

•••••  
*Scale of Miles.*

## OCEAN-CHART.

He had bought a large map representing the sea,  
 Without the least vestige of land;  
 And the crew were much pleased when they found it to be  
 A map they could all understand.

The Hunting of the Snark (An Agony in 8 Fits), Lewis Carroll

## LA VILLE ENTIÈRE

### PROGRAMME SEMESTRE DE PRINTEMPS 2012

Les expériences de l'enfance amènent, physiquement et psychologiquement, une dilatation progressive de l'espace personnel. Nos premières aventures à l'extérieur de la maison ont un impact fondamental sur notre comportement. Tout à coup, nous ne sommes plus confrontés qu'à ceux qui nous aiment. En jouant nous partageons avec nos camarades et, inévitablement, nous devons négocier : comment construire ce château de sable, à qui appartient cette poupe, quel rôle vais-je jouer, comment connecter ces rails, qui va se laisser glisser en premier du toboggan?

Jouer tout seul n'est, souvent, pas des plus amusant. Les projets de notre enfance qui impliquaient nos amis en tant qu'associés et camarades sont peut être ceux dont on se souvient le mieux. Dès que nous négocions, qu'on le veuille ou non, nous communiquons et imaginons, nous commençons à faire et à produire – ensemble. Ce faisant, en jouant, négociant, imaginant, produisant, nous bâtissons une petite communauté qui grandira avec le temps. Puis d'autres. Elles font toujours partie de notre société, de la culture dans laquelle nous vivons. Dans ce sens, chaque acte social contribue à constituer la civilisation.

En jouant nous apprenons. Nous apprenons à connaître des choses – à propos de la collaboration, de la négociation, de la fabrication, etc. Nous gagnons en expérience par rapport à la tournure que peuvent prendre les choses. Or, et c'est la nature même du jeu, nous pouvons rarement anticiper les résultats. La complexité des interactions est difficile à prévoir. La capacité à favoriser le consensus tout en restant vrai fait partie des questions les plus délicates dans la construction de la société et de la cohabitation – un outil de navigation fragile – une boussole qui a besoin du soutien d'autres ressources – dans un champ de possibles, forces, tensions et opportunités en expansion.

Construire la connaissance nous aide, mais le savoir demeure inutile s'il n'est pas mis en application. Réfléchissons aux actes fondateurs de la société, à la responsabilité que nous avons en tant que citoyens, dont la plus remarquable manifestation est la cohabitation – aujourd'hui globale. Lorsque nous avons évolué de chasseurs nomades à cultivateurs sendentaires nous avons commencé à inventer de nouveaux modes de production, de communication et d'habitation, en étroite corrélation avec les spécificités territoriales et environnementales. Cette condition urbaine, à petite et grande échelle, témoigne clairement et directement des progrès en cours et des processus de transformation de nos sociétés. La coexistence urbaine est au cœur des modalités de vie de presque toutes les cultures et de plus de la moitié de l'humanité.

Nous nous réjouissons de créer un laboratoire de condition urbaine avec vous durant le deuxième semestre. 'La Ville Entière' fait allusion autant au caractère complet de la ville comme un environnement limité, qui se construit sur elle-même, qu'à la perception illimitée que nous avons parfois d'une ville. Envisager la ville comme un objet complètement compréhensible semble aujourd'hui obsolète. Cependant, à chaque moment de son processus de transformation, pour un instant, elle constitue une entité, une 'entièreté', en tant qu'acte social de civilisation – elle n'est jamais un objet, mais une forme de cohabitation partagée par plusieurs êtres différents. Notre laboratoire 'La Ville Entière' simulera une condition urbaine – un terrain de jeu augmenté – au travers d'une série d'îles urbaines verticales – 'villes archipels' en construction dans les 17 studios.

Examinons maintenant la ville, cet artefact complexe créé par l'homme – cet acte social, culturel et économique en transformation constante, à penser comme un organisme plutôt que comme condition statique ; réfléchissons en tant qu'architectes à ces processus sociaux, culturels et économiques, qui structurent notre quotidien et qui font donc partie intégrante de notre existence. Comment créer des milieux dans lesquels la qualité de vie devienne un critère essentiel pour la création et la gestion de l'espace? Comment créer des lieux d'identité, trouver l'équilibre entre production et loisir, entre activité et repos, utiliser contraste et équilibre dynamique comme autant de possibles: entre la verticale et l'horizontale, entre le bâti et le non-bâti.

Le temps de l'architecte-démiurge étant désormais révolu et remplacé par les pratiques professionnelles globalement interconnectées d'aujourd'hui, travaillant souvent de manière interdisciplinaire et par le biais de modes opératoires hautement structurés ; le processus de projet ainsi que l'éducation des futurs architectes doivent être reconsidérés avec attention. À l'aube de votre cursus, vous devez être confrontés à un cadre pédagogique apte à vous préparer aux défis qui nous attendent tous en dehors de l'école. Plus qu'une trajectoire linéaire et prédéfinie, produisant par conséquent des résultats prévisibles et attendus, le programme de ce deuxième semestre propose un cadre qui ouvre l'imaginaire. Aristote, dans son 'Ethique à Nicomaque', identifie cinq types de savoirs : la 'doxa' (système de croyances, doctrine de la parole), l' 'episteme' (vérités historiques acceptées, épistémologie de la parole), la 'phronesis' (sagesse pratique), la 'techne' (savoir-faire, artisanat; linéaire) et la 'poiesis' (art, créativité; dynamique, non-linéaire). Par sa nature synthétique, le projet d'architecture demande clairement à l'architecte la pratique de tous ces champs de connaissances, ainsi que la maîtrise de leurs langages.

Dans de telles conditions – in vitro et in vivo - l'architecte n'agit pas individuellement, mais participe à l'élaboration d'une sphère sociale, technologique et culturelle. Nous ne construisons pas notre environnement seuls, mais toujours ensemble. Revenons à Aristote, dans sa 'Politique' il écrit : 'une ville est composée de différents types d'hommes, des gens qui se ressemblent ne peuvent pas donner naissance à une ville'. Au cours du premier semestre nous avons exploré les notions d'espace et de champs de vision, suivant le vecteur horizontal de la perspective de la Renaissance ; nous allons maintenant penser verticalement. L'objectif de ce semestre est de mener des explorations sous la forme d'un projet architectural individuel et ce faisant, de contribuer à l'élaboration d'un projet de studio dans une condition verticale. Ainsi, l'idée de propriété individuelle ou la notion de tabula rasa, de projet sans interdépendances avec d'autres projets, est abolie. Chaque étudiant choisit un territoire dans une matrice verticale, à négocier au sein de la communauté du studio. Ainsi, les projets sont en dialogue constant tout au long du semestre, générant des champs de possibles, de tensions et de forces sans cesse négociés au sein de la communauté. Dès lors, apparaît une double notion de responsabilité que nous allons mettre en avant durant le semestre : la responsabilité de l'individu perçu comme élément actif de la société, et celle qui découle de notre rôle d'architecte. À travers ce dialogue – qui naîtra entre nous, avec les domaines adjacents et avec d'autres, plus éloignés encore – nous devons réapprendre à voir, à nous regarder nous-mêmes.

Cette implication directe du soi, autant au niveau physique que mental, représente un des objectifs clé du studio lui-même. Nous croyons profondément qu'il n'est pas possible de produire une architecture sans être impliqués, exposés et engagés face à l'environnement, la communauté, la civilisation et nous-mêmes.

