

VILLE

 > une photo aérienne du lieu observé dans un environnement plus large, sur lequel on identifie les repères lointains: grand paysage (Seine, forêt, parc...), bâtiments repères, infrastructures...
+ idéalement une vue en 3D [type Google Maps® ou Apple Plans®].

 > un plan [type Google Maps® ou Apple Plans®], zoomé sur le lieu observé et ses abords proches, avec le moins possible d'indications.

BÂTIMENT

 > une photo aérienne du site du bâtiment dans un environnement plus large, sur lequel on identifie les repères lointains: grand paysage (Seine, forêt, parc...), bâtiments repères, infrastructures...
+ idéalement une vue en 3D [type Google Maps® ou Apple Plans®].

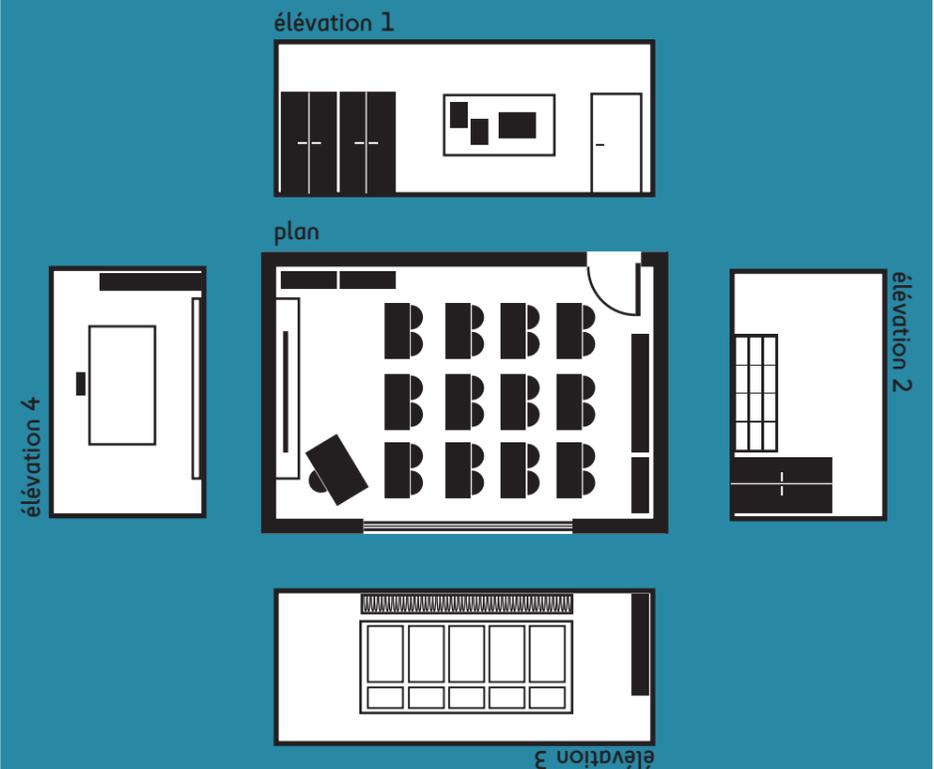
 > des plans des différents niveaux (RDC + 1 étage «type»): les plans de sécurité présents dans les espaces de circulation conviennent très bien.

INTÉRIEUR

 > un plan du niveau où se trouve l'espace étudié: les plans de sécurité présents dans les espaces de circulation conviennent très bien.

PLAN ET ÉLÉVATIONS DE L'ESPACE ÉTUDIÉ (réalisés en séance)

 > chaque élève [ou groupe] est responsable du plan [= vue du dessus] OU d'une des 4 élévations [= vue de face], figurant les portes, fenêtres et mobiliers principaux.
Assembler ainsi :



-  > Mission sur la vue élargie [photo aérienne ou plan d'étage]
-  > Mission sur la vue rapprochée [plan du site, du bâtiment ou de la pièce]
-  > Mission d'écriture
-  > Mission de dessin
-  > Mission de photographie

AMBIANCES

-  > Donner 5 mots qui disent mes premières impressions sur l'ambiance, l'atmosphère du lieu.
-  > Décrire ce qu'on observe ou ressent après être resté 5 min «planté» sans bouger au milieu de l'espace, sans rien faire d'autre que d'observer ce qui se passe autour de soi.
-  > Identifier les zones que l'on trouve agréables ou désagréables et les représenter par des couleurs du chaud au froid (bleu foncé pour très désagréable jusqu'à rouge pour très agréable).

