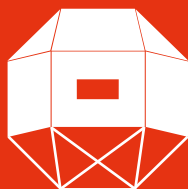
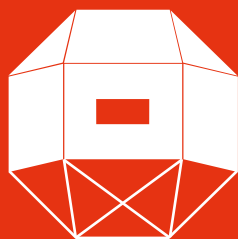


AGITATEURS D'ESPACE



**INVESTIR
LES LIEUX REMARQUABLES
DU DEPARTEMENT
2012-2016**

CAUE_92 

L'ATELIER
PÉDAGOGIQUE
DE LA VILLE
ET DE L'ARCHITECTURE

INVESTIR UN LIEU REMARQUABLE POUR TRANSMETTRE SA VISION DU LIEU

AGITATEURS D'ESPACE, projet départemental de sensibilisation du jeune public à la ville et à l'architecture, a été mené de 2011 à 2016 dans les établissements scolaires des Hauts-de-Seine par les architectes et intervenants artistiques du Conseil d'Architecture, d'Urbanisme et de l'Environnement du 92.

Durant ces 5 années, l'Atelier pédagogique de la ville et de l'architecture a proposé à 578 élèves, de la maternelle à l'enseignement supérieur et leurs 42 enseignants de 22 établissements une aventure originale d'exploration et d'expérimentation de l'espace pour (re)découvrir puis investir un lieu remarquable de leur environnement proche.

22 lieux remarquables du département, aussi bien urbains, architecturaux que paysagers, patrimoniaux ou atypiques, ont été investis. De nombreux professionnels (architectes, scénographe, sculpteur-mécanicien, plasticien, vidéaste) sont intervenus auprès des élèves pour les aider à comprendre le lieu et à élaborer un projet d'intervention dans cet espace, leur permettant de découvrir des approches complémentaires autour d'un même sujet d'observation.

En plaçant les élèves non plus en simple usagers de l'espace public, mais en acteurs capables d'exprimer leur point de vue sur cet espace et de le transformer de manière significative et signifiante, l'opération AGITATEURS D'ESPACE questionne la place accordée aux jeunes dans la ville et le regard des adultes sur leur occupation de l'espace urbain.

Les installations éphémères dans l'espace public et leur captation vidéo ont permis de donner une visibilité au travail des élèves non seulement à l'échelle de leur établissement, mais aussi à celle du quartier, et de rendre public leur point de vue d'usagers sensibles et interrogateurs, participants au débat sur l'évolution de leur cadre de vie.



Cliquez sur les liens pour en savoir plus



Revenez à l'étape précédente du déroulé

A. UN OUTIL INNOVANT

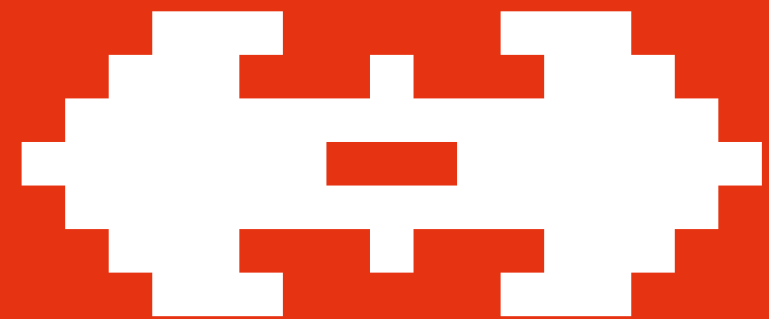
- ↔ A.1. LES CAPSULES
- ↔ A.2. S'INSTALLER
 - ↔ A.2.1. Variantes des modules d'observation
- ↔ A.3. OBSERVER
 - ↔ A.3.1. Implantation dans 21 lieux
- ↔ A.4. CAPTER
- ↔ A.5. RESTITUER
- ↔ A.6. CRÉER
 - ↔ A.6.1. Mutations

B. DÉROULE DE L'ACTION

- ↔ B.1. LA DÉMARCHE DE CONCEPTION > OBSERVER
 - ↔ B.1.1. Détail séance 1
 - ↔ B.1.2. Détail séance 2
 - ↔ B.1.3. Les capsules d'observation - missions
 - ↔ B.1.3.1. Les missions Captation
 - ↔ B.1.3.2. Les missions Prélèvements
 - ↔ B.1.3.2.1. Les missions Prélèvements Morphologiques
 - ↔ B.1.3.2.2. Les missions Prélèvements Plastiques
 - ↔ B.1.3.2.3. Les missions Prélèvements Pratiques
 - ↔ B.1.3.3. Les missions Extraction
- ↔ B.2. LA DÉMARCHE DE CONCEPTION > ANALYSER
 - ↔ B.2.1. Détail séance 4
- ↔ B.3. LA DÉMARCHE DE CONCEPTION > CONCEVOIR/FABRIQUER
 - ↔ B.3.1. Détail séance 5
 - ↔ B.3.2. Détail séance 6
 - ↔ B.3.3. Détail séance 7
- ↔ B.4. LA DÉMARCHE DE CONCEPTION > PRÉSENTER
 - ↔ B.4.1. Détail séance 8
 - ↔ B.4.2. Restituer / Célébrer

C. LES PROJETS

- ↔ C.1. AGITATEURS EN CHIFFRES
- ↔ C.2. LES PARTICIPANTS
- ↔ C.3. LES LIEUX REMARQUABLES PAR CAPACITÉS URBAINES
 - ↔ C.3.1. Lisibilité et significativité des repères
 - ↔ C.3.2. Hospitalité et jouabilité de l'espace public
 - ↔ C.3.3. Imagibilité et identité du lieu



**UN OUTIL
INNOVANT**

LES CAPSULES

Pour le projet AGITATEURS D'ESPACE, l'Atelier pédagogique a conçu en collaboration avec l'artiste Maurizio Moretti un dispositif pédagogique spécifique qui combine ;

- > un univers fictionnel pour embarquer les élèves dans une aventure d'exploration de l'espace, à la manière d'aliens débarquant sur un site terrestre, ou de scientifiques analysant un milieu inconnu.
- > un système constructif pour fabriquer des volumes polymorphes, que ce soient les «capsules» dédiées à l'observation et à l'analyse du lieu ou tout autre volume construit pour habiter et investir le lieu.

01 > IMPLANTATION / OBSERVATION

En phase d'analyse, les AGITATEURS construisent in situ des "capsules", volumes habitables multifaces d'un diamètre de 2m30 et véritable camp de base pour mener leurs missions.

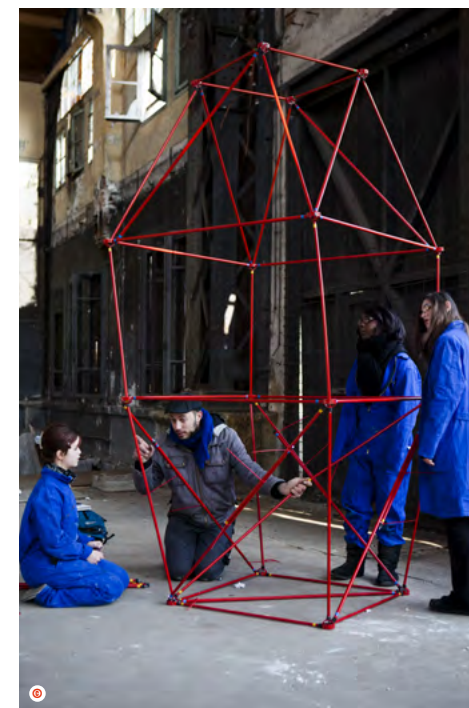
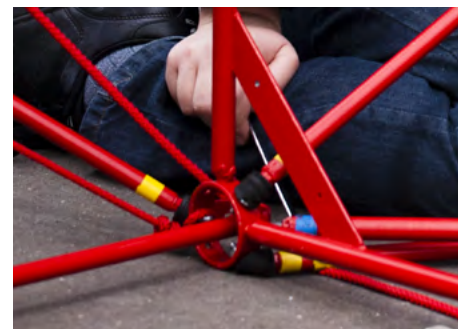
Les capsules sont équipées d'outils d'observation et de restitution pour varier les modes d'observation, permettant dans un même volume d'extraire une information pertinente de son observation et d'en rendre compte.

02 > MUTATION

Initiés au système constructif des capsules lors de la phase d'analyse, les AGITATEURS peuvent en phase de création s'approprier totalement ce système pour imaginer et construire un volume sculptural qu'ils mettront en scène in situ afin de raconter leur vision du lieu.

La simplicité du système constructif permet la réalisation d'une variété infinie de structures, personnalisées par un habillage en pvc souple ou rigide, polycarbonate alvéolaire, ou tissu qui peuvent être travaillés plastiquement en classe.

L'identité AGITATEURS D'ESPACE, matérialisée par le rouge, noir et blanc et l'utilisation systématique du système constructif associé à une palette réduite de matériaux, permet à la fois de marquer visuellement les sites d'implantation, et de faire ressortir la variété des interventions proposées.



UNE BOITE À OUTILS HYPER-MODULABLE

Le système constructif comporte 156m linéaire de tiges de 4 dimensions différentes, 64 nœuds de connexion multidirectionnels et 15 carrés de tiges soudées, à assembler à l'aide de boulons et d'écrous pour créer une structure. La réutilisation ingénieuse de pièces de mécanique automobile en caoutchouc offre une souplesse de construction, non limitée à la simple orthogonalité.

La structure est ensuite facilement habillée d'éléments de surface en pvc souple (ou lackfolie) munis d'œilletons, grâce à des colliers de serrage d'électricien.

Structure	Nombre
CARRÉ	30
ARRÊTE LONGUE	80
ARRÊTE COURTE	60
DIAGONALE LONGUE	28
DIAGONALE COURTE	24
NOEUD	66
CONNECTEUR	100

Enveloppe et contenu	Nombre
LACKFOLIE	36■/ 16▲
FENÊTRE EQUIPEE	16
TABLE CARREE	4
DEMI-TABLE	3
BANC	16
KIT OBSERVATION	5
KIT CONSOMMABLES	5



S'INSTALLER



Variantes des modules d'observation

Les capsules d'observation, véritables vaisseaux posés sur un territoire à explorer, servent aussi bien à marquer le lieu de la présence des AGITATEURS, que de camp de base, véritable Quartier Général pour mener à bien les missions d'observation.

Les capsules accueillent de 2 à 8 élèves et proposent, à l'abri de la pluie et du vent, des tables et assises et du matériel de captation et de restitution, permettant aux AGITATEURS de mener à bien dans les meilleures conditions leurs missions d'observation du lieu.



OBSERVER

 Implantations dans 21 lieux

Le "quartier général" de la capsule offre un point fixe d'observation, muni de 2 à 4 fenêtres permettant d'orienter le regard vers une vue de référence, avec une direction et un cadrage précis pour chaque binôme.

Pour chaque lieu, le choix du type de capsule, de leurs emplacements et orientations permet de multiplier les points de vues, qui pourront ensuite être comparés.

L'équipement des capsules permet ensuite de modifier cette fenêtre d'observation :

- des filtres pour modifier ou isoler les perceptions à travers les fenêtres
- des périscope pour voir dans des endroits inaccessibles
- une caméra obscura pour projeter un point de vue choisi
- des "casques à sensations" pour isoler un sens.