Les projets, en tant que contributions à un acte commun, sont développés sous la forme de propositions architectoniques. Le choix et l'évolution des composantes spatiales et structurelles de chaque projet sont basés sur l'étude du potentiel architectural du programme proposé, en termes de performance spatiale et d'efficacité matérielle. Le résultat questionne alors la condition sociale dans des systèmes polymorphes, les artefacts et les signes d'interaction, respectivement leurs formes spatiale et programmatique – et appréhende une réalité eidétique comme environnement matériel. Les projets étant développés autant individuellement qu'en groupe, les aspects sociaux et la collaboration se trouvent ainsi engagés dans la démarche, en termes programmatiques également. Ce faisant, nous mettons en jeu autant les aspects inhérents aux processus de projet et de planification que les questions de cohabitation civique.

Par où commencer ? Nous sommes récemment tombés sur un manifeste écrit par Bruce Mau, expliquant le processus de projet de Bruce Mau Design. Il résonne tellement bien avec les idées d'ALICE que nous l'avons inclus ci-après dans les appendices.

Vous y trouverez une réponse : commencez n'importe-où !

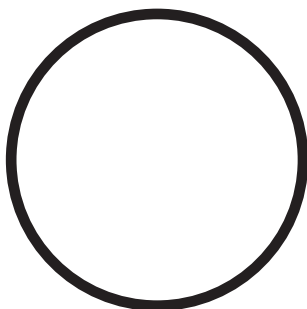
10:15

RETROSPECTIVE

10:45

INTRO SEM II

11:45

INTRO  
TOPOGRAPHIESLA VIE MODE D'EMPLOI  
TOPOGRAPHIES

## PROJET: TOPOGRAPHIES

### MAP CONSTRUCTIONS

#### OBJECTIFS

- » Développer et construire une condition de sol dans la matrice.
- » Établir une condition spatiale à partir des composants de la matrice.
- » Confronter cette topographie avec la matrice du studio.
- » Lire le(s) texte(s) et/ou regarder le(s) film(s) choisis par le directeur/la directrice de studio (pour la semaine 3).

#### PROCESSUS

Workshop : Map Constructions

Lundi après-midi. Voir page suivante.

Construction: Matrix Condition

Lundi soir.

- » Montage et définition de la condition spatiale de la matrice du studio selon les instructions du directeur/de la directrice de studio.

Mardi matin.

Vous avez maintenant 4 jeux de cartes manipulées (Map constructions) et la matrice. Continuez par groupes de 2:

- Examinez et interprétez les nouvelles qualités des Map Constructions créées dans chaque groupe.
- Comprenez ces nouvelles qualités autant spatialement qu'architectoniquement (plis, disjonctions, découpes, transitions, etc.).
- Dessinez et construisez un moule par groupe de 2, destiné à couler la différence entre deux états dans les Map Constructions, à l'échelle de la matrice.
- Assurez-vous que les connexions ou points de contact entre chaque moule soient maintenus (plans de transition ou de superposition, point ou bord de contact, etc).

#### FORMES

- »» Film en stop-motion de la transformation des cartes (format .m4v)
- »» 4 jeux de cartes manipulées
- »» Moule des différences, 1:50
- »» Dessins du moule (plans, coupes, élévations), 1:50

21.02.12

MARDI

10:15

## PIN-UP 1

### TOPOGRAPHIES

ATELIER  
PRÉSENTATION & DISCUSSION:  
TOPOGRAPHIE /  
MAP CONSTRUCTIONS / MOULES //  
EN DÉVELOPPEMENT

*Si la carte s'oppose au calque, c'est qu'elle est toute entière tournée vers une expérimentation en prise sur le réel.*

*La carte ne reproduit pas un inconscient fermé sur lui-même, elle le construit. Elle concourt à la connexion des champs, au déblocage des corps sans organes, à leur ouverture maximum sur un plan de consistance.*

*(...) La carte est ouverte, elle est connectable dans toutes ses dimensions, démontable, renversable, susceptible de recevoir constamment des modifications. Elle peut être déchirée, renversée, s'adapter à des montages de toute nature, être mise en chantier par un individu, un groupe, une formation. (...) Une carte a des entrées multiples, contrairement au calque qui revient toujours 'au même'.*

*Une carte est affaire de performance, tandis que le calque renvoie toujours à une 'compétence' prétendue.*

*Gilles Deleuze et Félix Guattari, Mille Plateaux : Capitalisme et Schizophrénie 2,*

*Les éditions de minuit, Paris, 2006, p. 20*

p 5

SEMAINE 1

20.02.12

**WORKSHOP 1**  
**MAP CONSTRUCTIONS / MATRIX CONDITION**  
**ATELIERS**



## **WORKSHOP:**

### **MAP CONSTRUCTIONS**

**LUNDI APRÈS-MIDI**

**4 GROUPES DE 4 ÉTUDIANTS:**

- **UNE CARTE PAR ÉTUDIANT (DONNÉE PAR LE DIRECTEUR / LA DIRECTRICE DE STUDIO)**
- **TRAVAIL INDIVIDUEL EN NÉGOCIATION ET COLLABORATION AVEC LES AUTRES: TOUJOURS GARDER UNE CONNEXION ENTRE CHAQUE CARTE AU SEIN DE CHAQUE GROUPE.**
- **OPÉRATIONS PAR GROUPE: 4 PLIAGES, 4 DÉCOUPES, 4 TRANSFORMATIONS D'ÉCHELLE, 4 ADDITIONS, 4 SOUSTRATIONS, 4 JUXTAPOSITIONS, 4 RENVERSEMENTS (ET AUTRES SELON LE DIRECTEUR/LA DIRECTRICE DE STUDIO).**
- **PRENEZ UNE PHOTO APRÈS CHAQUE OPÉRATION.**
- **ANALYSEZ ET DISCUTEZ LES RÉSULTATS AU SEIN DE CHAQUE GROUPE.**
- **PRENEZ UN PHOTO DES 4 CARTES ASSEMBLÉES.**
- **ÉCHANGEZ LES JEUX DE 4 CARTES AVEC UN AUTRE GROUPE ET RÉPÉTEZ LES MANIPULATIONS AFIN QUE CHAQUE GROUPE AIT TRAVAILLÉ UNE FOIS SUR CHAQUE JEU DE CARTES.**
- **ANALYSEZ ET DISCUTEZ LES RÉSULTATS FINAUX DANS LE STUDIO.**

27.02.12

# VILLES ARCHIPELS 1

## SG1

TOPOGRAPHIES  
ARPEN TER

10:15

DEBAT CRITIQUE

10:45

VILLES ARCHIPELS 1:  
NEW YORK  
(LA GRILLE)

11:45

INTRO ARPENTER  
CARTES DES DESIRS 1

15:00 – 17:00

HEURES D'ATELIER  
URS EGG / DIETER DIETZ  
ATELIERS

LA VIE MODE D'EMPLOI  
ARPENTER

## PROJET: ARPENTER

ANALOGUE ET ABSTRACTION

### OBJECTIFS

- » Appréhender le moule comme une réalité architectonique en relation avec la matrice du studio dérivée des Map Constructions.
- » Arpenter et dessiner cette nouvelle spatialité.