RESSENTI

-  > Donner 5 mots qui disent les émotions que je ressens dans ce lieu.
-  > Décrire une zone du lieu sans jamais la nommer, par des sensations et émotions, des couleurs, des pictogrammes...
-  > Décrire le lieu uniquement par des «j'aime / j'aime pas», en les argumentants.
-  > Décrire le lieu à une personne qui ne le voit pas et/ou ne le connaît pas. Cette personne choisira un mot qui revient fréquemment ou qui résume le mieux la description entendue.

SENTI

-  > Donner 5 mots qui disent comment je perçois le lieu avec mes 5 sens (si possible en les interrogeant 1 par 1, en masquant les autres sens).
-  > Décrire l'espace uniquement par une famille de sensations :
 - le TOUCHER : le contact des matériaux sous les pieds et les mains, la perception du vent, du soleil, de la chaleur, de l'humidité...
 - la VUE : en ouvrant et fermant les yeux rapidement; la luminosité, l'ambiance colorimétrique, les pleins et les vides...
 - l'OUÏE : les sons, leurs sources et la manière dont ils se propagent ou s'absorbent, les bruits que nous faisons en nous déplaçant...
 - l'ODORAT : les odeurs produites dans l'espace ou par l'extérieur, leur propagation ou permanence, leur périodicité...
 - le MOUVEMENT : tourner sur soi-même, courir, marcher au ralenti, marcher à quatre pattes ou sur les épaules de quelqu'un, et noter ce que cela change à nos perceptions de l'espace.
-  > Dessiner une courbe approximative des amplitudes sonores.
-  > Schématiser les emplacements et déplacements des sons.
> Schématiser les emplacements et déplacements des odeurs.
> Schématiser les différents types et intensités de luminosité.
-  > Imaginer ce que pourrait être notre perception du lieu si on ne pouvait rien entendre. Ou rien voir.

ÉVOCATION

-  > AVANT LA VISITE, donner 5 mots qui disent comment je me représente le lieu, ce que j'en attend ou suppose.
-  > AVANT LA VISITE, dessiner de mémoire la forme du lieu si on s'y est déjà rendu, et ses relations aux espaces environnants. La représentation plus ou moins éloignée de la réalité montrera le degré de lisibilité de l'espace.
-  > Donner 5 mots qui disent ce que m'évoque ce lieu en fonction de mes connaissances, souvenirs, références culturelles, symboliques, affectives...
-  > Portrait chinois « et si ce lieu était » : une âge, une activité, un animal, un autre bâtiment, une émotion...

IDENTIFICATION

VILLE

 > Situer le lieu dans son environnement [département, commune, quartier...].

 > Indiquer le(s) nom(s) du lieu : nom officiel, nom d'usage...

> indiquer les noms des voies et bâtiments adjacents.

 > qualifier la typologie environnante [paysage naturel, quartier pavillonnaire, zone d'activité, centre ville dense, grand-ensemble...].

BÂTIMENT

 > Indiquer le(s) nom(s) du lieu : nom officiel, nom d'usage...
> Indiquer sa fonction.

 > Situer le bâtiment dans son environnement [département, commune, quartier...].

 > indiquer les noms des voies et bâtiments adjacents.

 > Qualifier la typologie environnante [paysage naturel, quartier pavillonnaire, zone d'activité, centre ville dense, grand-ensemble...].

INTÉRIEUR

 > Nommer le bâtiment dans lequel est situé l'espace.
> Indiquer sa localisation [étage, orientation].

 > Indiquer le(s) nom(s) de l'espace : nom officiel, nom d'usage...