CAPTER

Les capsules sont équipées d'une multitude d'outils permettant aux AGITATEURS de "marquer" leur observation du lieu, en la fixant sur différents supports :

- des appareils photos instantanés, pour garder trace et pouvoir intervenir sur les photos
- des enregistreurs audio pour réécouter et analyser des sons
- des jalons, ou mètres-dépliables, pour marquer ou mesurer des éléments choisis
- des sachets de prélèvements pour conserver des éléments collectés sur le lieu...
- des "casques à dessin" pour caler sa tête à distance constante de la fenêtre pour en "décalquer" la vue
- une sélection de marqueurs, scotchs de couleurs et gommettes, pour renseigner et légendier les fonds de plans et les photos, ainsi que noter, dessiner, schématiser, sur des papiers en blocs ou en rouleaux, ou sur des films transparents.



RESTITUER

Tous les éléments produits ou captés prennent directement place sur une grande planche de restitution présente dans la capsule pour chaque binôme. Les AGITATEURS commencent déjà ainsi à donner une forme à leurs prélèvements, pour pouvoir raconter leur observation.

De retour en classe, toute cette matière est ensuite triée, sélectionnée, hiérarchisée, organisée et composée, pour en présenter une synthèse argumentée aux autres groupes.



CRÉER

 Mutations dans 21 lieux

Une fois l'analyse effectuée et les objectifs de transmission définis, les AGITATEURS utilisent le même système constructif pour donner forme à leur installation. Ils disposent du même nombre de carrés, tiges et connecteurs, mais cette fois ils sont libres de la forme à inventer, et disposent de matériaux complémentaires pour habiller la structure et la personnaliser : panneaux souples ou rigides, tissus, cordes, adhésifs...

Selon les projets et les visions du lieu à exprimer, le système constructif est utilisé pour fabriquer une seule grande construction, fixe ou mobile, ou plusieurs éléments combinables entre eux, ou encore pour créer des extensions aux corps des AGITATEURS.



VARIANTES DES MODULES D'OBSERVATION

PRÉFIGURATIONS

En 2011-2012, une première action de préfiguration du dispositif AGITATEURS D'ESPACE a été menée à la Maison du Peuple de Clichy avec une classe du collège Jean Jaurès, avec des outils d'observation et d'analyse précédemment conçus par l'Atelier pédagogique de la ville et de l'architecture.

En 2012-2013, afin de tester la pertinence de modules d'observations conçus comme des camps de base, une première version sous forme de tentes igloo a été expérimentée dans la forêt de Meudon avec une classe du Lycée Garamond de Colombes.

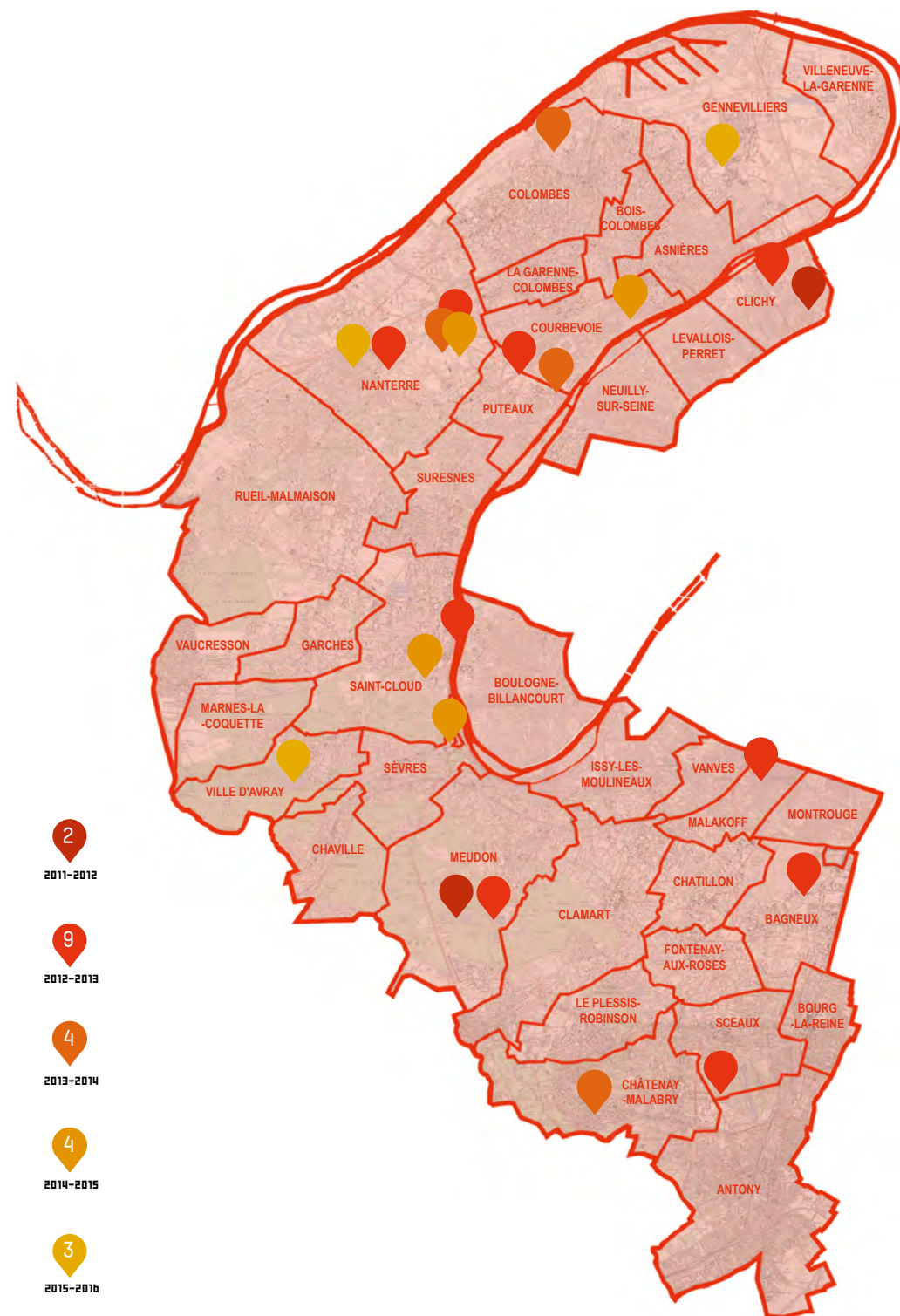


DISPOSITIF LÉGER

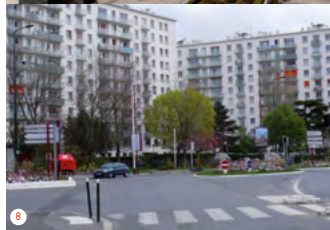
En 2014-2015 et 2015-2016, des modules d'observations plus légers ont été utilisés, pour des raisons d'adaptabilité au public en situation de handicap de l'EREA Toulouse Lautrec de Vaucresson, ainsi que de simplification du dispositif.

Ces cubes en polycarbonate rouge, s'implantant eux aussi en différents points du site, offrent 5 faces de restitution des éléments observés, collectés et analysés, et sont également utilisés comme table pour dessiner, et comme abri ou rangement.

Les faces du cubes ainsi renseignées sont ensuite utilisées dans le projet de mutation.



IMPLANTATION DE 81 MODULES D'OBSERVATION DANS 21 LIEUX



- 1 MEUDON, forêt
- 2 MALAKOFF, Place du 11 Novembre
- 3 MEUDON, Hangar Y
- 4 NANTERRE, Terrasse de l'Arche n°14
- 5 PUTEAUX, esplanade de la Défense
- 6 SAINT-CLOUD, passerelle de l'Avre
- 7 SCEAUX, Parc de Sceaux
- 8 BAGNEUX, future place du métro
- 9 CLICHY, centre ville
- 10 CHÂTENAY-MALABRY, cité-jardin de la Butte Rouge
- 11 COLOMBES, stade Yves du Manoir
- 12 COURBEVOIE, parc de Bécon
- 13 NANTERRE, esplanade Charles de Gaulle
- 14 NANTERRE, Hôtel de ville
- 15 PUTEAUX, esplanade de la Défense
- 16 SÈVRES, Manufacture
- 17 SAINT-CLOUD, parc
- 18 NANTERRE, parc André Malraux
- 19 NANTERRE, parc des Anciennes Mairies
- 20 VILLE D'AVRAY, étangs de Corot
- 21 GENNEVILLIERS, Hôtel de Ville

2 > 6 Photos ©Bertrand Desprez / VU'

1 + 7 > 21 Photos ©CAUE92

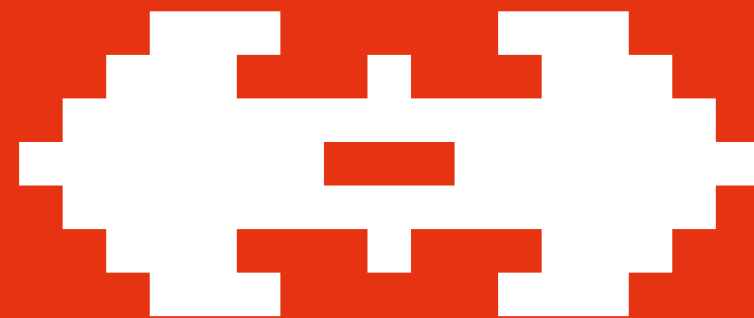
MUTATIONS



- 1 MEUDON, forêt
- 2 MALAKOFF, Place du 11 Novembre
- 3 MEUDON, Hangar Y
- 4 NANTERRE, Terrasse de l'Arche n°14
- 5 PUTEAUX, esplanade de la Défense
- 6 SAINT-CLOUD, passerelle de l'Avre
- 7 SCEAUX, Parc de Sceaux
- 8 BAGNEUX, future place du métro
- 9 CLICHY, centre ville
- 10 CHÂTENAY-MALABRY, cité-jardin de la Butte Rouge
- 11 COLOMBES, stade Yves du Manoir
- 12 COURBEVOIE, parc de Bécon
- 13 NANTERRE, esplanade Charles de Gaulle
- 14 NANTERRE, Hôtel de ville
- 15 PUTEAUX, esplanade de la Défense
- 16 SÈVRES, Manufacture
- 17 SAINT-CLOUD, parc
- 18 NANTERRE, parc André Malraux
- 19 NANTERRE, parc des Anciennes Mairies
- 20 VILLE D'AVRAY, étangs de Corot
- 21 GENNEVILLIERS, Hôtel de Ville

2 > 6 Photos ©Bertrand Desprez / VU'

1 + 7 > 21 Photos ©CAUE92



DÉROULÉ DE L'ACTION

LA DEMARCHE DE CONCEPTION :

- > LIRE
- > COMPRENDRE
- > S'EXPRIMER
- SUR LE LIEU

Dans chaque classe, le projet s'organise en deux phases de deux jours chacune, la phase d'analyse puis la phase de conception/fabrication qui s'achève par un temps de présentation.

Certaines classes ont choisi de répartir ces étapes en 8 demi-journées au fil de l'année scolaire, mais l'organisation la plus adaptée à la démarche reste le fonctionnement en workshop : 2 journées pour la phase d'analyse et l'amorce de conception, puis peu de temps après 2 journées pour les fabrications et la présentation de la performance.