### PROCESSUS

- Coulez en plâtre les différences mises en évidence la semaine passée.
- Choisissez un territoire chacun.
- Dessinez le gabarit donné (le territoire) et le moule intégré dans la matrice en plan et coupe.
- Intégrez le moule de la semaine passée dans la matrice afin de générer un nouveau site.

### FORMES

- »» Moulage des différences, 1:50
- »» Dessins du territoire (moule intégré dans la matrice, plans et coupes), 1:50
- »» Carte verticale #1 (transposition dans Vectorworks, en coupe), 1:100
- »» Moule intégré dans la matrice, 1:50



28.02.12

MARDI

10:15

## PIN-UP 2 TOPOGRAPHIES

ATELIER  
PRÉSENTATION & DISCUSSION:  
TOPOGRAPHIE /  
DESSINS / MAQUETTES / MOULES /  
MOULAGES //  
EN DÉVELOPPEMENT

---

*Maps: "...an eidetic fiction constructed from factual observation. As both analogue and abstraction, then, the surface of the map functions like an operating table, a staging ground or a theatre of operations upon which the mapper collects, combines, connects, marks, masks, relates and generally explores. These surfaces are massive collection, sorting and transfer sites, great fields upon which real material conditions are isolated, indexed and placed within an assortment of relational structures."*

*James Corner, The Agency of Mapping, in Denis Cosgrove, Mappings, Reaktion Books, London, 1999, p215*

05.03.12

## VILLES ARCHIPELS 2 SG1

## TOPOGRAPHIES ARPEÏTER MICRORÉCITS

10:15

DEBAT CRITIQUE

10:45

VILLES  
ARCHIPELS 2:  
NEW YORK  
(TYPOLOGIES)

11:45

INTRO MICRORÉCIT  
LA MAQUETTE COMME  
OUTIL

15:00-17:00

HEURES D'ATELIER  
URS EGG / DIETER DIETZ  
ATELIERS

LA VIE MODE D'EMPLOI  
MICRORÉCITS

### MICRORÉCITS DÉVELOPPEMENT DU PROGRAMME / RÉCITS D'ESPACE / MISE EN ESPACE

#### OBJECTIFS

- » Construire les références pour le développement du programme.
- » Développer un contexte et un programme pour le projet individuel.
- » Confronter le programme avec le site.
- » Formaliser le programme.

#### PROCESSUS

- Analysez le matériel choisi par le directeur/la directrice de studio (texte, film) et/ou le programme élaboré au premier semestre.
- Extrayez des thèmes tels que personnages, comportements, habitudes, actions, conditions spatiales, événements, etc., pour créer un 'collage de thèmes' (collage de photos, références, dessins, maquettes, etc.).
- Synthétisez ces thèmes afin de développer des implications spatiales, traduites par des dessins et/ou des maquettes conceptuelles.
- Pensez le développement du programme en lien avec la topographie – interagissez, transformez, augmentez, creusez la topographie par rapport aux thèmes. Comment le concept se met-il en relation avec la topographie ? Les thèmes deviennent-ils une partie de la topographie ou émergent-ils ?

#### FORMES

- »» Développement du programme (collages, textes, etc.)
- »» Dessins, sur la même feuille (plans, coupes, axonométries, perspectives), 1:50
- »» Maquettes conceptuelles (profilés en bois, bois, carton blanc/jaune, plâtre), 1:50
- »» Topographie remaniée dans la matrice, 1:50

06.03.12

MARDI

10:15

## PIN-UP 3 MICRORÉCITS

ATELIER  
PRÉSENTATION & DISCUSSION:  
MICRORÉCITS / PROGRAMME /  
MISE EN ESPACE / MAQUETTES //  
EN DÉVELOPPEMENT

*INFORME: Un dictionnaire commencerait à partir du moment où il ne donnerait plus le sens mais les besognes des mots. Ainsi informe n'est pas seulement adjectivé ayant el sens mais un terme servant à déclasser, exigeant généralement que chaque chose ait sa forme. Ce qu'il désigne n'a ses droits dans aucun sens et se fait écraser partout comme une araignée ou in ver de terre. Il faudrait en effet, pour que les homes académiques soient contents, que l'univers prenne forme. La philosophie entière n'a pas s'autre but : il s'agit de donner une redingote à ce qui est, une redingote mathématique. Par contre affirmer que l'univers ne ressemble a rien et n'est qu'informe revient à dire que l'univers est quelque chose comme une araignée ou un crachat.*

Georges Bataille, in Documents 1, Paris, 1929, p. 382 (<http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k32951f/f509>)

12.03.12

# CADAVRE EXQUIS 5 SG1

TOPOGRAPHIES  
ARPENTER  
MICRORÉCITS

10:15

DEBAT CRITIQUE

10:45

CADAVRE EXQUIS 5:  
FUGUE / MAPPING

11:45

CARTES DES DÉSIRS 2

15:00 – 17:00

HEURES D'ATELIER  
URS EGG / DIETER DIETZ  
ATELIERS

LA VIE MODE D'EMPLOI  
MICRORÉCITS

MICRORÉCITS  
WORK IN PROGRESS  
DÉVELOPPEMENT DU PROGRAMME /  
RÉCITS D'ESPACE / MISE EN ESPACE

13.03.12

MARDI

10:15

## PIN-UP 4 MICRORÉCITS

ATELIER  
PRÉSENTATION & DISCUSSION:  
MICRORÉCITS /  
PROGRAMME / MISE EN ESPACES /  
DESSINS / MAQUETTES //  
EN DÉVELOPPEMENT

---

*Dans l'Athènes d'aujourd'hui, les transports en commun s'appellent métaphorai. Pour aller au travail ou rentrer à la maison, on prend une « métaphore » – un bus ou un train. Les récits pourraient également porter ce beau nom : chaque jour, ils traversent et ils organisent des lieux ; ils les sélectionnent et les relient ensemble ; ils en font des phrases et des itinéraires. Ce sont des parcours d'espaces.*

*A cet égard, les structures narratives ont valeur de syntaxes spatiales.*

*Michel de Certeau, L'invention du quotidien 1 : arts de faire, Gallimard, 1990, p. 170*

19.03.12

# COMMUNITY BUILDING SG1

TOPOGRAPHIES  
ARPEŇTER  
MICRORÉCITS  
MÉTANARRATIONS

10:15

DEBAT CRITIQUE

10:45

CHRISTINE  
BINSWANGER

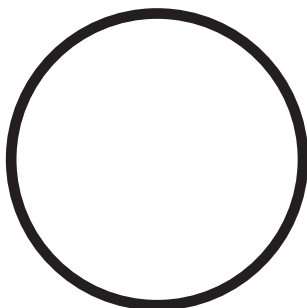
11:45

INTRO  
MÉTANARRATIONS  
MODELS ARE REAL

15:00 – 17:00

HEURES D'ATELIER  
URS EGG / DIETER DIETZ  
ATELIERS

LA VIE MODE D'EMPLOI  
MÉTANARRATIONS



## MÉTANARRATIONS QUARTIERS / VOISINAGE

### OBJECTIFS

- » Observer ensemble la matrice afin de reconnaître les qualités qui commencent à y apparaître telles que cycles, croissance, comportements, éléments statiques et dynamiques.
- » Développer des outils pour commencer un processus de négociation entre les projets, sur la base de leurs relations spécifiques (par ex. éléments partagés ou rejetés, exigences, composants, infrastructure, cadrages, programme, etc.).
- » Formaliser ces relations potentielles dans le workshop 'De la Ligne à la Structure'.
- » Développer un système d'infrastructures basée sur les résultats du workshop.
- » Définir un système de référence pour la matrice, basé sur une discussion avec le directeur/la directrice de studio.
- » Comprendre le contexte social de chaque projet.