> indiquer les noms et fonctions des espaces adjacents

VOLUMÉTRIE

 > Schématiser le lieu avec des formes géométriques simples.
Trouver les lignes de forces horizontales et les lignes de forces verticales.

 > Reproduire ou prolonger les lignes de force sur l'environnement ou sur un camarade, avec de l'adhésif coloré, et photographier cette mini-performance.

 > Mesurer approximativement les dimensions de l'espace :
- avec des instruments de mesure
- avec son corps : couché ou bras écartés [= même dimension], pas, pieds, hauteur comptée en répétitions d'un corps [à vue d'œil ou sur photo]
- avec des repères connus : 1 étage = 3m, 1 porte = 1m x 2m

 > Insérer un personnage sur une photo de l'espace observé. L'agrandir ou le rétrécir pour qualifier l'échelle des volumes [monumentales, domestiques...].

 > Dessiner à plusieurs mains : chacun ajoute un élément au dessin précédent, obligeant ainsi à hiérarchiser, de la forme globale aux détails

 > Exprimer les caractéristiques spatiales du lieu par une posture corporelle : étiré, allongé, compact, ouvert...

 > Identifier par un graphisme simple [hachures serrées/hachures laches] les zones qui donnent une sensation de plein ou une sensation de vide.

VILLE

 > Tracer les limites du lieu observé.

 > Réaliser une élévation [vue d'une face] et/ou une coupe [vue comme si l'on prenait une «tranche» du paysage] schématiques du lieu.

 > Faire une photographie panoramique à 360° et la légènder.

 > indiquer sur le plan ou la photo panoramique les ouvertures ou échappées visuelles que nous offrent le lieu, et vers quoi.

 > Dessiner le lieu sur un post-it avec un gros feutre, pour en dégager les formes et volumes essentiels.

 > Dessiner le lieu en lui tournant le dos, uniquement grâce à la description d'un camarade qui l'observe, et devra ainsi choisir les éléments à décrire et le bon vocabulaire.

 > Dessiner l'espace observé au travers d'un cadre [découpé dans du papier par exemple].

BÂTIMENT

 > Tracer les limites du terrain sur lequel se trouve(nt) le(s) bâtiment(s).

> Colorier l'emprise du ou des bâtiments sur la parcelle.
> Indiquer l'entrée principale et les autres accès par des flèches.
> Légènder : noms des rues adjacentes et des bâtiments, et leur nombre d'étages [R+X = RdC+X étages].

 > Schématiser la forme du ou des bâtiments [en U autour d'une cour, une barre en travers de la parcelle...].

 > Dessiner le bâtiment sur un post-it avec un gros feutre, pour en simplifier les volumes.

 > Dessiner la façade en lui tournant le dos, uniquement grâce à la description d'un camarade qui l'observe, et devra ainsi choisir les éléments à décrire et le bon vocabulaire.

INTÉRIEUR

 > Identifier l'espace étudié sur un plan du bâtiment.

 > Réaliser le plan et les élevations schématiques de l'espace [voir page précédente «matériel nécessaire»], en prenant soin d'avoir les bonnes proportions : plan de la salle = carré ou rectangle plus ou moins allongé, élévations = rectangles plus ou moins allongés.

MATÉRIALITÉ

-  > Nommer les matières et couleurs principales du lieu.
-  > Réaliser un nuancier des couleurs. Identifier les dominantes, les gammes chromatiques, les thématiques (couleurs primaires, pastels...)
-  > Réaliser un nuancier des matériaux. Identifier les dominantes, les thématiques (matériaux naturels, matériaux bruts...)
-  > Prendre les empreintes (avec un pastel gras ou une craie sur du papier fin) des matériaux du lieu, sols et murs.
-  > Décrire les matériaux sans les nommer, uniquement par des adjectifs ou des comparaisons (solide comme dans un chateau fort, lisse et froid comme dans une salle de bain...).
-  > Dessiner un motif [répétition et assemblage d'une petite forme géométrique] ou un graphisme récurrent dans ce lieu.
-  > Reconnaître l'endroit où a été prise une photo inhabituelle (fragment, zoom, au ras du sol, à l'envers...). Prendre à son tour des photos pour les faire deviner, comme un jeu de piste.
-  > Révéler des caractéristiques du lieu par la photographie, en jouant sur les points de vues (plongée ou contre-plongée pour rétrécir ou agrandir l'espace), les cadrages, les lumières (ombres, contre-jour), les rythmes (colonnade, façade...).