OBSERVER

SEANCE 1 : IMMERSION

> PRESENTATION DU PROJET AGITATEURS D'ESPACE

CLASSE ENTIÈRE EN CLASSE

> VISITE D'IMMERSION

CLASSE ENTIÈRE SUR SITE

> MISSIONS IMAGINAIRE ET IMPRESSIONS

BINÔMES / TRINÔMES SUR SITE OU EN CLASSE

JOUR 1 : 3 HEURES

SEANCE 2 : PREPARATION DE L'OBSERVATION

> DIAPORAMA DE CONNAISSANCES SUR LE LIEU

CLASSE ENTIÈRE EN CLASSE

> DECOUVERTE DU SYSTEME CONSTRUCTIF AGITATEURS ET DES MISSIONS D'OBSERVATION

PAR CAPSULE EN CLASSE

> CONSTRUCTION DES CAPSULES D'OBSERVATION

PAR CAPSULE SUR SITE

JOUR 2 : MATINEE

OBSERVER / ANALYSER



Comme dans toute démarche de conception, le préalable pour les AGITATEURS avant toute intervention sur l'espace est d'avoir étudié le lieu où ils s'implantent, afin d'en tirer des observations et questionnements initiateurs d'un projet de transformation. Une entrée progressive dans la découverte du lieu, des présupposés ou attendus avant de s'y rendre, jusqu'à l'étude fouillée de ses différentes dimensions (physiques, sensibles, sociales, symboliques), complétées par une immersion sensible et l'apport de connaissances historiques et contextuelles, permet aux élèves d'en avoir une appréhension globale et d'y donner du sens en faisant le lien entre leur ressenti et l'écriture architecturale et/ou urbaine.

Toutes les informations récoltées, objectives et subjectives, croisées selon des points de vue spatiaux différents sur le site, ou des thématiques de questionnements complémentaires, sont ensuite organisées et synthétisées par chaque groupe pour les présenter au reste de la classe.

En questionnant et comparant les analyses, les AGITATEURS élaborent ensuite avec l'aide des professionnels du CAUE92 une problématique collective d'intervention sur le site, afin de transmettre leur vision de ce qui fait selon eux la typicité ou l'unicité du lieu. L'énonciation de ce «Génie du lieu» induit la définition des objectifs et de la forme de l'installation artistique collective qui en rendra compte.

ANALYSER

SEANCE 3 : OBSERVATION



> FICHES MISSIONS D'OBSERVATION



SENSIBLE / DESCRIPTIVE / SYNTHÉTIQUE

BINÔMES / TRINÔMES

SUR SITE

> RÉALISATION DE PLANCHES COLLECTIVES

FORMELLE / MATÉRIELLE / NARRATIVE

PAR CAPSULE

SUR SITE

> DÉMONTAGE DES CAPSULES

PAR CAPSULE

SUR SITE

JOUR 2 : APRES-MIDI

SEANCE 4 : SYNTHÈSE



> COMPOSITION DES PLANCHES COLLECTIVES

CROQUIS / ÉCHANTILLONS / HISTOIRES

PAR CAPSULE

EN CLASSE

> PRÉSENTATION DES PLANCHES ET DES CONCLUSIONS

CLASSE ENTIÈRE

EN CLASSE

> ÉNONCIATION DU GÉNIE DU LIEU

> CONCEPTION DU PROJET COLLECTIF : OBJECTIFS, VOLUMÉTRIE ET MISE EN SCÈNE

CLASSE ENTIÈRE

EN CLASSE

JOUR 3 : 3 HEURES

CONCEVOIR / FABRIQUER



L'installation artistique collective est réalisée à partir d'un pack de réalisation presque identique pour toutes les classes : le système constructif AGITATEURS et différents éléments d'habillage et de mise en scène, respectant le code couleur du projet : rouge/blanc/noir.

Deux demi-journées sont consacrées aux fabrications : écriture des éventuelles histoires, tests en maquette ou prototypes à échelle 1 de la structure à monter, travail plastique pour l'habillage de l'installation et les «costumes» des AGITATEURS, répétitions du déroulé ou de la chorégraphie prévus...

CONCEVOIR / FABRIQUER

SEANCE 5 : CONCEPTION

- > ECRITURE DES SCENARIOS
- > DEFINITION DES BESOINS ET REPARTITION DES TACHES
- > TESTS EN MAQUETTES OU PROTOTYPES
- > DESSINS / SCHEMAS DES ELEMENTS A FABRIQUER

PAR GROUPES

EN CLASSE

JOUR 4 : MATINEE

SEANCE 6 : FABRICATION

- > MONTAGE DES ELEMENTS DE STRUCTURES
- > CREATIONS PLASTIQUES POUR L'ENVELOPPE DU VOLUME, LES COSTUMES ET LES ACCESSOIRES
- > CONCEPTION DE LA MISE EN SCENE / PERFORMANCE

PAR GROUPES

EN CLASSE

DANS LA COUR

DANS LE PREAU

JOUR 4 : APRES-MIDI

TRANSMETTRE



La phase de création se finalise par un temps de présentation in situ ; les élèves construisent leur installation sur le site et réalisent une performance pour mettre en scène leur construction et expliciter aux passants ou spectateurs les significations du volume qu'ils ont imaginé pour investir l'espace public et partager leur vision du lieu. La présentation est filmée pour garder une trace de cette installation éphémère. Les vidéos sont visibles sur la galerie vidéo de l'Atelier pédagogique <https://www.caue92.fr/atelier-pedagogique/archives/agitateurs-d-espace> et présentées lors d'événements de restitution dans l'établissement ou au CAUE92.

SEANCE 7 : MONTAGE



- > FINALISATION DES ÉLÉMENTS, COSTUMES ET ACCESSOIRES
- > REPÉTITIONS DE LA MISE EN SCÈNE

PAR GROUPES

EN CLASSE

- > MONTAGE DU VOLUME IN SITU

CLASSE ENTIÈRE

SUR SITE

JOUR 5 : MATINÉE

PRÉSENTER



SEANCE 8 : PERFORMANCE



- > PRÉSENTATION DE LA PERFORMANCE
- > TOURNAGE DU FILM
- > DÉMONTAGE

CLASSE ENTIÈRE

SUR SITE

JOUR 5 : APRÈS-MIDI

RESTITUTION / EXPOSITION



- > PRÉSENTATION DE LA PERFORMANCE
- > PROJECTION DU FILM

CLASSE ENTIÈRE

ÉTABLISSEMENT

HORS PROJET

SEANCE 1 : IMMERSION

Après la présentation à la classe du projet (ses objectifs et temporalités), les élèves prennent connaissance du lieu choisi par leurs enseignants avec le CAUE92.

C'est en général un lieu situé à proximité de l'établissement, qu'ils sont susceptibles d'avoir déjà fréquenté, ou dont ils peuvent avoir déjà entendu parler.

Une première fiche mission est confiée aux élèves, par binômes. Elle les accompagnera tout au long de la première phase d'analyse, pliée pour être remplie étape par étape et portée autour du cou comme un badge.

Avant même de se rendre sur le site, il est demandé aux élèves d'y noter 5 mots exprimant leur **IMAGINAIRE** par rapport au lieu : quelles représentations, souvenirs, images en ont-ils, ou qu'est-ce que son nom évoque pour eux.

Puis la classe se rend sur le site, chaque élève portant un T-shirt ou un poncho AGITATEURS D'ESPACE, comme un uniforme d'explorateurs qui découvrent un nouveau territoire. Les intervenants du CAUE ne donnent aucune consigne ou information sur le lieu ; il est simplement demandé aux élèves de se positionner à l'endroit de leur choix, et d'observer 1 minute de silence en regardant autour d'eux. Cette première expérience permet à la fois de recueillir en 5 mots leurs premières **IMPRESSIONS** sur le lieu, de commencer à s'implanter sur le territoire, et d'en noter les flux ou installations naturellement induits, bien visibles grâce à la couleur rouge de leur costume d'AGITATEURS.

1. IMAGINAIRE

Comment je me représente le lieu
AVANT la première visite

- | | |
|----------|----------|
| 1/ | 1/ |
| 2/ | 2/ |
| 3/ | 3/ |
| 4/ | 4/ |
| 5/ | 5/ |

2. IMPRESSIONS

Ce que j'ai pensé du lieu
APRÈS la première visite

- | | |
|----------|----------|
| 1/ | 1/ |
| 2/ | 2/ |
| 3/ | 3/ |
| 4/ | 4/ |
| 5/ | 5/ |



SEANCE 2 : PREPARATION A L'OBSERVATION

Un dossier de ressources conçu par les architectes de l'Atelier pédagogique de la ville et de l'architecture est présenté à la classe afin de donner aux élèves quelques clés de compréhension du site :

- géographiques : situation, localisation, limites, dénivelés...
- historiques : positionnement dans l'histoire de la métropole francilienne, valeur patrimoniale, transformations prévues...
- sociales : fonctions du lieu, événements, anecdotes...

À l'issue de cette présentation, les binômes remplissent la partie **CONNAISSANCES** de leur fiche mission, en choisissant 5 mots pour résumer ce qui leur paraît essentiel à retenir sur le lieu.

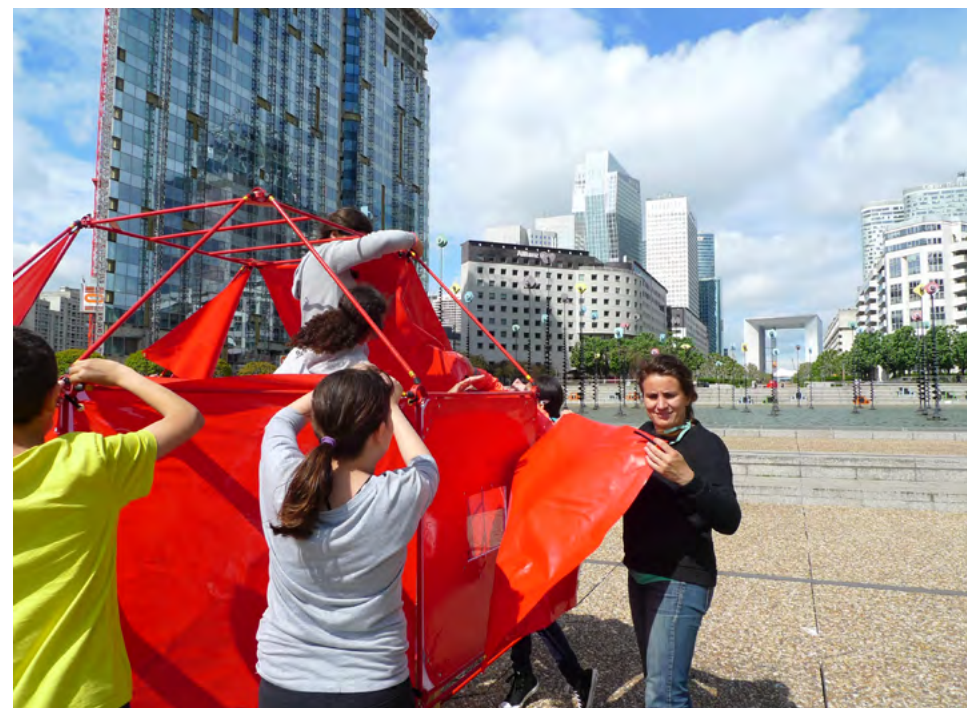
Les élèves manipulent ensuite des maquettes au 1/20ème des capsules d'observation qui seront montées sur le site, et se familiarisent avec l'utilisation des tiges, noeuds, clés, écrous et boulons, colliers de serrage, du système constructif AGITATEURS D'ESPACES.

