dans les projets d'Archigram.

4 | Relevez et analysez graphiquement et à l'écrit les moyens graphiques utilisés par Archigram pour présenter leurs projets.

5 | À quelles références, autres que celles décrites dans la définition, cette architecture vous fait-elle penser ? Citez des exemples précis.

6 | D'après vous, est-ce une architecture réaliste, utopique ou visionnaire ? Justifiez votre propos en l'argumentant.

7 | Pourriez-vous envisager de vivre dans cet environnement urbain ? Selon votre réponse, expliquez pourquoi.

TECHNIQUE

Outils graphiques : crayons, feutre noir.
Outils de construction : règle, équerre, compas.
Support : papier format A3.

RENDU

Au moins deux planches d'analyse écrite et graphique.

+ Sources à consulter

<http://archigram.net/index.html>



G

~~~~~  
F |

~~~~~  
G |

17 **L'objet public**
DESIGN PRODUIT



A



B



C

Le mobilier urbain

INVESTIGATION

Les différentes caractéristiques sont observées, identifiées.

La sélection est justifiée.

De nombreux objets occupent l'espace public. Ils répondent aux fonctions les plus élémentaires : s'asseoir, éclairer, abriter, organiser, sécuriser, et les plus techniques : les réseaux, l'hygiène. Ils répondent également aux usages de chaque époque, publicité, marchés, terrasses, manèges, chantiers, événements. Chaque jour, le citoyen invente de nouvelles pratiques urbaines, de nouvelles utilisations de l'espace public. La ville est un vaste champ de communication et ses lieux sont des scènes où se mêlent signes, images, objets fixes ou mobiles, qui s'adaptent aux usages permanents ou éphémères.

Le banc public

À propos des bancs, Thierry Paquot nous dit que :

« Le banc, quant à lui, accueille ses habitués (clochards, vieilles personnes, amoureux...), se transforme en endroit familial, sorte de pause dans l'agitation de la grande ville, comme dans *Sue perdue dans Manhattan* (Amos Kollek, 1998) ou dans l'émouvant, *Le Vieil homme et la ville* (Nadine Trintignant, 1981). Assis, le personnage attend et observe. Il devient le spectateur du théâtre urbain et semble comme à côté du mouvement ininterrompu de la ville. Il s'en échappe et se plonge dans ses souvenirs, mais la nostalgie n'est plus ce qu'elle était. »

Spaguetti Bench. Design : Pablo Reinuso

Boomerang. Béton rouge. Design : Arriola,

Rolling Bench. Créateurs coréens : Eunbi Cho & Minjung Sim. Après la pluie, le beau temps

Poof. Bois et polyéthylène, tissu ou cuir. Design : Kaori Chilna pour Bonaldo D |

Fly. Banc public, bois et métal, design italien.



E

EXPÉRIMENTATION

Les différentes caractéristiques sont analysées.

Une comparaison est établie entre les différents bancs.

Les bases du vocabulaire spécifique sont maîtrisées.

QUESTIONNEMENT

ÉTAPES

Voici différents mobiliers urbains pour s'asseoir (documents A, B, C, D, E) dont les formes, les matériaux entraînent un usage différent.

1 | En vous aidant des documents iconographiques et des définitions, remettez chaque mobilier en face de son nom et de son designer.

2 | Parmi ce mobilier un n'est pas un banc, nommez-le et justifiez votre réponse. Quel est le lieu le plus approprié pour l'installer ?

RENDU

Fiche A4 avec vos réponses.

MORPHOLOGIE ET FONCTION

ÉTAPES

1 | Dessinez les bancs A, C et D sous forme de croquis vus de profil et nommez les différentes parties qui composent ces bancs.

2 | Installez-y des personnes en vous aidant du personnage ergonomique ci-contre. Attention à l'échelle du personnage, il peut y avoir plusieurs positions pour certains bancs. Indiquez sur votre croquis les angles du corps ou du dossier.

3 | Lequel vous paraît le plus confortable ? Justifiez votre réponse.

TECHNIQUE

Outils graphiques : crayons, feutres noir fins.

RENDU

Format A3. Croquis avec les annotations et la justification.