### PROCESSUS

Workshop : De la Ligne à la Structure, première partie : Fils  
Lundi après-midi. Voir page suivante.

Mardi matin.

- Transposez la maquette de fils dans Vectorworks.
- Interprétez la maquette de fils afin de comprendre comment les liens se manifestent, spatialement et architectoniquement, pour développer un système d'infrastructures.
- Compréhension des connexions entre les projets, où les éléments se rencontrent, qu'ils soient spatiaux ou architectoniques, et négociation.

### FORMES

- »» Matrice avec maquette de fils, 1:50
- »» Film en stop-motion du développement de la maquette de fils (format .m4v)
- »» Carte verticale #2 (calque #2, transposition des fils dans Vectorworks et développement de l'infrastructure en axonométrie, sur la base de la coupe de la semaine 2), 1:100

20.03.12

MARDI

10:15

## PIN-UP 5 MÉTANARRATIONS

ATELIER  
PRÉSENTATION & DISCUSSION:  
MÉTANARRATIONS /  
PROGRAMME / MATRICE //  
EN DÉVELOPPEMENT

---

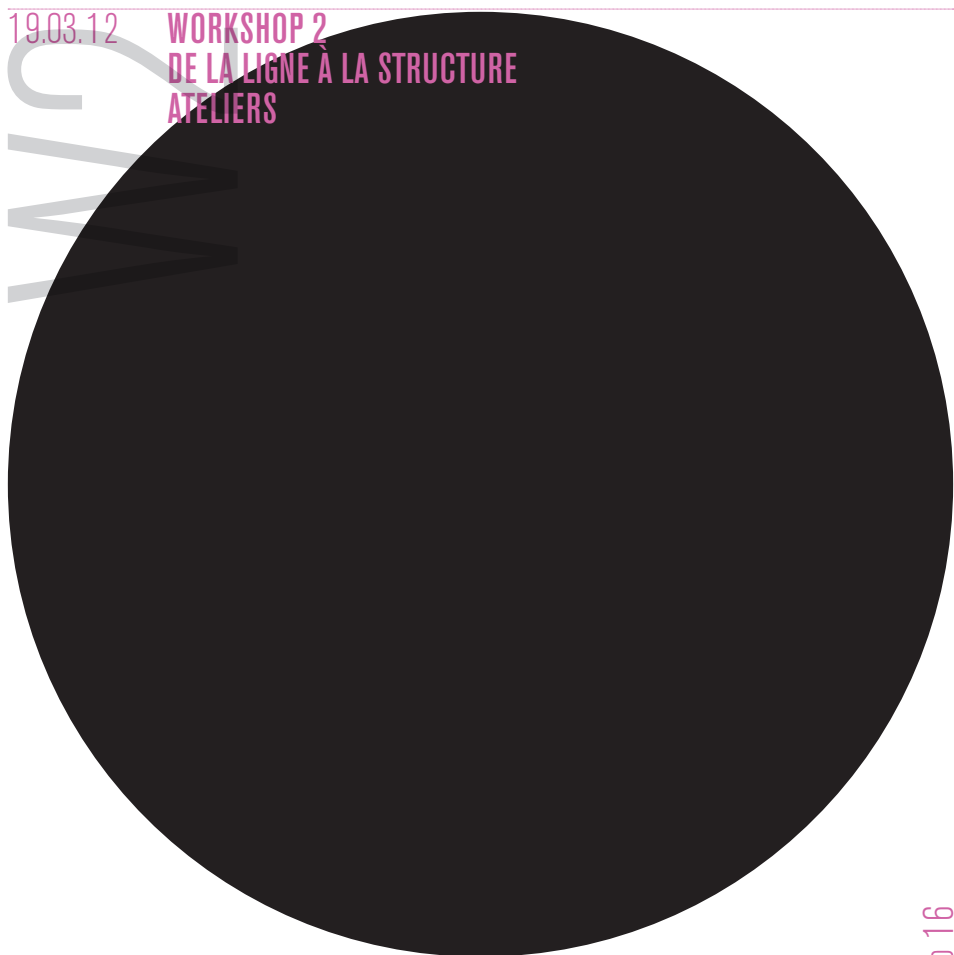
*Il y a espace dès qu'on prend en considération des vecteurs de direction, des quantités de vitesse et la variable de temps. L'espace est un croisement de mobiles. Il est en quelque sorte animé par l'ensemble des mouvements qui s'y déploient. Est espace l'effet produit par les opérations qui l'orientent, le circonstancient, le temporalisent et l'amènent à fonctionner en unité polyvalente de programmes conflictuels ou de proximités contractuelles. L'espace serait au lieu ce que devient le mot quand il est parlé, c'est-à-dire quand il est saisi dans l'ambiguïté d'une effectuation, mué en un terme relevant de multiples conventions, posé comme l'acte d'un présent (ou d'un temps), et modifié par les transformations dues à des voisinages successifs. A la différence du lieu, il n'a donc ni l'univocité ni la stabilité d'un « propre ».*

*En somme, l'espace est un lieu pratiqué. Ainsi la rue géométriquement définie par un urbanisme est transformée en espace par des marcheurs. De même, la lecture est l'espace produit par la pratique du lieu que constitue un système de signes – un écrit.*

*Michel de Certeau, L'invention du quotidien 1 : arts de faire, Gallimard, 1990, p. 173*

19.03.12

WORKSHOP 2  
DE LA LIGNE À LA STRUCTURE  
ATELIERS





## **WORKSHOP:**

### **DE LA LIGNÉ À LA STRUCTURE PREMIÈRE PARTIE: FILS LUNDI APRÈS-MIDI**

- **TRAVAILLEZ A L'ÉCHELLE DE LA MATRICE.**
- **IDENTIFIEZ TOUS LES LIENS ET CONNEXIONS ENTRE LES PROJETS SELON DES CRITÈRES TELS QUE PROGRAMME, INFRASTRUCTURE, MATÉRIAUX, COMPORTEMENT, ÉLÉMENTS STATIQUES/DYNAMIQUES, TEMPS, ETC.**
- **CEUX-CI PEUVENT ÊTRE CLASSIFIÉS EN TANT QUE FLUX, VECTEURS OU LIENS PHYSIQUES (UNE COULEUR DIFFÉRENTE POUR CHACUN).**
- **LES CONNEXIONS PEUVENT ÊTRE ÉTABLIES ENTRE N'IMPORTE QUELS TERRITOIRES, QU'IL SOIENT ADJACENTS OU PAS.**
- **UTILISEZ LES FILS POUR ESQUISSEZ CES CONNEXIONS DANS LA MATRICE.**
- **CONSIDÉREZ LE FIL COMME UN TRAIT DE CRAYON - PRÉCISION, ÉPAISSEUR, DIMENSION, COULEUR, LIGNES SIMPLES POUR INDICER LES FLUX ET LES VECTEURS, DOUBLES LIGNES POUR L'ÉPAISSEUR, ETC.**
- **DOCUMENTEZ LE DÉVELOPPEMENT DE CETTE MAQUETTE DE FILS AU MOYEN DE PHOTOS.**
- **EXAMINEZ LA MAQUETTE DE FILS ET ÉTABLISSEZ UN SYSTÈME DE RÉFÉRENCE POUR LA MATRICE GRÂCE À LA DÉFINITION DE, PAR EXEMPLE, AXES, CENTRE(S), NŒUDS, POINTS CARDINAUX, GRAVITÉ, ABSENCE DE GRAVITÉ, ETC.**
- **LE SYSTÈME INFRASTRUCTUREL EST-IL GLOBAL (MÉTASTRUCTURE) OU ÉMERGEANT?**
- **ANALYSEZ ET DISCUTEZ LES RÉSULTATS DU WORKSHOP DANS LE STUDIO.**