Les capsules (ou leur version légère : les cubes) sont ensuite montées in situ par les élèves, accompagnés des intervenants du CAUE92 et leurs enseignants, sur les différents points choisis du site.

3 CONNAISSANCES

Ce que j'ai appris sur le lieu
APRÈS la première présentation

- | | |
|----------|----------|
| 1/ | 1/ |
| 2/ | 2/ |
| 3/ | 3/ |
| 4/ | 4/ |
| 5/ | 5/ |



LES CAPSULES D'OBSERVATION

Les capsules sont les camps de base des Agitateurs, qui servent à la fois d'abri pour travailler dans les meilleures conditions, de fenêtres pour observer différents paysages cadrés, de point de départ pour des missions d'explorations plus lointaines et de point de rassemblement des éléments collectés.

Entièrement équipées (y compris en table, bancs et parfois même boissons chaudes), elles contiennent toute une palette d'outils d'observation pour regarder "autrement" l'espace ainsi que des outils de restitution pour rendre compte directement de ses observations et repérages.

Dans chaque capsule d'observation, ou pour chaque cube, les équipes se partagent une check-list de missions, qui invitent à éprouver et étudier le lieu dans toutes ses dimensions : sensibles (missions de captation), descriptives (missions de prélèvement) et synthétiques (missions d'extraction).

2012-13 : IMPLANTATION PAR ENPLACEMENTS

Quatre modèles de capsules sont prévus, permettant d'accueillir de 2 à 8 élèves devant 2 à 4 fenêtres d'observation, orientées vers des points de vues différents.

En fonction du site et du nombre d'élèves, plusieurs modèles de capsules sont implantés en des points choisis du lieu, permettant d'en explorer différentes facettes : tourné vers la ville ou vers le paysage, exposé, abrité, en hauteur, en contrebas...

Les élèves de tous les groupes effectuent les mêmes missions d'observation, et confrontent ensuite les perceptions et éléments récoltés, afin de déterminer ce qui est spécifique à chaque point de vue, et ce qui est partagé et donc "essentialise" le lieu.

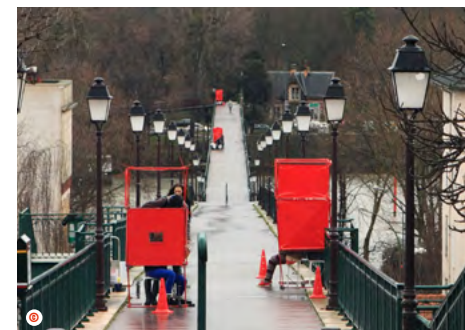
HEXA



TETRA



HEXA



CUBO

2013-14 : IMPLANTATION PAR THEMATIQUES

Les AGITATEURS sont répartis en 3 équipes, menées chacune par un professionnel de l'espace différent, afin de confronter des points de vue complémentaires :

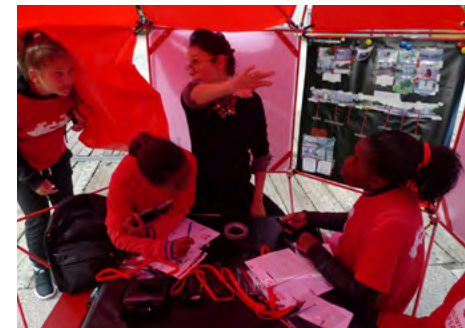
- les Tectographes (ou TECTO'S) sont accompagnés par Elodie Brisson, architecte du CAUE92, pour observer la morphologie du lieu, ses limites, ses dimensions, ses repères...
- les Pictographes (ou PICTO'S) sont accompagnés par Estelle Barucq, plasticienne, pour prélever et analyser les matières, couleurs, graphismes du lieu.
- les Scriptographes (ou SCRIPTO'S) sont accompagnés par Estefania Castro, scénographe au CAUE92, pour chercher les grandes et petites histoires du lieu, et repérer les usages, déplacements, postures...



PICTO'S

TECTO'S

SCRIPTO'S



SEANCE 3 : OBSERVATIONS

MISSIONS CAPTATION

Après la première immersion de découverte en séance 1, il s'agit à présent de se confronter physiquement au lieu, d'en prendre possession par une exploration sensorielle, et de questionner la manière dont ses caractéristiques spatiales agissent sur notre façon de le percevoir.

Ces missions sont individuelles puisque très personnelles, et les résultats exprimés sont ensuite comparés par binôme sur la fiche mission. Les 4 sens (le goût est exclu) sont "isolés" pour se concentrer sur les sensations de chacun :

LE CAPTEUR D'INSTANTANÉ > la vue est testée grâce à des caches-vue à oeillets, que l'on ouvre pendant 1 seule seconde. L'idée est de déconnecter les yeux du cerveau, pour ne pas avoir un regard descriptif, mais uniquement des sensations visuelles (les formes, les couleurs, les lumières, le mouvement, les contrastes, les pleins et les vides...)

LE PRENEUR DE SONS > 1min30 de sons sont enregistrés à l'aide d'un dictaphone, puis réécoutées, permettant ainsi de "filtrer" uniquement les sons principaux, caractéristiques du lieu.

LE CAPTEUR D'ODEURS > l'élève note d'abord ce qu'il s'attend à sentir depuis l'intérieur de la capsule, puis sort respirer aux alentours. Cette comparaison permet de se confronter aux idées reçues en matière d'odeurs, et d'aller chercher une précision dans les sensations, au delà des réponses "clichées" comme "on sent la pollution" ou "la nature".

LE CAPTEUR TACTILE > des "casques à sensations" permettent de se déplacer dans le lieu en atténuant au maximum la vue et l'ouïe, naturellement favorisés, pour se concentrer sur le sens du toucher ; sensations au niveau du sol (déclivité, stabilité, matériaux, résonnance...), et de la peau (vent, chaleur, rayonnement solaire, humidité...).

L'ACCÉLÉRATEUR > une dimension est ajoutée aux 4 sens, celle du mouvement. Les élèves sont invités à changer leur manière habituelle de se déplacer (en courant, en tournant sur soi-même, en marchant à l'envers, à quatre pattes ou sur la pointe des pieds...) pour noter ce que cela modifie dans leur perception du lieu.

Ces missions sont restituées sur le badge par des mots-clés, éventuellement complétés sur le panneau de restitution.



MISSIONS PRELEVEMENTS

Pour ces missions d'observation factuelle du site, l'objectif est de "décortiquer" le lieu sous toutes ses coutures, afin d'en ramener une matière d'étude la plus exhaustive possible, permettant une analyse presque scientifique du lieu.

Pour cela, les capsules disposent de fenêtres "tableau de bord", entièrement équipées en outils d'observation et de restitution, notamment scotchs, gommettes et feutres pour noter les observations selon un code couleurs permettant les comparaisons d'un groupe à l'autre.

Selon la forme de la capsule, les fenêtres sont orientées vers 2, 3 ou 4 directions, permettant également des comparaisons entre binômes.

Toutes les missions de prélèvements commencent par une photographie de la vue par la fenêtre, à l'aide des appareils photo instantanés. Cette photo, qui permet l'identification du point de vue, est collée au centre du panneau de restitution de 80x80cm dont dispose chaque binôme à droite de sa fenêtre.





OUTILS POUR DESSIN SUR FENÊTRE



APPAREIL PHOTO INSTANTANÉ



SCHEMATISATIONS



MARQUAGES

PRÉLEVEMENTS MORPHOLOGIQUES

Les prélèvements morphologiques s'attachent à décrypter les caractéristiques architecturales ou formelles du lieu.

Lors de la session de 2012-2013, toutes les capsules réalisaient ces missions, et les résultats étaient ensuite comparés pour identifier les variations de perceptions en fonction des points d'observation.

Lors des sessions suivantes, ces missions morphologiques étaient réalisées uniquement par le groupe des TECTO'S, encadrés par un intervenant architecte.

LIMITES > sur un plan simplifié les élèves marquent au scotch ce qui leur semble être les limites du lieu observé, limites physiques et/ou limites ressenties de ce qui semble "faire partie" du lieu.

FONCTIONS > les élèves identifient et nomment sur le plan les fonctions des différents bâtiments et espaces libres, y compris les voies de déplacements.

PANORAMIQUE > avec l'appareil photo instantané, et si besoin à l'aide du périscope géant, les élèves réalisent un panoramique du lieu observé, et le légendent en indiquant les limites, les repères, les directions et les axes d'ouverture visuelle.

REPÈRES > sur le panoramique et sur le plan, les élèves identifient et nomment les éléments (bâti ou non) qui font repère sur le site et au lointain.

REPRODUCTION DE POINT DE VUE > à l'aide d'une caméra obscura (chambre noire), les élèves reproduisent un point de vue de leur choix, en repassant l'image qui se projette sur la table centrale de la capsule.

EXTRACTION DES PREMIER ET ARRIÈRE PLANS > après avoir essayé différents filtres sur la fenêtre (colorés, rayés, quadrillés...), les élèves utilisent des films transparents et un "cale-tête" permettant de conserver le même angle de vue pour dessiner les différents plans observés.

DIMENSIONNEMENTS > à l'aide de leur corps ou d'un mètre dépliant de 1,50m x 10, et par report de mesures en photo ou sur un transparent par la fenêtre, les élèves apprennent à mesurer de grandes dimensions, et établissent des rapports d'échelle.

DESSIN À L'AVEUGLE > un élève décrit ce qu'il voit par la fenêtre, à un autre qui doit le dessiner les yeux fermés. Cet exercice oblige naturellement à faire des choix dans la description, et à hiérarchiser les éléments.

VIDES ET PLEINS > sur le plan schématique, les élèves identifient par des graphismes simples les espaces qui donnent une sensation de vide ou une sensation de plein.

SCHÉMATISATION > sur un papier blanc petit format (9x9cm), les élèves dessinent au feutre épais ce qu'ils voient par la fenêtre, en utilisant uniquement des formes géométriques. Ce schéma permet de faire ressortir les formes principales, ainsi que les lignes de forces horizontales et verticales qui composent l'espace observé.

PRÉLEVEMENTS PLASTIQUES

Ces prélèvements rendent compte des caractéristiques matérielles du lieu, notamment ses composantes graphiques, colorées et de textures.

Lors des sessions de 2013 à 2016, ces missions sont réalisées par le groupe des PICTO'S, encadrés par un intervenant plasticien.

RELEVÉ COLORIMÉTRIQUE ET DE MATIÈRE > les élèves prennent en photo les principales couleurs et matières du lieu, et réalisent un nuancier et des relevés de matières par empreintes.

QUALIFICATION-CLASSIFICATION > les élèves prélèvent des petits échantillons de matières trouvées sur le site, notamment végétales, pour les légender, les classer et leur attribuer un qualificatif perceptif.

MARQUAGES > à l'aide de plots, de scotchs, de rubalise, les élèves soulignent des éléments qui leur paraissent importants dans le lieu, ou bien des éléments qui les rassurent, les intriguent, les accueillent ou les repoussent.