VILLE

-  > Décrire l'espace uniquement par son sol (couleurs, textures, signalétiques, végétation, «accidents», traces laissées...).
-  > prélever dans des petits sachets des échantillons de matières ou matériaux]; les classer, les légender, leur attribuer un qualificatif.

BÂTIMENT

-  > Réaliser une élévation schématique d'une ou plusieurs façades (si différences importantes), en coloriant en noir les ouvertures (portes et fenêtres) pour connaître le «degré d'ouverture» de la façade.
-  > Réaliser une élévation schématique de la façade, et dessiner en couleurs les ornements et marqueurs temporels.

INTÉRIEUR

-  > Indiquer sur le plan et les élévations les matériaux et couleurs principaux.

ÉLÉMENTS EMBLÉMATIQUES

-  > Après avoir eu des informations sur le lieu, donner 5 mots qui résument ce que j'ai comme connaissances sur le lieu (historiques, géographiques, actualités, personnalités...).
-  > Dessiner ou prendre en photo un élément identifiant (emblématique, représentatif du lieu).
> dessiner ou prendre en photo un élément insolite (incongru ou inattendu dans ce lieu).
-  > Imaginer une histoire mettant en scène un élément identifiant du lieu.
-  > Photographier les éléments qui sont des traces du passé, ou du futur, du lieu.

VILLE

-  > Identifier et noter les éléments qui font repère, au loin et à proximité.
-  > Plier en 2 des photos anciennes (par exemples cartes postales d'archives) et les photographier in situ de manière à les compléter [technique de la Reconduction].

BÂTIMENT

-  > Identifier et noter les éléments qui font repère, au loin et à proximité.
-  > Identifier les éléments architecturaux ou symboliques qui qualifient la fonction du bâtiment sur sa façade.
-  > Dessiner ce qu'il faudrait ajouter ou enlever à la façade pour qu'elle exprime une autre fonction.

INTÉRIEUR

-  > Identifier et noter les éléments repères visibles par les fenêtres.
-  > Dessiner le paysage visible par la fenêtre [premier plan, second plan, arrière plan].

USAGES ET USAGERS

-  > Nommer les actions pratiquées dans ce lieu, ainsi que leurs temporalités.
-  > Dessiner ou prendre en photo les postures récurrentes des usagers du lieu.
-  > Ecrire les «petites histoires» du lieu : anecdotes, souvenirs, témoignages, faits-divers...
-  > Représenter les flux de déplacements les plus récurrents, sans lever le crayon de la feuille, pour repérer les lieux fréquemment traversés et les lieux plus isolés.
-  > Imaginer de nouvelles activités pour le lieu [si ce n'était pas une place, un collège ou une salle de classe, on pourrait y faire...].

VILLE

-  > Identifier et noter les fonctions prévues des différents espaces [zone de jeux, zone de rassemblement, zone de passage...]
-  > Identifier et noter les activités observées dans les différents espaces [s'asseoir, bavarder, escalader, traverser...]
-  > Représenter les différents déplacements : utiliser des couleurs différentes pour marquer les voies automobiles, les voies ferrées [train, tram, métro, RER] et les circulations douces [piétons, vélos, trotinettes, rollers...].
-  > Décrire et chronométrer les déplacements les plus observés.
-  > interviewer des passants pour savoir d'où ils viennent, pourquoi ils fréquentent le lieu, ce qu'ils y font...