26.03.12

## VILLES ARCHIPELS 3

SG1

TOPOGRAPHIES  
ARPEŇTER  
MICRORÉCITS  
MÉTANARRATIONS  
INFRASTRUCTURES

10:15

DEBAT CRITIQUE

10:45

VILLES ARCHIPELS 3:  
LA SERENISSIMA

11:45

INTRO  
INFRASTRUCTURES

15:00–17:00

HEURES D'ATELIER  
URS EGG / DIETER DIETZ  
ATELIERS

LA VIE MODE D'EMPLOI  
INFRASTRUCTURES

## INFRASTRUCTURES

À DIFFÉRENTES ÉCHELLES – SPATIALE ET  
ARCHITECTONIQUE

### OBJECTIFS

- » Construire dans la matrice les relations révélées par le workshop et les dessins de la semaine passée.
- » Confronter les éléments d'infrastructure avec le projet.

### PROCESSUS

'De la Ligne à la Structure', deuxième partie : Structure

- Construisez les connexions dans la matrice – qu'elles soient spatiales ou architectoniques (par ex. découpes, vides, joints, etc.).
- Examinez avec attention les rencontres entre les éléments, autant entre les différents projets qu'entre les projets et la topographie.

### FORMES

- »» Carte verticale #3 (calque #3, axonométrie de l'infrastructure), 1:100
- »» Dessins des éléments d'infrastructure intégrés dans chaque territoire (plans, coupes, axonométries, perspectives), 1:50
- »» Infrastructure construite dans la matrice avec projet et topographie remaniés (profilés en bois, bois, carton blanc/jaune, plâtre), 1:50

27.03.12

MARDI

10:15

## PIN-UP 6

### INFRASTRUCTURES

ATELIER

PRÉSENTATION & DISCUSSION:

INFRASTRUCTURES /  
PROGRAMME / DESSINS / MAQUETTES //  
EN DÉVELOPPEMENT

*Le nomade est là, sur la terre, chaque fois que se forme un espace lisse qui ronge et tend à croître en toutes directions. Le nomade habite ces lieux, il reste dans ces lieux, et les fait lui-même croître au sens où l'on constate que le nomade fait le désert non moins qu'il est fait par lui. Il est vecteur de deterritorialisation. Il ajoute le désert au désert, la steppe à la steppe, par une série d'opérations locales dont l'orientation et la direction ne cessent de varier<sup>47</sup>. Le désert de sable ne comporte pas seulement des oasis, qui sont comme des points fixes, mais des végétations rhizomatiques, temporaires et mobiles en fonction de pluies locales, et qui déterminent des changements d'orientation de parcours<sup>48</sup>. C'est dans les mêmes termes qu'on décrit le désert des sables et celui des glaces : aucune ligne n'y sépare la terre et le ciel ; il n'y a pas de distance intermédiaire, de perspective ni de contour, la visibilité est restreinte ; et pourtant il y a une topologie extraordinairement fine, qui ne repose pas sur des points ou des objets, mais sur des heccités, sur des ensembles de relations (vents, ondulations de la neige ou du sable, chant du sable ou craquement de la glace, qualités tactiles des deux) ; c'est un espace tactile, ou plutôt « haptique », et un espace sonore, beaucoup plus que visuel...<sup>49</sup> La variabilité, la polyvocité des directions est un trait essentiel des espaces lisses, du type rhizome, et qui en remanie la cartographie. Le nomade, →*

19

SEMAINE 6

02.04.12

## LA VIE MODE D'EMPLOI CRITIQUE INTERMÉDIAIRE SG 1

LUNDI, PAR GROUPES DE DEUX STUDIOS /  
DANS LES ATELIERS

TOPOGRAPHIES  
ARPEINTER  
MICRORÉCITS  
MÉTANARRATIONS  
INFRASTRUCTURES

### FORMES

- » MAP CONSTRUCTIONS
- » FILM EN STOP-MOTION DE LA MANIPULATION DES CARTES (FORMAT .M4V)
- » DESSINS (PLANS, COUPES, AXONOMÉTRIES, PERSPECTIVES), 1:50
- » COLLAGE MICRORÉCITS
- » FILM EN STOP-MOTION DU DÉVELOPPEMENT DE LA MAQUETTE DE FILS (FORMAT .M4V)
- » CARTE VERTICALE (CALQUES 1-3, ÉLÉMENTS TOPOGRAPHIQUES ET INFRASTRUCTURE EN AXONOMÉTRIE), 1:100
- » MAQUETTES, 1:50
- » MAQUETTES D'ÉTUDE, 1:100

03.04.12

E2 - LA VIE MODE  
D'EMPLOI  
CRITIQUE INTERMÉDIAIRE

MARDI, 6G1

09:00

MAYBE HE REGAME ILL  
AND COULDN'T  
LEAVE THE  
STUDIO!

*l'espace nomade, est localisé, non pas délimité. Ce qui est à la fois limité et limitant, c'est l'espace strié, le global relatif : il est limité dans ses parties, auxquelles des directions constantes sont attachées, qui sont orientées les unes par rapport les autres, divisible par des frontières, et composables ensemble ; et ce qui est limitant (limes ou muraille, et non plus frontière), c'est cet ensemble par rapport aux espaces lisses qu'il restreint ou met au-dehors.*

*Gilles Deleuze et Félix Guattari, Mille Plateaux : Capitalisme et Schizophrénie 2,  
Les éditions de minuit, Paris, 2006, pp. 473-474*

p. 21

SEMAINE 7/8

16.04.12

# SCHWELLENATLAS SG1

TOPOGRAPHIES  
ARPENTER  
MICRORÉCITS  
MÉTANARRATIONS  
INFRASTRUCTURES  
INTERSTICES

10:15

DEBAT CRITIQUE

10:45

KIM FOERSTER

11:45

INTRO INTERSTICES

15:00–17:00

HEURES D'ATELIER  
URS EGG / DIETER DIETZ  
ATELIERS

LA VILLE ENTIÈRE  
INTERSTICES

## INTERSTICES PLEIN-VIDE / FIGURE-FOND

### OBJECTIFS

- » Déceler les conditions de bord, les transitions entre l'intérieur et l'extérieur des projets.
- » Révéler les connexions spatiales entre les projets.

### PROCESSUS

- Dessinez et construisez un moule des interstices entre les projets (il se peut qu'ils soient continus entre plusieurs territoires).