CAMOUFLAGE > pour cette mini-performance, les élèves reproduisent ou prolongent les lignes de forces observées avec des adhésifs sur le corps de leur binôme et sur l'environnement, ou avec de la corde ou de la rubalise, et se photographient.



RECONDUCTIONS



REPRODUCTION DE POSTURE D'USAGERS

PRELEVEMENTS PRATIQUES

Les missions confiées à ce groupe se concentrent sur les usages et usagers du lieu, dans le passé, le présent et le futur.

Lors des sessions de 2013 à 2016, ces missions sont réalisées par le groupe des SCRIPTO'S, encadrés par un intervenant scénographe.

DATATIONS > les élèves photographient et classent chronologiquement les différents bâtiments et ouvrages du lieu.

AVANT/APRÈS > sur le plan schématique, les élèves figurent les éléments disparus, et/ou les changements prévus. Sur un plan historique, ils figurent les éléments ajoutés ou modifiés.

TRACES DU TEMPS > les élèves prennent en photo ou dessinent des éléments qui témoignent des différentes époques du lieu.

RECONDUCTIONS > les élèves replacent des images anciennes en prolongement du paysage actuel et les prennent en photo, soulignant ainsi les continuités et les ruptures.

RÉPARTITIONS SPATIALES > sur le plan schématique, les élèves identifient par des graphismes simples la densité de fréquentation des espaces, et les flux de déplacements.

POSTURES > en se mettant en scène reproduisant les postures des usagers du lieu, les élèves recensent et figurent sur le plan les différentes pratiques et leurs zones habituelles.

IDENTIFIANT / INSOLITE > les élèves trouvent et photographient un élément représentatif ou habituel du lieu, qui en fait clairement partie, et un qui au contraire leur paraît insolite.

INTERVIEWS > Les élèves demandent aux passants pourquoi ils fréquentent le lieu, ce qu'ils y font, ainsi que leurs souvenirs des évolutions du lieu ou les éventuels changements qu'ils attendent.



FOND DE PLAN A LEGENDER



CAMARA OBSCURA



INTERVIEW OU ECOUTE D'USAGERS



CADRAGE



PRÉLEVEMENTS

MINI PERFORMANCES



MARKAGES



MISSIONS EXTRACTION

Les dernières missions de cette séance d'observation consistent à trouver, fort de tout ce qui a été observé auparavant, l'"essence" du lieu, son essentiel.

Pour "essentialiser" le lieu à chaud à l'issue de cette séance d'observations multiples et en prévision de la prochaine séance d'analyse, les Agitateurs sont invités, seuls ou en binômes, à trouver :

UN SYMBOLE > en une seule photographie, ou un seul schéma (comme un logo) les élèves doivent capter ce qui leur paraît représenter au mieux le lieu observé et rendre compte de ses composantes. Ce peut être un élément repère, un bâtiment, un détail, une vue... C'est l'image qu'ils retiennent du lieu, celle qu'ils gardent en tête, celle qu'ils ont envie de montrer pour faire comprendre le lieu à quelqu'un qui ne le connaît pas.

UN CADRAGE > en utilisant le cadre rouge présent dans les capsules, ou en plaçant des masques sur la photo de leur fenêtre, les élèves mettent en valeur un élément qui leur semble raconter le lieu : c'est un extrait de celui-ci, un zoom, ou un recadrage, qui commence à raconter quelque chose sur le lieu, qui prend presque déjà position, sur ses histoires, ses usages, ses ambiances...

UNE POSTURE > au fil des éditions d'AGITEURS D'ESPACE, la mission Cadrage a été remplacée par la mission Posture. Il s'agit alors pour les élèves de choisir un des espaces du lieu observé dans lequel ils auraient envie de s'installer, et de s'y prendre en photo dans une posture qui exprime les capacités d'accueil du lieu, et l'état physique dans lequel il nous plonge.

UN SLOGAN > les élèves trouvent une phrase pour résumer le lieu, qui commence par "ici c'est le lieu où...". L'exercice, souvent difficile, est une première tentative d'exprimer par des mots "l'esprit du lieu" ou "genius loci".

Lors de la dernière édition d'AGITEURS D'ESPACE, les missions d'extraction ont évolué pour faire appel à la fiction, en demandant aux élèves d'inventer une petite histoire à partir de leur photographie **SYMBOLE** du lieu.

C'est ensuite à la lecture de toutes les **HISTOIRES** et de leurs **TITRES** que ressort l'essence du lieu, à travers les éléments qui ont inspiré les élèves, les thématiques et la tonalité des histoires produites.

UNE POSTURE : L'ÉVASION



UN SYMBOLE : L'ŒIL, LE REGARD



SEANCE 4 : MISE EN COMMUN

À l'issue des séances d'immersion et d'observations, une séance d'échange des points de vue est nécessaire pour aboutir à une synthèse collective, permettant d'énoncer le génie du lieu qui induira les objectifs du projet d'installation. Cette séance a lieu le lendemain des séances d'observations, ou dans la semaine suivante, pour que les observations et sensations soient encore bien présentes dans les esprits.

Les équipes de chacune des capsules prennent d'abord un temps pour organiser leur panneau de restitution, de manière à rendre compte de la manière la plus expressive possible de leurs observations. Cette mise en forme peut être chronologique, thématique, et/ou exprimer graphiquement les conclusions tirées des observations et des missions d'extraction.

Lors de la session de 2012-2013, les points de vues des AGITATEURS, qui ont tous réalisés les mêmes missions, sont présentés en fonction des localisations des différentes capsules.

Pour les sessions suivantes, les équipes des 3 capsules présentent leurs travaux thématiques :

- les tectographes présentent leur SKETCH BOARD ou planche de croquis
- les pictographes présentent leur PANEL BOARD ou planche d'échantillons
- les scripographes présentent leur STORY BOARD ou planche d'histoires

Après les différentes présentations et un temps d'échanges et de question, il s'agit de faire émerger ce qui est commun aux différentes analyses, ce qui caractérise suffisamment le lieu pour se retrouver dans les différents points de vue.

C'est cet "esprit du lieu", défini par la classe avec l'aide des intervenants du CAUE92, qui donnera naissance à des idées de projet d'installation dans l'espace permettant d'exprimer et de transmettre cette vision collective du lieu.

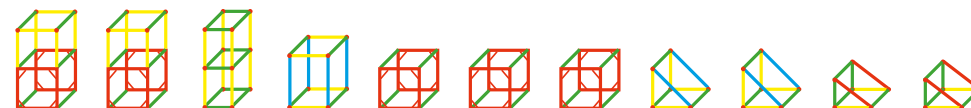
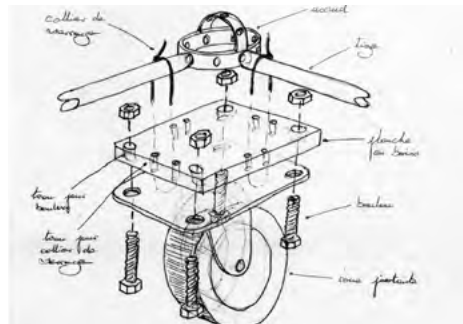
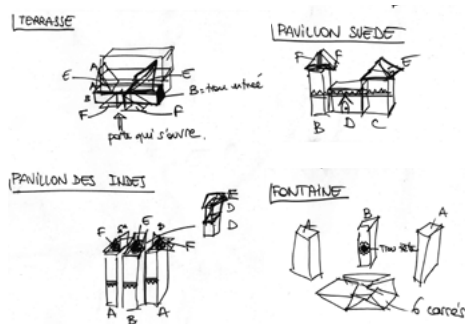
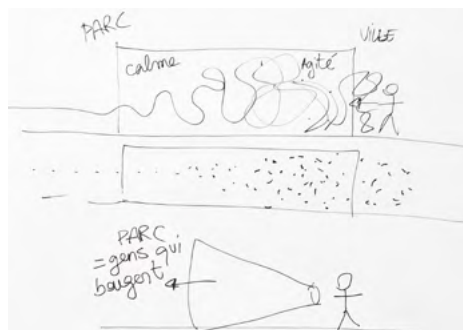
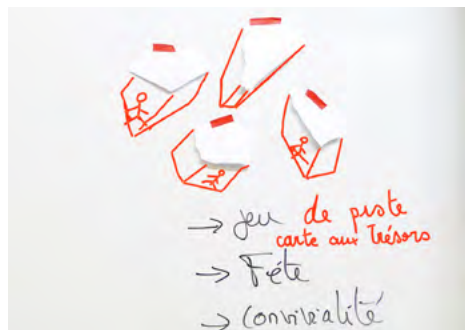


SEANCE 5 : CONCEPTION

Avant la séance 5, les architectes de l'Atelier pédagogique de la ville et de l'architecture, avec les intervenants plasticien, scénographe et artiste-constructeur, étudient la faisabilité du projet esquissé en fin de séance 4 avec les élèves.

Des schémas de montage des structures et des éléments spécifiques sont établis, le matériel nécessaire pour les personnalisations d'enveloppe, les costumes et la scénographie sont réunis, les autorisations nécessaires pour l'implantation sur l'espace public sont obtenues auprès des différentes structures concernées.

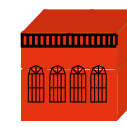
En début de séance 5, les derniers détails sont mis au point avec les élèves, et les fabrications et répétitions peuvent commencer.



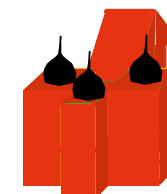
Le pavillon de la Suède et de la Norvège



La terrasse du château



L'orangerie

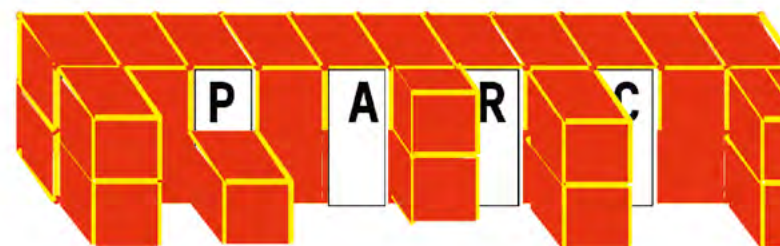


Le pavillon des Indes Anglaises

COTE PARC = 5 ANTICHAMBRES

> certaines portes ne permettent pas de sortir réellement

Chaque antichambre évoque une caractéristique du lieu par sa FORME et son HABILLAGE



SE PERDRE
le croisement
des chemins
l'étoile

ETRE ENFERME
les constructions
rigides
le carré / le cube

ETRE INQUIET
les sous-sols
le dessous
l'inversé

ETRE DETENDU
la nature
la courbe

S'ORIENTER
les repères
la ligne

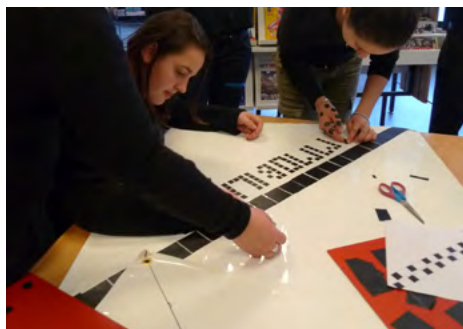
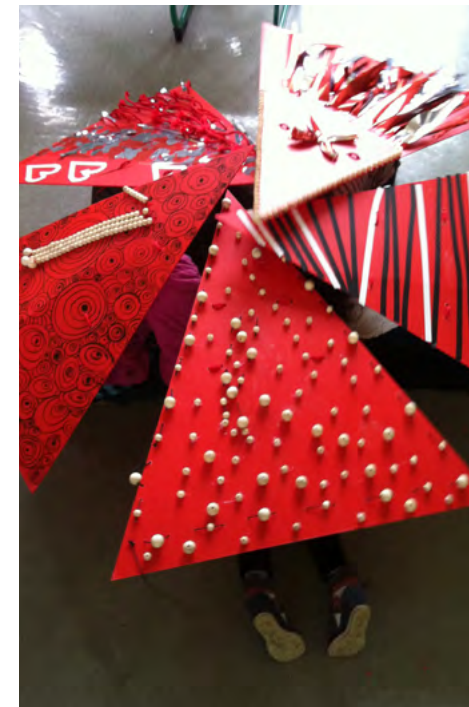
SEANCE 6 : FABRICATIONS

La deuxième partie de la séance 5, la séance 6, et une partie de la séance 7 sont consacrées à la réalisation de tous les éléments nécessaires à l'installation sur l'espace public et à la performance la mettant en scène :

- les tecto's sont responsables de la structure du volume
- les picto's de l'habillage ou enveloppe du volume
- les scripto's de la mise en scène de présentation, les éventuels costumes et chorégraphies.