BÂTIMENT

-  > Réaliser les plans de fonctions = colorier les espaces selon des catégories.
[exemple :
- salles de classe banalisées
- salles de classe spécialisées
- sport
- restauration
- locaux communs élèves [CDI, foyer, auditorium...]
- locaux communs adultes
- locaux techniques]
-  > Réaliser le plan des circulations = identifier par des couleurs différentes les circulations verticales [escaliers, ascenseurs] et les circulations horizontales [couloirs, hall].
-  > Raconter un parcours depuis l'extérieur du bâtiment jusqu'à un espace choisi. Y associer des vitesses de déplacement et des temps de pause].

-  > Décrire et chronométrer des déplacements fréquemment effectués à l'intérieur du bâtiment.
-  > Dessiner un schéma-organigramme en ne représentant que les espaces utilisés au cours d'une journée habituelle, en modifiant la taille en fonction du temps passé. Comparer ces schémas entre différents usagers [élève, professeur, personnel d'entretien...].

INTÉRIEUR

-  > Identifier et noter les fonctions des différents espaces.
-  > Identifier si certaines zones sont réservées à un certain type d'usagers [uniquement la maîtresse, que les grands, que les petits, que les personnels techniques...].

COMPRENDRE

- > Aller chercher des informations sur le lieu :
 - www.cave92.fr/atelier-pedagogique/ressources pour des ressources sur les 36 communes du 92, et sur l'architecture scolaire.
 - sites internet des villes, rubriques Archives et Projets
 - <https://opendata.hauts-de-seine.fr/explore/dataset/fr-229200506-cartes-postales/images/> pour des cartes postales sur les 36 communes du 92.
 - Wikipedia...

VILLE

- > Identifier les dates ou périodes de construction des différents éléments bâtis.
- > photographier et classer chronologiquement les principaux bâtiments et ouvrages du lieu.
- > interviewer des passants sur leurs souvenirs des évolutions du lieu, et les changements à venir ou attendus.
- > Identifier les bâtiments disparus et les bâtiments apparus en comparant avec des plans de différentes époques (www.geoportail.gouv.fr)

BÂTIMENT

- > Trouver les informations sur le bâtiment :
 - date de construction
 - architecte
 - nombre d'habitants, d'élèves
 - surfaces
 - budget de construction...
- > Comparer avec d'autres bâtiments construits à la même époque ou à des époques différentes que ce bâtiment.
- > Trouver d'autres bâtiments conçus par le même architecte que ce bâtiment.

INTÉRIEUR

- > trouver la date ou la période de construction du bâtiment dans lequel se trouve l'espace étudié.
- > Comparer avec d'autres espaces semblables dans des bâtiments construits à la même époque ou à des époques différentes.
- > Indiquer l'orientation de la pièce, et schématiser la pénétration du soleil [angle] en plan et en coupe, selon les moments de la journée.

- > Trier, organiser, hiérarchiser, mettre en parallèle les informations récoltées
 - les descriptions
 - les perceptions
 - les connaissances

ÉVALUER

- > Caractériser (synthétiser, essentialiser) le lieu par :
 - un logo, un pictogramme
 - un mot ou une expression [qui peut commencer par «ici c'est le lieu où...»]
 - un dessin ou une photo qui résume le lieu [posture, mise en scène d'une situation...]
- > Lister les éléments essentiels :
 - les PLUS = les éléments positifs, les qualités, les atouts, qui seront à conserver et valoriser
 - les MOINS = les éléments négatifs, les défauts, les contraintes, qui seront à supprimer, transformer ou exacerber
 - les ATTENTES = ce qu'on aimerait modifier pour tirer parti des PLUS et des MOINS.

PROBLÉMATISER

- > Formuler CE QUI POSE QUESTION. Identifier CE POUR QUOI IL EST IMPORTANT D'AGIR, et LES RÉPONSES À APPORTER.
- > Synthétiser avec QUOI / POURQUOI / EN QUOI / COMMENT
 - QUOI = sur quel espace/zone/problème va t'on agir ?
 - POURQUOI = pourquoi faut-il agir ici ?
 - EN QUOI = en quoi notre transformation va améliorer les choses ? Quels sont les objectifs de la transformation ? Quels leviers d'actions allons-nous activer ?
 - COMMENT = quels moyens allons nous mettre en oeuvre pour répondre aux objectifs ?