USAGE ET APPROPRIATION

ÉTAPES

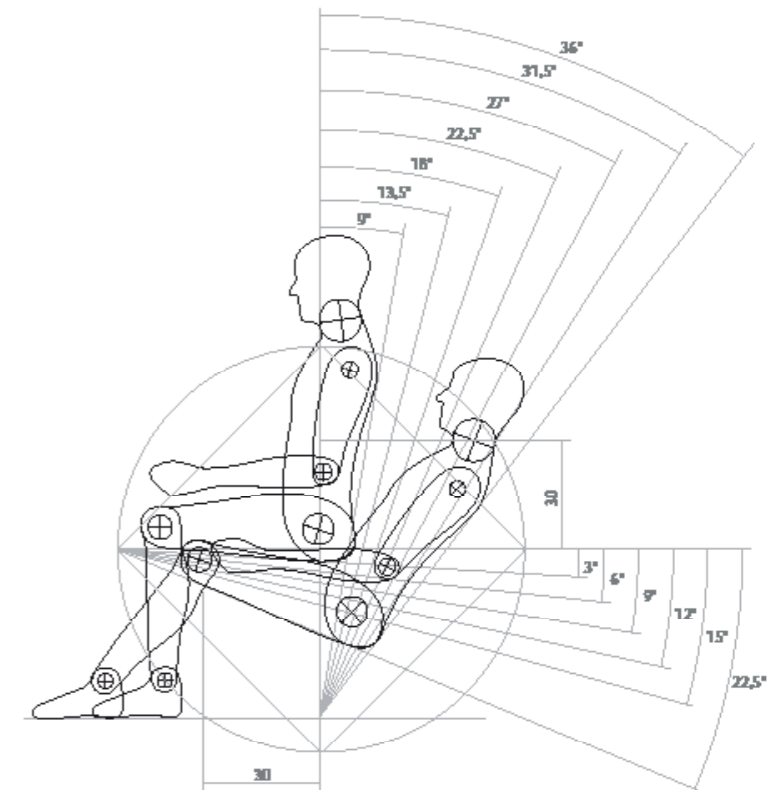
Pour ces trois bancs (A, C et D), imaginez combien de personnes peuvent s'asseoir, qui en a l'usage, comment l'utilisent-ils et pourquoi, dans quel lieu l'installer ? Pour cette étude vous ferez des croquis avec des annotations.

TECHNIQUE

Outils graphiques : crayons, feutres noir fins.

RENDU

Format A3. Croquis avec les annotations.



D





RÉALISATION

Les contraintes du cahier des charges sont respectées.

Les propositions sont créatives et réalistes.

La traduction graphique est explicite.

Banc public

Aujourd'hui, c'est une promenade, en prenant son temps. Peu importe le sens du parcours, musarder, fouiner, se hasarder dans des sentes à peine ouvertes, pénétrer sous le couvert, aller jusqu'à la falaise, grimper le raidillon, suivre la rivière. S'arrêter. S'asseoir. Vue choisie, bruit de l'eau, calme, ombre, soleil. Rêver, discuter, se laisser faire. En prenant le temps.

Ce petit texte vous emmène dans un paysage arboré et paisible.

CONCEPTION

Concevoir un banc qui pourrait s'intégrer dans ce paysage sans en rompre l'harmonie.

ÉTAPES

1 |

Recherchez des matériaux. Quels types de matériaux pourraient venir dans l'élaboration de votre banc ? Nommez-les et constituez une planche de tendance.

Définition :

planche de tendance

Il s'agit de constituer une planche de recherches documentaires qui apportent des informations sur un thème donné. La planche de tendance aide le concepteur à situer l'objet à créer dans un contexte général.

2 |

Réalisez le cahier des charges pour votre banc en définissant la morphologie et la fonction, l'usage et l'appropriation.

3 |

Faites des recherches de formes de bancs en tenant compte de vos réflexions précédentes.

4 |

Sélectionnez une de vos recherches que vous approfondissez, faites en une représentation finale en perspective couleur.

TECHNIQUE

Outils graphiques : crayons, feutres noir fins, crayons de couleur, feutres de couleur.

RENDU

Une planche format A3 pour chacune des étapes du cahier des charges.

INTÉGRATION

DANS LE PAYSAGE

Les outils numériques sont maîtrisés.

ÉTAPES

1 |

Recherchez sur Internet un paysage dans lequel vous pourriez intégrer votre banc.

2 |

Scannez votre banc, la vue en perspective.

3 |

Ouvrez vos deux images dans Photoshop® ou Gimp, intégrez votre banc dans votre paysage. Attention : vos deux images doivent être de définition identique.

4 |

Mettez le banc à la bonne échelle par rapport au paysage.

5 |

Orientez-le avec l'outil transformation/perspective par rapport au paysage.

RENDU

Imprimez votre image en pleine page sur un format A4.

COMMUNICATION

La communication est explicite.

Présentez l'ensemble de vos recherches et travaux finalisés. Justifiez vos choix d'intégration dans le paysage.