Le travail est distribué, par groupes ou individuellement, de telle sorte que chaque élève ait à réaliser un élément créatif, pour l'habillage de la structure ou les costumes. De nombreuses techniques sont mises en oeuvres, de la peinture ou adhésif sur PVC souple, à la découpe ou ajout d'éléments en reliefs sur des supports plastiques ou carton, en passant par la confection de masques ou accessoires en tissus ou éléments de récupération.

Les matériaux mis à disposition de chaque classe, en plus du système constructif AGITATEURS D'ESPACE pour les structures, respectent toujours le code couleur rouge / noir / blanc. Ceci permet à la fois de marquer les sites par l'identité forte de l'action, et de rendre lisible facilement la très grande variété des installations obtenues à partir d'une boîte à outils identique pour toutes les classes.



SEANCE 7 : REPETER ET INSTALLER

En parallèle des avancements sur la structure et son habillage, la mise en scène de la performance est également préparée.

Pour cela, les élèves disposent, en plus des répétitions dans la cour ou le préau de l'établissement, d'une maquette des structures AGITATEURS à l'échelle 1/4. Celle-ci leur permet de préfigurer à une échelle confortable le positionnement des éléments sur le site, les éventuelles étapes de déplacement ou de transformation de l'installation, et leurs placements et actions dans l'espace.

Ces répétitions sont d'autant plus importantes que le temps sur site est limité, et la captation de la performance en vidéo réalisée le plus possible sur le principe du "lip-dub", c'est à dire en un seul plan continu, avec le minimum de prises.

La séance 7, regroupée avec la séance 8 en une journée très intense, est aussi le moment du déplacement sur le site de toutes les réalisations préfabriquées, ou du montage in situ des structures et de leur habillage.



SEANCE 8 : PERFORMER / CAPTER / DEMONTER

L'ultime séance de l'action est consacrée à la représentation de la performance artistique et sa captation en vidéo et photos.

C'est le moment où les AGITATEURS peuvent enfin rendre publique leur vision du lieu, et échanger avec les usagers et passants au sujet de ce qu'ils ont souhaité exprimer. Certaines performances sont même conçues pour être interactives et demandent la participation du public pour faire vivre l'installation.

Lors des deux premières sessions, les vidéos ont été réalisées en interne par l'Atelier pédagogique de la ville et de l'architecture.

Pour les sessions de 2013 à 2016, Benoît Martin, vidéaste professionnel d'Année Zéro, a accompagné les élèves pour la captation des films et en a assuré le montage, leur permettant de découvrir également certaines facettes du métier de vidéaste.

En 2012-2013, Bertrand Deprez, photographe professionnel a réalisé des reportages photos rendant compte de l'aventure AGITATEURS D'ESPACE pour 5 classes de cette session.

Toutes les photos et vidéos sont visibles sur le site du CAUE92 : <https://www.caue92.fr/atelier-pedagogique/archives/agitateurs-d-espace>



RESTITUER / CÉLEBRER

Une fois l'installation démontée et invisible sur l'espace public, les AGITATEURS peuvent continuer à diffuser leur vision du lieu par le partage des photos et vidéos en ligne et lors de différents événements :

- pour la session de préfiguration du projet Agitateurs d'espace en 2012, les élèves ont pu investir une salle du RdC de la Maison du Peuple de Clichy-la-Garenne pour y présenter en vitrine leurs vidéos et leurs installations inspirées par ce lieu exceptionnel,

- une restitution est parfois organisée au sein de l'établissement scolaire, avec projection du film et temps d'échange à destination des parents et/ou des autres classes de l'établissement. Des bornes vidéos sont également prêtées aux établissements qui le souhaitent pour diffuser le travail des élèves auprès de l'ensemble de la communauté scolaire,

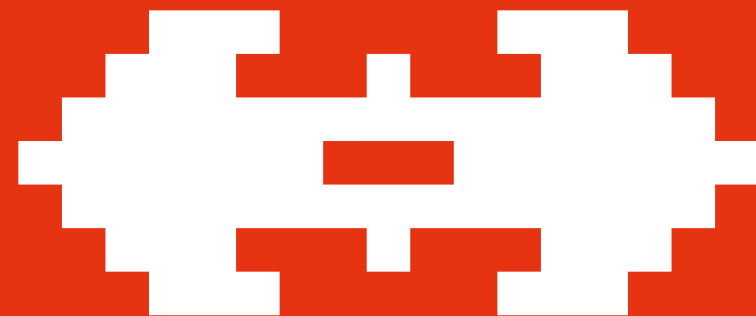
- pour les sessions 2012-2013 et 2013-2014, une cérémonie de restitution a pu être organisée dans la Galerie d'exposition du CAUE92 à Nanterre, conviant l'ensemble des classes ayant participé à la session à venir présenter leur projet et découvrir celui des autres. Ce moment festif est alors l'occasion de découvrir d'autres lieux remarquables du département, et de se rendre compte comment chaque classe, avec un panel d'outils pourtant identique, a su trouver une manière unique de rendre compte de sa vision d'un lieu de son environnement.

Pour la première restitution, l'Atelier pédagogique de la ville et de l'architecture a réalisé des maquettes au 1/4 de certaines des installations, ainsi qu'une exposition des photographies et films visible plusieurs semaines par le public du CAUE92.

Pour la seconde année, les classes présentes étaient invitées à personnaliser une structure de capsule afin de rendre compte de leur installation, en utilisant les éléments du projet conservés, ou en en créant de nouveaux.

Pour chaque cérémonie, des prix collectifs et individuels sont remis aux élèves, souvenirs de cette aventure exceptionnelle, durant laquelle ils ont pu témoigner de leur perception et compréhension d'un lieu en marquant l'espace public de leur réalisation artistique et collective.





LES PROJETS

AGITATEURS EN CHIFFRES

620 PARTICIPANTS

En 5 sessions, de 2011 à 2016, l'aventure AGITATEURS D'ESPACE a embarqué 578 élèves et leurs 42 enseignants, sans compter les passants et usagers des 22 lieux "agités" et le public touché par le visionnage des films.

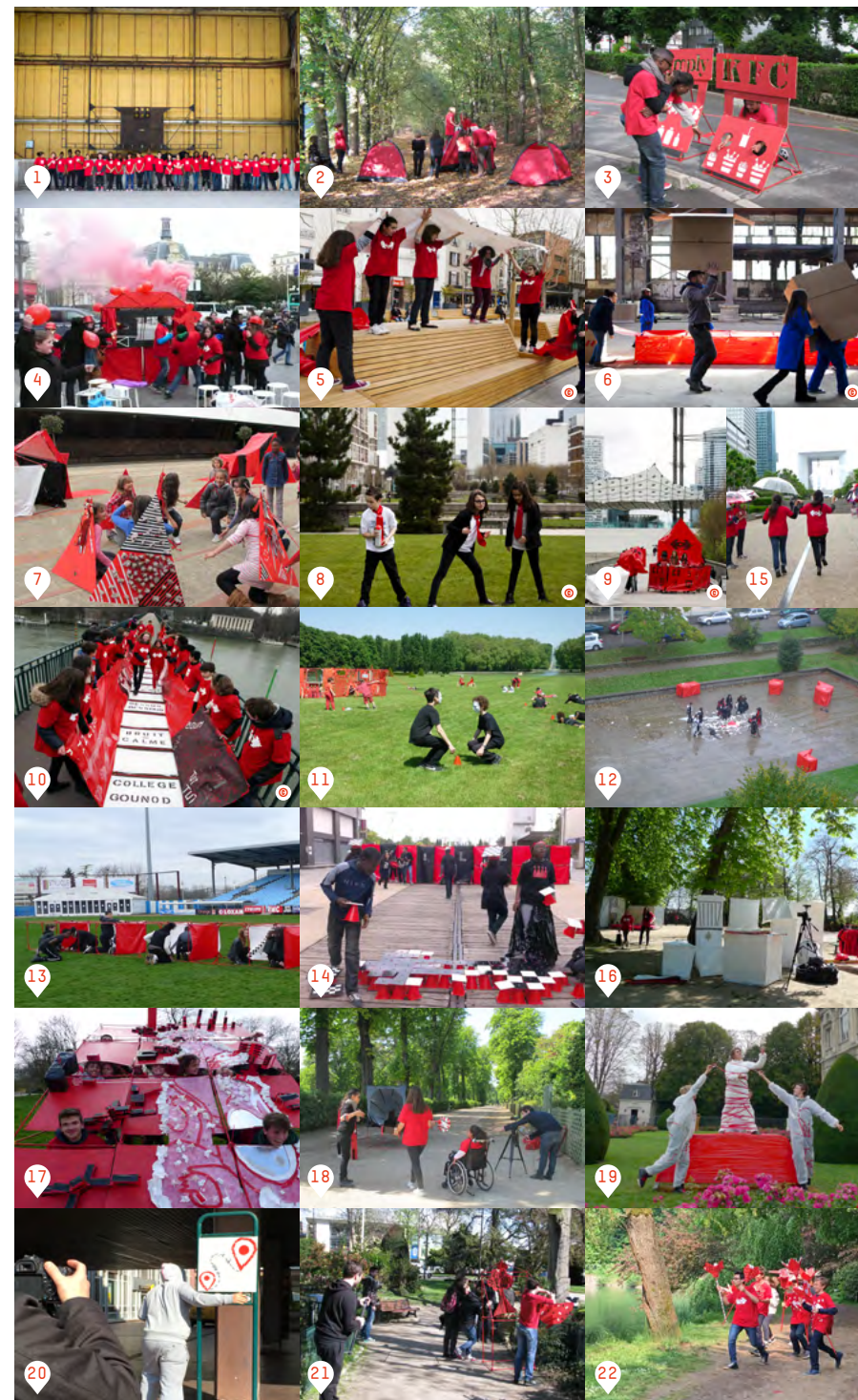
Les 24 classes concernées, principalement du second degré (19 classes dont 5x6^{ème}, 4x5^{ème}, 2x4^{ème}, 6x3^{ème} et 2x3^{ème}SEGPA) mais également du premier degré (1x MS/GS, 1x CE2 et 1x CM1) ou de l'enseignement supérieur (1xBTS design graphique et 1xBTS aménagements paysagers) proviennent de 22 établissements répartis sur tout le département des Hauts-de-Seine.