EXTRAPOLER



> Inventer une courte histoire qui s'appuie sur l'analyse du lieu.



> Illustrer cette fiction.

IMAGINER



Incitations pour des productions écrites ou plastiques, qui «débrident» les imaginaires et donnent des pistes pour un projet de transformation.

À sélectionner en fonction de la problématique et des objectifs définis par l'analyse du lieu.

> Vous êtes un personnage historique ou un extra-terrestre qui débarque dans le lieu, qu'est-ce que vous trouvez bizarre ?

> Que restera t'il de ce lieu en 2125 ?

> Hier, vous avez rêvé que le lieu... Que peut-il devenir dans vos rêves/vos cauchemars les plus fous ?

> Des éléments de ce lieu disparaissent. Lesquels ?

> Et si vous pouviez faire venir dans ce lieu un élément tiré d'une fiction de référence, lequel serait-ce et pourquoi ? Un super pouvoir d'invisibilité ou de déplacement, une «pièce à la demande» ou un plafond qui change d'humeur, des potions pour devenir très grand ou très petit...?

> Si le lieu n'avait qu'une seule forme ou couleur ou texture ou consistance ? S'il n'était qu'en végétaux, en arrondis, en... ?

> Une capsule va être projetée dans l'espace vers une destination inconnue. Quand elle sera découverte, elle devra faire comprendre ce qu'était ce lieu aujourd'hui. Que mettez-vous dans cette capsule ?

> Qu'est-ce qui vous ressemble dans ce lieu et qu'est-ce qui est contraire à vous ?

> Choisissez un objet, qui vous est familier, pour le laisser dans ce lieu. Quel serait-il et où le placeriez-vous ?

> Et si ce lieu devenait votre maison, où installeriez-vous chaque pièce ? Pourquoi ?

> Vous êtes tout seul dans ce lieu pendant une journée et une nuit : où allez-vous ? que faites-vous ? où vous installez-vous et comment ?

> Et si ce lieu était le décor d'un film, quel serait le type de film : thriller, comédie romantique, film d'aventure, comédie musicale...? Que s'y passerait-il ?

VILLE



> Réaliser une fresque, une Bande-Dessinée, un roman graphique, un court-métrage... à partir des outils et ressources proposées sur les 36 communes des Hauts-de-Seine :

<https://www.cave92.fr/atelier-pedagogique/ressources/36-villes-a-explorer>

RÉALISER

> Exemples de projets menés avec l'Atelier Pédagogique du CAUE92

VILLE

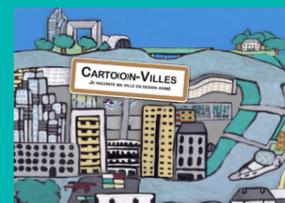
> AGITATEURS D'ESPACE
(Re)découvrir et investir un lieu remarquable de son environnement.



<https://www.cave92.fr/atelier-pedagogique/archives/agitateurs-d-espace>

> CARTO(O)N-VILLES

Les 36 communes des Hauts-de-Seine racontées par leurs jeunes habitants dans des courts-métrages d'animation.



<https://www.cave92.fr/atelier-pedagogique/carto-o-n-villes>

> COURS ÉCOPOLITAINES

Réaménagement de cours d'écoles en co-conception pour répondre aux enjeux environnementaux et fonctionnels.



<https://www.cave92.fr/atelier-pedagogique/cours-ecopolitaines>

BÂTIMENT

> MON COLLÈGE
Transformation artistique d'un espace du collège.



<https://www.cave92.fr/atelier-pedagogique/archives/mon-college>

INTÉRIEUR

> FENÊTRES ECOPOLITAINES
Création de dispositifs environnementaux à plugger sur une fenêtre de son établissement scolaire pour s'adapter au réchauffement climatique.



<https://www.cave92.fr/atelier-pedagogique/les-ecopolitaines>