Yann Kersalé

INVESTIGATION

Les effets de la lumière naturelle sur une surface sont un spectacle éphémère, un phénomène insaisissable. Les effets atmosphériques évoquent un mirage à explorer. Comment capter ce paysage immatériel, irréel ? Comment le ressusciter ?

Yann Kersalé développe une réflexion et des techniques autour de cette question. Il produit un vocabulaire plastique personnel sur ce sujet. Pour recréer la lumière naturelle ou pour s'en échapper et inventer d'autres formes, il utilise la lumière artificielle. La lumière électrique va lui permettre d'imaginer des scénarios

électroniques. Il manipule cette matière-lumière, crée du blanc avec des couleurs (grâce à la synthèse additive), joue avec des miroirs pour suggérer des espaces illusoires.

« Expéditions lumière » est le terme qu'il emploie pour qualifier ses œuvres, installées sur un site pour quelques temps ou cramponnées au mur d'un monument pour des années. Sa démarche n'est pas seulement une approche technologique et pérenne. Elle est un mouvement fébrile, vibrant, agité. Il travaille selon les particularités d'un lieu, *in situ*, et inversement le lieu va influencer son œuvre.

A |

Douarnenez 88.

Douarnenez, France, 1988



F |

Photo : Philippe Doison

Yann Kersalé est né à Paris en 1955. Il est originaire de Douarnenez, en Bretagne, une région pour laquelle il a un attachement certain et dont les caractéristiques marqueront l'ensemble de son œuvre. Depuis son enfance, il ne cesse de dessiner, d'abord pour calmer ses ardeurs de jeune garçon, puis à l'adolescence, parallèlement à ses études au collège, dans l'atelier du peintre Séneca à Douarnenez. Là, il découvre la gravure, la taille douce. Cette technique lui apprend l'équilibre entre le noir et le blanc, l'ombre et la lumière. Il se construit un univers graphique personnel. À quinze ans, en 1970, sur dérogation, il réussit à intégrer l'école des Beaux-Arts de Quimper. En 1972, il découvre le Land Art et le mouvement de Support-Surface. Il s'intéresse au Pop'art et à la démarche de l'artiste Joseph Beuys. À l'école des Beaux-Arts, Yann Kersalé développe une pratique qui consiste à travailler avec des diapositives, sur lesquelles il transfère ses travaux graphiques grâce à des manipulations chimiques réalisées dans un laboratoire photographique. Il projette ensuite les diapositives sur toutes sortes de surfaces, sur des morceaux de falaise, dans des grottes, dans des carrières. Les projections déforment les roches et accentuent l'abstraction de la matière brute. L'image se matérialise sur la paroi-écran et s'altère, se transforme. Son parti-pris est désormais celui de la lumière et de ce fait il s'intéresse à la technologie pour s'exprimer. Pour développer ses projets, à Paris, il consulte des scientifiques, des ingénieurs.

L'électricité était un médium beaucoup utilisé dans l'art du XX^e siècle et l'est encore davantage aujourd'hui. Elle symbolise la modernité. C'est un matériau novateur qui permet des combinaisons illimitées. La lu-



B

mière modifie notre environnement. L'artiste associe, selon les modalités qu'il s'est fixé, les éléments photonique, mécanique, thermique et électronique. Avec ce matériau l'art sort des musées et des galeries. L'artiste crée de nouveaux environnements, s'approprie des lieux pour les révéler autrement. Il les métamorphose grâce à ses manipulations, en leur apportant une nouvelle lumière, des couleurs différentes, détachées de leur réalité naturelle. Il sensibilise l'espace. C'est d'une part une manière extraordinaire de montrer des lieux différemment et d'autre part une manière de nous les faire connaître. Kersalé dit de ce matériau : « Il place l'individu dans un rapport physico-sensoriel avec ce qui lui est montré, soumet le spectateur à une interrogation vis-à-vis de ce qu'il voit, espérant que son influence puisse provoquer des réactions hystériques par rapport au phénomène lumineux qu'il perçoit. C'est la re-création d'un mystère, l'analyse spectrale d'un fond de cave. Transformer l'être humain à travers la perception qu'il peut avoir de ce qu'on lui donne à regarder me paraît une voie intéressante. »