### FORMES

- »» Dessins du moule, 1:50
- »» Moule des interstices, 1:50
- »» Carte verticale #4 (dessin figure-fond (poché) dans Vectorworks en axonométrie), 1:100

17.04.12

MARDI

10:15

## PIN-UP 7

ATELIER  
PRÉSENTATION & DISCUSSION:  
INTERSTICES /  
DESSINS / MOULES //  
EN DÉVELOPPEMENT

*Les limites sont tracées par les points de rencontre entre les appropriations progressives (l'acquisition de prédicats au cours du récit) et les déplacements successifs (mouvements internes ou externes) des actants. Elles ressortissent à une distribution dynamique des biens et des fonctions possibles, pour constituer, de plus en plus complexifié, un réseau de différenciations, une combinatoire d'espaces. Elles résultent d'un travail de la distinction à partir de rencontres. Ainsi, dans la nuit de leur illimitation, des corps ne se distinguent que là où les « touches » de leur lutte amoureuse ou guerrière s'inscrivent sur eux. Paradoxe de la frontière : créés par des contacts, les points de différenciation entre deux corps sont aussi des points communs.*

Michel de Certeau, *L'invention du quotidien 1 : arts de faire*, Gallimard, 1990, p. 186

p 23

SEMAINE 9

23.04.12

## CADAVRE EXQUIS 6 SG1

TOPOGRAPHIES  
ARPEŒTER  
MICRORÉCITS  
MÉTANARRATIONS  
INFRASTRUCTURES  
INTERSTICES  
SEUILS

10:15

DEBAT CRITIQUE

10:45

CADAVRE EXQUIS 6:  
VOID / PROGRAM

11:45

INTRO SEUILS  
L'ESPRIT Dessiné

15:00–17:00

HEURES D'ATELIER  
URS EGG / DIETER DIETZ  
ATELIERS

LA VILLE ENTIÈRE  
SEUILS

## SEUILS MILIEU

### OBJECTIFS

- » Explorer la nature spatiale des conditions de bord, révélées par le moulage des interstices.
- » Développer et interroger les seuils.
- » Négocier le programme et les seuils (interactions).
- » Matérialiser les seuils architectoniquement.
- » Développer les continuités et/ou les discontinuités.
- » Explorer en détail un moment d'un seuil.

### PROCESSUS

- Coulez les volumes interstitiels en plâtre.
- Intégrez les moules / moulages / hybrides interstitiels dans la matrice – sont-ils portés par le projet, la matrice ou l'infrastructure ?
- Comment les interstices sont-ils créés ?
- Qu'est-ce qu'un seuil ?
- Qu'est-ce que l'épaisseur d'un seuil ?
- L'épaisseur d'un seuil est-elle constante ou variable ?
- Comment un seuil active-t-il l'intérieur et l'extérieur ?
- Comment un seuil réagit-il, autant d'un point de vue programmatique qu'architectonique ?

### FORMES

- »» Moule / moulage / hybride des interstices, dans la matrice (matrice remaniée), 1:50
- »» Coupe des interstices, 1:50
- »» Maquettes (profilés en bois, carton blanc/jaune, plâtre), 1:50
- »» Dessins du seuil intégré dans le projet (plans, coupes, axonométries, perspectives), 1:50
- »» Dessins d'un moment d'un seuil (une rencontre entre des éléments architectoniques), 1:20
- »» Maquette d'un moment d'un seuil (profilés en bois, bois, carton blanc/jaune, plâtre), 1:10



24.04.12

MARDI

10:15

## PIN-UP 8

ATELIER  
PRÉSENTATION & DISCUSSION:  
SEUILS / PROGRAMME  
DESSINS / MOULES / MOULAGES //  
EN DÉVELOPPEMENT

---

*C'est en comprenant mieux la perception (et donc l'imperception) – i.e. : comprendre la perception comme différenciation, l'oubli comme dédifférenciation.*

*Le fait qu'on ne voit plus le souvenir = non destruction d'un matériel psychique qui serait le sensible, mais sa désarticulation qui fait qu'il n'y a plus écart, relief. C'est cela qui est le noir de l'oubli. Comprendre que le „avoir-conscience“ = avoir une figure sur un fond, et qu'il disparaît par désarticulation – la distinction figure-fond introduit un troisième terme entre le „sujet“ et l' „objet“. C'est cet écart-là d'abord qui est le sens perceptif.*

*Maurice Merleau-Ponty : Le visible et l'invisible, Notes de travail, Éditions Gallimard, 1964, p. 247*

30.04.12

# VILLES ARCHIPELS 4 SG1

TOPOGRAPHIES  
ARPENTER  
MICRORÉCITS  
MÉTANARRATIONS  
INFRASTRUCTURES  
INTERSTICES  
SEUILS

10:15

DEBAT CRITIQUE

10:45

VILLES ARCHIPELS 4:  
HONG KONG S.A.R.

11:45

15:00-17:00

HEURES D'ATELIER  
URS EGG / DIETER DIETZ  
ATELIERS

WORK IN PROGRESS

01.05.12

MARDI

10:15

## PIN-UP 9

ATELIER

PRÉSENTATION & DISCUSSION:

PROJET / WORK IN PROGRESS

PROGRAMME / DESSINS / MAQUETTES //

EN DÉVELOPPEMENT

---

*All perceiving is also thinking, all reasoning is also intuition, all observation is also invention.*

*Rudolf Arnheim, Art and Visual Perception, University of California Press, Berkeley, Los Angeles and London, 1974, p.5*

07.05.12

# CADAVRE EXQUIS 7 SG1

TOPOGRAPHIES  
ARPEŃTER  
MICRORÉCITS  
MÉTANARRATIONS  
INFRASTRUCTURES  
INTERSTICES  
SEUILS

10:15

DEBAT CRITIQUE

10:45

CADAVRE EXQUIS 7  
INEFFABLE; INVISIBLE;  
NOTHING

11:45

15:00 – 17:00

HEURES D'ATELIER  
URS EGG / DIETER DIETZ  
ATELIERS

---

WORK IN PROGRESS

08.05.12

MARDI

10:15

## PIN-UP 10

ATELIER

PRÉSENTATION & DISCUSSION:

PROJET / WORK IN PROGRESS

PROGRAMME / DESSINS / MAQUETTES //

EN DÉVELOPPEMENT

$\frac{a}{b}$  a étant l'exposition

b b " les possibilités

le rapport  $\frac{a}{b}$  est tout entier non pas dans en nombre  $c \frac{a}{b}$   
= c mais dans le signe ( $\frac{a}{b}$ ) qui sépare a et b ;

dès que a et b sont „connus“ ils deviennent des unités  
nouvelles et perdent leur valeur numérique relative,

(ou de durée) ; reste le signe  $\frac{a}{b}$  qui les sépareit (signe de  
la concordance ou plutôt de. . . . ? . . . . chercher).