Tous ces élèves ont été encadrés par 42 enseignants, dont une majorité de professeurs d'arts-plastiques (13) et de technologie (9), mais également issus de disciplines variées : 6 professeurs des écoles, 4 professeurs de BTS, 3 professeurs documentalistes, 2 professeurs de français, ainsi qu'1 médiatrice et des professeurs d'histoire-géographie, mathématiques, physique-chimie et EPS.

22 LIEUX REMARQUABLES

Ces 22 lieux ont été choisis par l'Atelier pédagogique en concertation avec les enseignants, avec le soutien des gestionnaires (villes, RMN, ONF...). Le critère de sélection était "un lieu que l'on a envie de remarquer" à proximité de l'établissement pour des raisons d'accessibilité mais surtout de lien avec les élèves (connaissance, fréquentation, attachement, réputation...).

À l'exception de la Maison du Peuple de Clichy et du Hangar Y pour lesquels des accès exceptionnels ont été accordés pour intervenir à l'intérieur, tous les lieux agités sont des espaces extérieurs publics. Pour 6 d'entre eux, l'objet d'étude est un bâtiment (dont 3 sont classés ou inscrits au titre des Monuments Historiques); 8 lieux sont des places urbaines ou esplanades (dont le centre-ville de Clichy avec ses 2 Monuments Historiques et son conservatoire ayant obtenu le prix de l'Équerre d'Argent, ainsi que 3 lieux liés à des édifices labellisés Architecture Remarquable Contemporaine); Enfin les 8 derniers lieux sont des parcs ou espaces naturels, dont le parc de Sceaux, le parc de Saint-Cloud et le parc de Bécon à Courbevoie qui sont classés ou abritent des Monuments Historiques, et le parc André Malraux à Nanterre, bordé par les tours nuages d'Émile Aillaud, labellisées ACR.



PRÉFIGURATION : 2011-2012

1

P.43

CLICHY, MAISON DU PEUPLE
Collège Jean Jaurès /
classe de 5^{ème} /Katelyne
PIERRE SANTANGELI
professeur d'arts-
plastiques

2

P.23

MEUDON, FORÊT
Lycée Garamond de
Colombes / classe de
lère année BTS design
graphique /Sylvia
GERMAN et Laure MANAC'H

SESSION 01 : 2012-2013

3

P.11

**BAGNEUX, FUTURE PLACE DU
METRO**
Collège Joliot-Curie,
classe de 3^{ème} / Eric
VALFREDINI, professeur
d'arts-plastiques,
Rachid AMIOUR
professeur de
technologie et Magüi
TRUJILLO médiatrice-
photographe

4

P.47

CLICHY, CENTRE VILLE
Collège Jean Jaurès /
classe de 6^{ème} /Katelyne
PIERRE SANTANGELI
professeur d'arts-
plastiques et Catherine
MANQUETTE, professeur
de lettres

5

P.17

**HALAKOFF, PLACE DU 11
NOVEMBRE**
Collège Michelet
de Vanves / classe
de 4^{ème} / Sylvie DO,
professeur d'arts-
plastiques et Olivier
MARANO, professeur de
technologie

6

P.45

MEUDON, HANGAR Y
Collège de Meudon-
la-Forêt / classe de
3^{ème} SEGPA / Caroline
ROSSIGNOL, enseignante
et Mme CAUNES,
professeur d'arts-
plastiques

7

P.39

NANTERRE, HOTEL DE VILLE
Ecole maternelle Henri
Wallon / classe de MS-
GS / Fanny FAUCHER
enseignante
+ Ecole élémentaire
Voltaire / classe de
CM1 /Caroline BOUZIT,
enseignante

8

P.25

**NANTERRE, TERRASSE DE
L'ARCHE NOÛA**
Collège Les Vallées de
La Garenne-Colombes /
classe de 6^{ème} / Morgan
TRICAULT, professeur
documentaliste et
Caroline VOGT,
professeur de français

9

P.41

**PUTEAUX, ESPLANADE DE LA
DEFENSE (GRANDE ARCHE)**
Collège les Bouvets /
classe de 5^{ème} /
Sébastien GOURSEYROL
professeur de
technologie et Vincent
GUILLLOU professeur de
mathématiques

10

P.13

**SAINT-CLOUD, PASSERELLE
DE L'AVRE**
Collège Gounod /
classe de 5^{ème} / Sophie
MARTINO, professeur de
technologie et Evelyne
BERGÉ, professeur d'EPS

11

P.3

SCEAUX, PARC DE SCEAUX
Collège Lakanal /
classe de 3^{ème} / Claire
GARBAY, professeur de
technologie, Céline
JAËGLY, professeur
d'arts-plastiques et
Hélène JULIEN-MOREAU,
professeur d'histoire-
géographie
+ Ecole élémentaire
du Centre / classe de
CE2 / Britta WACHS,
enseignante

SESSION 02 : 2013-2014

12

P.5

**CHATENAY-MALABRY, CITE-
JARDIN DE LA BUTTE ROUGE**
Collège Thomas Masaryk
/ classe de 4^{ème} /Thibault
MASSE, professeur de
technologie et Alexandre
DAVID, professeur de
physique-chimie

13

P.29

**COLOMBES, STADE YVES DU
MANDIR**
Collège Gay-Lussac /
classe de 5^{ème} /Caroline
RABEL, professeur
documentaliste et
Florian CARPENTIER,
professeur de
technologie

14

P.15

**NANTERRE, ESPLANADE
CHARLES DE GAULLE**
Collège Paul Eluard /
classe de 6^{ème} /Carole
LEGAULT, professeur
d'arts-plastiques et
Karine MARINACCE,
professeur documentaliste

15

P.27

**PUTEAUX, ESPLANADE DE LA
DEFENSE (BASSIN TAKIS)**
Collège Les Renardières
de Courbevoie, classe
de 6^{ème} / Morgane LE
PELTIER, professeur
d'arts-plastiques

SESSION 03 : 2014-2015

16

P.49

COURBEVOIE, PARC DE BECON
Collège Les Renardières
de Courbevoie / classe
de 6^{ème} / Morgane LE
PELTIER, professeur
d'arts-plastiques

17

P.9

**NANTERRE, PARC ANDRÉ
MALRAUX**
Ecole du Breuil de
Paris / classe de lère
année BTS aménagements
paysagers /Sandra
CIGNETTI, professeur
paysage et Sophie
GRAVERAND, professeur
d'arts-plastiques

18

P.7

SAINT-CLOUD, PARC
EREA Toulouse Lautrec de
Vaucresson /
classe de 3^{ème} /Camille
CERNA, professeur
d'arts-plastiques et
Laurent JOËTS, professeur
de technologie

19

P.37

SEVRES, MANUFACTURE
Collège de Sèvres /
classe de 3^{ème} /Valérie
GHATTAS, professeur
d'arts-plastiques

SESSION 04 : 2015-2016

20

P.19

**GENNEVILLIERS, HOTEL DE
VILLE**
Collège Edouard Vaillant
/ classe de 3^{ème} SEGPA
/ Daniel DEROUINEAU,
directeur SEGPA et
Cédric LELUT, enseignant

21

P.33

**NANTERRE, PARC DES
ANCIENNES HAIRIES**
Collège Jean Perrin
/ classe de 3^{ème} /
Philippe HECKEL,
professeur d'arts-
plastiques et Christophe
SABRIE professeur de
technologie

22

P.31

**VILLE D'AVRAY, ETANGS DE
CORDOT**
Collège La Fontaine
du Roy / classe de
3^{ème} /Sylvie BABADJIAN,
professeur d'arts-
plastiques

LES LIEUX REMARQUABLES PAR CAPACITÉS URBAINES

En s'installant dans un espace public pour le questionner et y rendre public leur vision étayée, les AGITATEURS démontrent leur légitimité à exprimer leur point de vue, non pas d'experts mais d'usagers sensibles et impliqués. Leurs analyses, lisibles à travers leurs projets d'installations et de mise en scène, nous renseignent sur les capacités d'accueil du public, et spécifiquement du jeune public, de ces lieux.

Partant des premières impressions, ou des idées projetées sur le lieu, ils décryptent progressivement comment les différentes dimensions de l'espace (physiques, sensibles, sociales, symboliques) construisent notre rapport au lieu, notre façon de nous y installer, de nous y déplacer, de nous y sentir. Ils arrivent à caractériser le lieu, à l'essentialiser, à faire ressortir "l'esprit du lieu". Le concept de "Genius loci", théorisé par l'architecte norvégien Christian Norberg-Schulz en 1979, postule que l'appropriation d'un lieu par ses usagers repose sur l'orientation (et par là la possibilité de s'y sentir en sécurité) et l'identification (la familiarité ou la connaissance du lieu, la compréhension de son caractère).

Les projets AGITATEURS D'ESPACE font ressortir les capacités urbaines des lieux étudiés, plus ou moins propices à l'orientation, à l'identification ou à la possibilité d'y être accueilli, de s'y sentir intégré. Les projets sont présentés ci-après selon ces 3 capacités urbaines :

LISIBILITE ET SIGNIFICATIVITE DES REPERES 

HOSPITALITE ET JOUABILITE DE L'ESPACE PUBLIC 

IMAGIBILITE ET IDENTITE DU LIEU 

LISIBILITÉ & SIGNIFICATIVITÉ DES REPÈRES

LISIBILITÉ ET SIGNIFICATIVITÉ DES REPÈRES

MULTIPLES COMPOSANTES À DECRYPTER

Certains des lieux investis ont inspiré aux AGITATEURS le besoin de décortiquer méthodiquement la multitude d'éléments qui le composent ([parc de Sceaux](#), p.3 ou [Cité-Jardin de la Butte Rouge à Châtenay-Malabry](#), p.5) ou d'éléments qui le bordent ([parc de Saint-Cloud](#), p.7 ou [parc André Malraux à Nanterre](#), p.9), afin d'en appréhender la complexité. Une fois listés, classés, apprivoisés, ces éléments deviennent la base de recombinaisons ou de jeux d'assemblages. Dans le cas de la [future place du métro à Bagneux](#) (p.11), les éléments familiers qui "font place" sont clairement identifiés et mis en scène comme des points de vigilance à retrouver après les travaux d'aménagement.

TRANSITIONS / RUPTURES

Deux des lieux étudiés, la [passerelle de l'Avre à Saint-Cloud](#) (p.13) et l'[esplanade Charles de Gaulle à Nanterre](#) (p.15), sont facilement identifiés comme des espaces de passage d'une rive à l'autre ou d'un monde à l'autre, avec différents degrés de ruptures, de transitions ou d'oppositions.

LISIBILITÉ DES DÉPLACEMENTS

Certains lieux sont appréhendés en fonction de leur capacité à permettre des déplacements plus ou moins facilités ou empêchés. Sur la [place du 11 Novembre à Malakoff](#) (p.17), fraîchement réaménagée, les AGITATEURS observent comment l'espace qui semble totalement libre induit pourtant des déplacements variés et précis. Au pied de l'[Hôtel de Ville de Gennevilliers](#) (p.19), ils mettent en lumière les différences de pratiques des usagers, de l'adulte perdu dans le dédale administratif à l'adolescent parfaitement à l'aise pour se faufiler dans chaque recoin de la dalle.