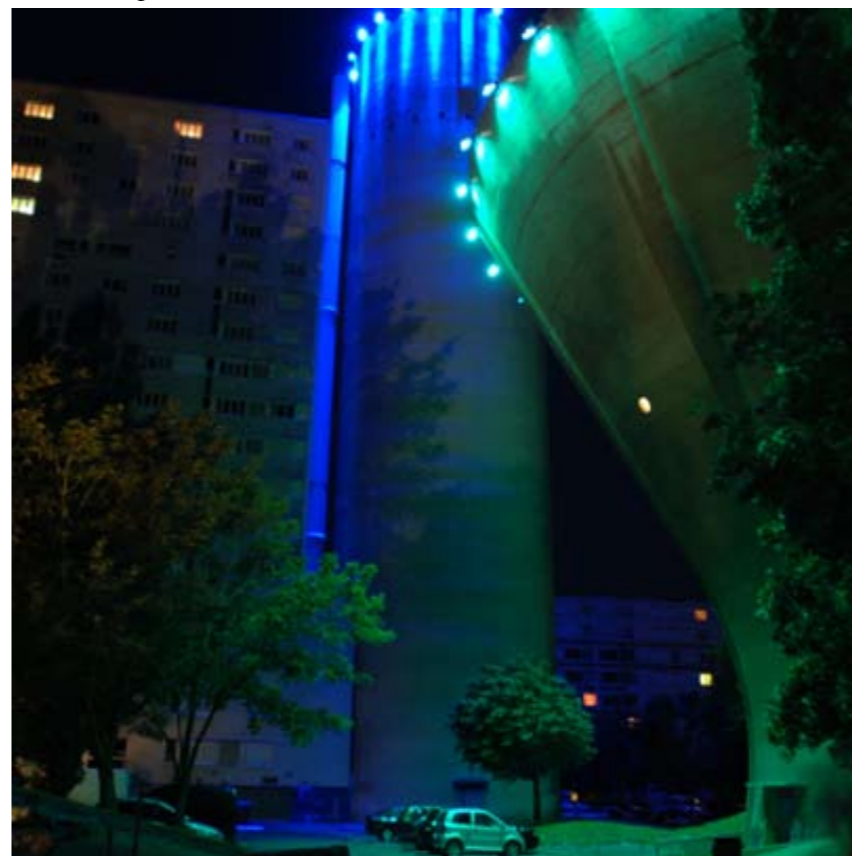
B | **Electricos.** Biennale de la lumière Luzboa, Lisbonne, Portugal, 2004

C | **Amarée 4.** Cherbourg, France, 1997

D | **Les Têtes à l'Eau.** Châteaux d'eau de Mireuil, La Rochelle, France, 2007



C



D

APPROCHE ANALYTIQUE

Les différentes caractéristiques sont observées et analysées

Aujourd'hui les agglomérations sont mises en valeur grâce à l'urbanisme lumière. Ce champ regroupe deux domaines, les mises en lumières architecturales provenant du monde du spectacle et les études paysagères issues de l'urbanisme traditionnel.

1 | Citez les édifices éclairés de votre ville. D'après vous, pourquoi la ville a-t-elle fait le choix d'éclairer ces lieux, quelles valeurs véhiculent-ils ?

2 | À quelles occasions certains lieux sont-ils éclairés de manière particulière ?
3 | Décrivez la mise en lumière d'un de ces lieux.

Les villes ont été conçues selon la lumière du jour. Le concept de mise en lumière renouvelle notre regard sur les villes. Notre lecture de la ville est souvent parasitée par une multitude d'information.

4 | D'après vous quels sont les avantages de la nuit dans une ville par rapport à notre regard sur les paysages urbains ?

Quel est l'environnement urbain ? Quels sont les partis pris plastiques de l'artiste ? Comment le travail de la lumière s'intègre-t-il dans le lieu ? Quel est le rapport entre la mise en lumière et l'histoire ou les particularités du lieu ?

5 | Que peut révéler un éclairage artistique d'une ville la nuit ?

6 | Consultez le site officiel de Yann Kersalé : <http://www.ykersale.com/>, choisissez l'une de ses œuvres et développez une réflexion autour du projet en vous aidant de ces questions :

7 | Recherchez sur Internet ce qu'est un concepteur lumière. Citez un exemple de projet de concepteur lumière. Quel est l'effet recherché ? Quelle est la démarche du concepteur lumière ? En quoi le projet est-il pertinent ?

Les nouvelles conceptions de l'éclairage nocturne de la ville suggèrent une nouvelle image de celle-ci. La lumière artificielle modifie la relation de l'homme avec le temps et les objets qui l'entourent, l'homme change de repères, habitué avant tout à l'éclairage solaire.

8 | Si vous deviez éclairer un lieu dans votre ville, quel lieu choisiriez-vous ? Expliquez ce choix. Expliquez quel éclairage vous souhaiteriez créer. Enrichissez votre propos de croquis didactiques.

RENDU
Fiche A4 avec vos réponses. Une planche A4 de croquis pour la question 8.