Marcel Duchamp : Duchamp du Signe, La „Boîte de 1914“, Flammarion, Paris,  
1975, p. 44

14.05.12 — **SANTA CATERINA MARKET**  
**SG1**

10:15  
**DEBAT CRITIQUE**

10:45  
**BENEDETTA  
TAGLIABUE**

11:45

15:00 — 17:00

**HEURES D'ATELIER**  
**URS EGG / DIETER DIETZ**  
**ATELIERS**

TOPOGRAPHIES  
ARPENTER  
MICRORÉCITS  
MÉTANARRATIONS  
INFRASTRUCTURES  
INTERSTICES  
SEUILS

**WORK IN PROGRESS**

15.05.12

MARDI

10:15

## PIN-UP 11

ATELIER

PRÉSENTATION & DISCUSSION:

PROJET / WORK IN PROGRESS

PROGRAMME / DESSINS / MAQUETTES //

EN DÉVELOPPEMENT

*Prenez un journal.*

*Prenez des ciseaux.*

*Choisissez dans ce journal un article ayant la longueur que vous comptez donner à votre poème.*

*Découpez l'article.*

*Découpez ensuite avec soin chacun des mots qui forment cet article et mettez-les dans un sac.*

*Agitez doucement.*

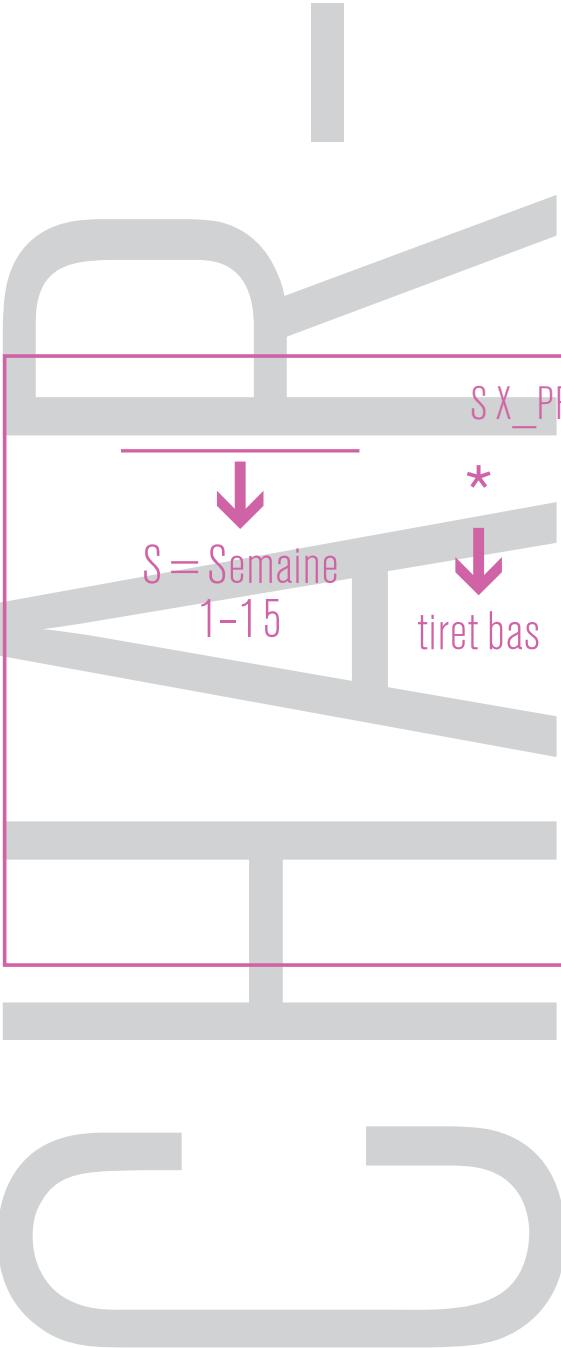
*Sortez ensuite chaque coupure l'une après l'autre dans l'ordre où elles ont quitté le sac.*

*Copiez consciencieusement.*

*Le poème vous ressemblera.*

*Et vous voici un écrivain infiniment original et d'une sensibilité charmante, encore qu'incomprise du vulgaire.*

*Tristan Tzara, Pour faire un poème Dadaïste, 1920*



SX\_PRÉNOM NOM DE FAMILLE\_ PRÉNO

↓  
S = Semaine  
1-15

\*  
↓  
tiret bas

↓  
noms auteurs  
prénom  
nom de famille  
en majuscules

\*  
↓  
tiret bas



ÉNONOM NOM DE FAMILLE \_D/M\_ STUDIO X.JPG



D = Dessin  
M = Maquette

\*



tiret bas



nom du studio

bas

29.05.12

MARDI ET  
MERCREDI

**LA VILLE ENTIÈRE  
ROLEX LEARNING CENTER  
CRITIQUE FINALE**

PAR GROUPES DE STUDIOS

31.05.12

JEUDI, FORUM RLC  
09:00

**LA VILLE ENTIÈRE  
FORUM ROLEX LEARNING CENTER  
CRITIQUE FINALE**

**FORMES**

- » **PLANS, COUPES, AXONOMÉTRIES, PERSPECTIVES 1:50**
- » **MAQUETTES, 1:50**
- » **MAQUETTES D'ÉTUDE, 1:100**
- » **MATRICE, 1:50**
- » **FILM EN STOP-MOTION DU DÉVELOPPEMENT DE LA MAQUETTE DE FILS (FORMAT .M4V)**
- » **CARTE VERTICALE #5 (CALQUES 1-4 EN AXONOMÉTRIE), 1:100**
- » **DESSIN DU MOULE DES INTERSTICES, 1:50**
- » **MOULAGE DES INTERSTICES EN PLÂTRE, 1:50**
- » **DESSINS D'UN MOMENT D'UN SEUIL, 1:20**
- » **MAQUETTE D'UN MOMENT D'UN SEUIL, 1:10**

p 34

31.05.12

**PARTY**



1150

SEMAINE 15

*signature*

---

AI

---

BRUCE MAU DESIGN, 2011  
[HTTP://WWW.BRUCEMAUDESIGN.COM/4817/112450/WORK/INCOMPLETE-MANIFESTO-FOR-GROWTH](http://www.brucemaudesign.com/4817/112450/work/incomplete-manifesto-for-growth)

## INCOMPLETE MANIFESTO FOR GROWTH

1. **ALLOW EVENTS TO CHANGE YOU.**  
You have to be willing to grow. Growth is different from something that happens to you. You produce it. You live it. The prerequisites for growth: the openness to experience events and the willingness to be changed by them.
2. **FORGET ABOUT GOOD.**  
Good is a known quantity. Good is what we all agree on. Growth is not necessarily good. Growth is an exploration of unlit recesses that may or may not yield to our research. As long as you stick to good you'll never have real growth.
3. **PROCESS IS MORE IMPORTANT THAN OUTCOME.**  
When the outcome drives the process we will only ever go to where we've already been. If process drives outcome we may not know where we're going, but we will know we want to be there.
4. **LOVE YOUR EXPERIMENTS (AS YOU WOULD AN UGLY CHILD).**  
Joy is the engine of growth. Exploit the liberty in casting your work as beautiful experiments, iterations, attempts, trials, and errors. Take the long view and allow yourself the fun of failure every day.
5. **GO DEEP.**  
The deeper you go the more likely you will discover something of value.
6. **CAPTURE ACCIDENTS.**  
The wrong answer is the right answer in search of a different question. Collect wrong answers as part of the process. Ask different questions.
7. **STUDY.**  
A studio is a place of study. Use the necessity of production as an excuse to study. Everyone will benefit.
8. **DRIFT.**  
Allow yourself to wander aimlessly. Explore adjacencies. Lack judgment. Postpone criticism.
9. **BEGIN ANYWHERE.**  
John Cage tells us that not knowing where to begin is a common form of paralysis. His advice: begin anywhere.
10. **EVERYONE IS A LEADER.**  
Growth happens. Whenever it does, allow it to emerge. Learn to follow when it makes sense. Let anyone lead.
11. **HARVEST IDEAS.**  
Edit applications. Ideas need a dynamic, fluid, generous environment to sustain life. Applications, on the other hand, benefit from critical rigor. Produce a high ratio of ideas to applications.
12. **KEEP MOVING.**  
The market and its operations have a tendency to reinforce success. Resist it. Allow failure and migration to be part of your practice.
13. **SLOW DOWN.**  
Desynchronize from standard time frames and surprising opportunities may present themselves.
14. **DON'T BE COOL.**  
Cool is conservative fear dressed in black. Free yourself from limits of this sort.
15. **ASK STUPID QUESTIONS.**  
Growth is fueled by desire and innocence. Assess the answer, not the question. Imagine learning throughout your life at the rate of an infant.
16. **COLLABORATE.**  
The space between people working together is filled with conflict, friction, strife, exhilaration, delight, and vast creative potential.
17. **INTENTIONALLY LEFT BLANK.**  
Intentionally left blank. Allow space for the ideas you haven't had yet, and for the ideas of others.



18. **STAY UP LATE.**  
Strange things happen when you've gone too far, been up too long, worked too hard, and you're separated from the rest of the world.
19. **WORK THE METAPHOR.**  
Every object has the capacity to stand for something other than what is apparent. Work on what it stands for.
20. **BE CAREFUL TO TAKE RISKS.**  
Time is genetic. Today is the child of yesterday and the parent of tomorrow. The work you produce today will create your future.
21. **REPEAT YOURSELF.**  
If you like it, do it again. If you don't like it, do it again.
22. **MAKE YOUR OWN TOOLS.**  
Hybridize your tools in order to build unique things. Even simple tools that are your own can yield entirely new avenues of exploration. Remember, tools amplify our capacities, so even a small tool can make a big difference.
23. **STAND ON SOMEONE'S SHOULDERS.**  
You can travel farther carried on the accomplishments of those who came before you. And the view is so much better.
24. **AVOID SOFTWARE.**  
The problem with software is that everyone has it.
25. **DON'T CLEAN YOUR DESK.**  
You might find something in the morning that you can't see tonight.
26. **DON'T ENTER AWARDS COMPETITIONS.**  
Just don't. It's not good for you.
27. **READ ONLY LEFT-HAND PAGES.**  
Marshall McLuhan did this. By decreasing the amount of information, we leave room for what he called our „noodle.“
28. **MAKE NEW WORDS.**  
Expand the lexicon. The new conditions demand a new way of thinking. The thinking demands new forms of expression. The expression generates new conditions.
29. **THINK WITH YOUR MIND.**  
Forget technology. Creativity is not device-dependent.
30. **ORGANIZATION = LIBERTY.**  
Real innovation in design, or any other field, happens in context. That context is usually some form of cooperatively managed enterprise. Frank Gehry, for instance, is only able to realize Bilbao because his studio can deliver it on budget. The myth of a split between „creatives“ and „suits“ is what Leonard Cohen calls a 'charming artifact of the past.'
31. **DON'T BORROW MONEY.**  
Once again, Frank Gehry's advice. By maintaining financial control, we maintain creative control. It's not exactly rocket science, but it's surprising how hard it is to maintain this discipline, and how many have failed.
32. **LISTEN CAREFULLY.**  
Every collaborator who enters our orbit brings with him or her a world more strange and complex than any we could ever hope to imagine. By listening to the details and the subtlety of their needs, desires, or ambitions, we fold their world onto our own. Neither party will ever be the same.
33. **TAKE FIELD TRIPS.**  
The bandwidth of the world is greater than that of your TV set, or the Internet, or even a totally immersive, interactive, dynamically rendered, object-oriented, real-time, computer graphic-simulated environment.
34. **MAKE MISTAKES FASTER.**  
This isn't my idea — I borrowed it. I think it belongs to Andy Grove.

35. **IMITATE.**  
Don't be shy about it. Try to get as close as you can. You'll never get all the way, and the separation might be truly remarkable. We have only to look to Richard Hamilton and his version of Marcel Duchamp's large glass to see how rich, discredited, and underused imitation is as a technique.
36. **SCAT.**  
When you forget the words, do what Ella did: make up something else . . . but not words.
37. **BREAK IT, STRETCH IT, BEND IT, CRUSH IT, CRACK IT, FOLD IT.**
38. **EXPLORE THE OTHER EDGE.**  
Great liberty exists when we avoid trying to run with the technological pack. We can't find the leading edge because it's trampled underfoot. Try using old-tech equipment made obsolete by an economic cycle but still rich with potential.
39. **COFFEE BREAKS, CAB RIDES, GREEN ROOMS.**  
Real growth often happens outside of where we intend it to, in the interstitial spaces — what Dr. Seuss calls „the waiting place.“ Hans Ulrich Obrist once organized a science and art conference with all of the infrastructure of a conference — the parties, chats, lunches, airport arrivals — but with no actual conference. Apparently it was hugely successful and spawned many ongoing collaborations.
40. **AVOID FIELDS.**  
Jump fences. Disciplinary boundaries and regulatory regimes are attempts to control the wilding of creative life. They are often understandable efforts to order what are manifold, complex, evolutionary processes. Our job is to jump the fences and cross the fields.
41. **LAUGH.**  
People visiting the studio often comment on how much we laugh. Since I've become aware of this, I use it as a barometer of how comfortably we are expressing ourselves.
42. **REMEMBER.**  
Growth is only possible as a product of history. Without memory, innovation is merely novelty. History gives growth a direction. But a memory is never perfect. Every memory is a degraded or composite image of a previous moment or event. That's what makes us aware of its quality as a past and not a present. It means that every memory is new, a partial construct different from its source, and, as such, a potential for growth itself.
43. **POWER TO THE PEOPLE.**  
Play can only happen when people feel they have control over their lives. We can't be free agents if we're not free.

## [ALICE]

EPFL . ÉCOLE D'ARCHITECTURE  
PREMIÈRE ANNÉE . 2011/2012  
SEMESTRE 2 / LA VILLE ENTIÈRE

## ALICE ONLINE

[HTTP://ALICE.EPFL.CH/](http://alice.epfl.ch/)

## ALICE TEAM

DIETER DIETZ  
URS EGG  
RAFFAEL BAUR  
TERESA CHEUNG  
CAROLINE DIONNE  
CHARLOTTE ERCKRATH  
THOMAS FAVRE-BULLE  
SARA FORMERY  
PATRICIA GUAITA  
SATCHMO JESOP  
KEY KAWAMURA  
SIBYLLE KÖSSLER  
HANNA KRONSTRAND  
SHIN KOSEKI  
LUKAS LENHERR  
KASPER MAGNUSSEN  
ARABELLA MASSON  
OLIVIER MEYSTRE  
RUDI NIEVEEN  
ALEXANDRE NOEL  
CAROLINE PACHOUD  
ISABELLA PASQUALINI  
MARC SCHMIT  
WYND VAN DER WOUDE

## CONTACT

EVELINE GALATIS  
BP 4120, STATION 16, CH-1015 LAUSANNE  
TÉL. +41 21 693 3203

## BOOKLET: DESIGN & CONCEPT

JONAS VOEGELI  
BENI ROFFLER  
CAROLINE PACHOUD  
(JTV, HUBERTUS-DESIGN)

## EDITORIAL

DIETER DIETZ  
RAFFAEL BAUR  
TERESA CHEUNG  
SARA FORMERY  
PATRICIA GUAITA  
SIBYLLE KÖSSLER