SCEAUX PARC DE SCEAUX

COLLÈGE LAKANAL,
CLASSE DE 3^{ÈME}
ÉCOLE ÉLÉMENTAIRE DU CENTRE,
CLASSE DE CE2

LÀ OÙ
LES CADRAGES ET LA
SYMETRIE PEUVENT
FAIRE BOUGER LES
REGARDS

2012/2013



JEUX DE TROMPE-L'OEIL ET DE MISE EN SCÈNE DES PERSPECTIVES

En 1670, le paysagiste Le Nôtre aménage le domaine de Sceaux en définissant deux axes de perspective depuis la position élevée du château ; la grande pelouse dans l'axe du château et en perpendiculaire la grande cascade avec le bassin de l'octogone qu'il complètera plus tard par le grand canal. En 1930, le domaine est restauré par Léon Azéma, qui lui confère son statut actuel de parc régional de détente et de loisirs.

Les AGITATEURS D'ESPACE se sont installés sur la plaine de Châtenay pour étudier les différents axes visuels et jeux de mise en scène autour du Pavillon de Hanovre et du Grand Canal.

MARQUER LES AXES ET PERTURBER LES POINTS DE VUE

Après avoir étudié de nombreux points de vue sur la plaine de Châtenay, les deux classes d'AGITATEURS ont conçu et fabriqué conjointement une mise en scène qui soulignait le grand axe visuel entre le pavillon de Hanovre et le grand jet, et qui orientait le regard vers des éléments du parc qu'ils souhaitaient mettre en valeur. Une structure centrale, symbolisant deux pavillons de Hanovre dos à dos, portait tous les cadrages et jeux de regards proposés pour orienter ou perturber le regard du spectateur.

Les AGITATEURS, transformés en statues vivantes rouges, noires, ou blanches, ont ensuite animé la grande pelouse en jouant sur le thème du miroir et de la symétrie, cassant progressivement cet ordre pour y amener leur fantaisie.





CHÂTENAY- MALABRY CITÉ-JARDIN DE LA BUTTE ROUGE

COLLÈGE THOMAS MASARYK,
CLASSE DE 4^{ÈME}

LÀ OÙ
LA PLACE CENTRALE
RÉUNIT TOUTES LES
COMPOSANTES
DU QUARTIER

2013/2014

T

P

S



UNE CITÉ-JARDIN UNIQUE ET MULTIPLE

Construite entre 1931 et 1965 par les architectes Bassompierre, de Rutté, Arfvidson et Sirvin, la cité-jardin de la Butte Rouge fait partie du grand plan d'extension et d'embellissement de Paris dans les années 1920. Au premier abord, le quartier donne l'impression d'une grande homogénéité, de par ses limites claires (l'ensemble est enclavé entre l'avenue de la Division Leclerc et le Bois de Verrière) et sa couleur rose unique. Mais la cité-jardin est en réalité composée d'une multitude de typologies urbaines et architecturales, allant des maisons en bandes aux grandes barres d'habitation, en passant par les petits collectifs organisés autour d'espaces semi-publics...

ECLATER ET RASSEMBLER LES COMPOSANTES DU QUARTIER

Les observations des trois capsules ont révélé que l'ensemble de la Butte Rouge est composé de plusieurs «sous-quartiers», correspondant assez précisément aux différentes périodes de construction, mais surtout identifiés par leurs pratiques et légendes. Pour révéler cette dualité entre ensemble compact et multitude de facettes, les AGITATEURS ont réalisé un puzzle géant des différents morceaux du quartier. En une performance chorégraphiée, des AGITATEURS «perturbateurs» venaient séparer les différents éléments et casser l'unité de la Butte Rouge, qui finissait par se recomposer irrémédiablement. Le scénario se concluait par une explosion festive, tel un feu d'artifice, lui-même symbole de l'unité éclatée en une multitude de petits points.





SAINT-CLOUD PARC

EREA TOULOUSE LAUTREC DE
VAUCRESSON,
CLASSE DE 3^{ÈME}

LÀ OÙ
LE CALME ET LA
HAUTEUR AIDENT
À LIRE LA VILLE
BOUILLONNANTE

2014/2015

T P S



UN CONCENTRÉ DE FORMES PAYSAGÉES EN SURPLOMB SUR LA VILLE

Le parc du château (aujourd'hui disparu mais dont l'emplacement est toujours lisible) s'installe sur les coteaux de Saint-Cloud, dessinant différents espaces, des bords de Seine en contrebas à la vaste forêt qui s'étend vers Marnes-la-Coquette et Ville d'Avray. Au delà de l'intervention de Le Nôtre, qui dessina les grandes perspectives et les bassins et jeux d'eaux entre 1660 et 1700, le parc de 470ha offre un catalogue de l'art des jardins depuis la Renaissance.

Installés sur une terrasse à proximité du jardin du Trocadéro (jardin à l'anglaise du XIXe siècle), les AGITATEURS ont profité du panorama exceptionnel sur le paysage : la Seine, le bois de Boulogne, et tout Paris.

RANGER LES COMPOSANTES DU PAYSAGE POUR MIEUX LES COMPRENDRE

Éblouis par la richesse de ce paysage, et marqués par le contraste entre l'agitation de la ville et le calme du parc, les AGITATEURS inventent La Rangeuse (ou l'Art en Jeu'z), une machine qui extrait des éléments de la ville pour les démonter et les ranger. Le fouillis urbain doit s'organiser pour être autorisé à entrer dans le parc, symbole d'ordre et de discipline avec ses symétries et perspectives.

C'est ainsi que les grands repères parisiens (la Seine, la tour Eiffel, Montmartre, la tour Montparnasse), le château de Saint-Cloud détruit, la circulation (tramway et voitures) et même la végétation et les sculptures du parc sont aspirés dans la machine, pour en ressortir décomposés et alignés en un long ruban calme et facile à lire.





NANTERRE PARC ANDRÉ MALRAUX

ÉCOLE DU BREUIL DE PARIS,
1^{ÈRE} ANNÉE DE BTS AMÉNAGEMENT
PAYSAGER

LÀ OÙ
LE PARC EST
CERNÉ PAR
LA VILLE

2014/2015

T P S



UN PARC URBAIN ENTOURÉ DE BÂTIMENTS PHARES

Construit dans les années 1970 à partir des déblais de chantiers de construction de la Défense, le parc André Malraux est un véritable Central Park nanterrien : espace végétalisé de 25ha, avec un étang, un jardin de collections, des collines, il offre une vue dégagée sur La Défense et les Tours Aillaud (tours "Nuages"), ainsi que sur l'ancienne école d'architecture et des ensembles de logements dessinés par Jacques Kalisz, l'école de danse de l'Opéra de Paris de Christian de Portzemparc ou encore l'Eplanade Charles de Gaulle de l'artiste Dani Karavan.

En installant leurs cubes d'observation sur la pelouse centrale près de l'étang, les AGITATEURS ont procédé à un recensement exhaustif de toutes les composantes du parc.

COUPER LE PARC EN MORCEAUX POUR MIEUX EN RENDRE COMPTE

Pour transmettre leur compréhension du lieu, ils réalisent une maquette géante du parc, à l'échelle 1/285^{ème}. Celle-ci s'attache à représenter, de manière sensible et interprétative, la topographie du parc (eau, sols, collines), la végétation (basse, haute, différentes densités), les bâtiments (échelles, volumes, matériaux, époque) et les activités qui s'y déroulent (cheminements, zonages).

Après avoir été installée dans le parc pour être partagée avec les usagers, la maquette géante est proménée à travers le quartier, offrant ainsi un support de discussion.





BAGNEUX FUTURE PLACE DU MÉTRO

COLLÈGE JOLIOT-CURIE,
CLASSE DE 3^{ÈME}

2012/2013



LÀ OÙ
LES CHANGEMENTS
À VENIR DOIVENT
CRÉER DE NOUVEAUX
REPÈRES



CONSTRUCTION D'UNE NOUVELLE CENTRALITÉ URBAINE

L'éco-quartier Victor Hugo est le projet-phare de la rénovation balnéolaise, en lien avec l'arrivée d'une interconnexion Ligne 4 du métro et Grand Paris Express. L'objectif est de faire de la future place de la gare le point central des quartiers nord de Bagneux, en créant :

- un réseau viaire facilitant l'accès à la gare depuis et vers toutes les directions, avec priorité aux transports en commun et circulations douces
- une densification urbaine par un programme mixte de commerces et de logements
- un nouvel espace public piéton convivial et animé.

PROJETER LE QUARTIER DANS SON FUTUR

La phase d'observation du quartier et la découverte de ses futurs aménagements a permis aux AGITATEURS de produire des plans sensibles et documentés sur leurs pratiques de l'espace public actuel et futur. Ces plans, associés à un projet photo, ont été exposés dans le quartier pour présenter leur regard sur le projet d'aménagement de la ZAC.

Afin de rendre ces transformations plus concrètes, les AGITATEURS ont fait vivre, le temps d'un après-midi, la future place. Ils en ont marqué au sol les contours, et y ont installé tous les éléments qui y prendront place: la future station de métro et celle du Grand Paris Express, la nouvelle entrée du collège, le mail piéton qui relie tous les équipements du quartier, un élément symbole de l'espace public (une statue-fontaine-banc) et les commerces et cafés qu'ils attendent avec impatience.



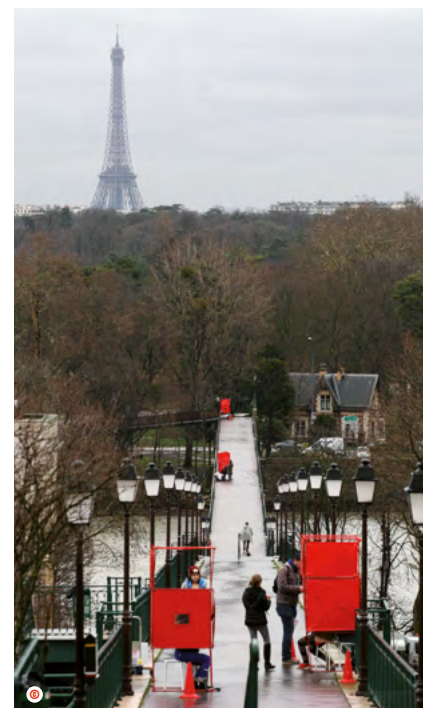


SAINT-CLOUD PASSERELLE DE L'AVRE

COLLÈGE GOUNOD,
CLASSE DE 5^{ÈME}

LÀ OÙ
LE LIEN
ENTRE DEUX RIVES
SOULIGNE
LES CONTRASTES

2012/2013



UNE LIGNE EN SUSPENSION

DES COTEAUX DE SAINT-CLOUD AU BOIS DE BOULOGNE

La passerelle de l'Avre est un pont-aqueduc construit en 1891 selon les plans de Gustave Eiffel. Elle est un élément de l'aqueduc de l'Avre qui achemine les eaux de l'Eure-et-Loire vers Paris. Elle permet aux piétons et aux canalisations de franchir la Seine depuis les hauteurs de Saint-Cloud jusqu'au Bois de Boulogne, avec un dénivelé de 22m sur une longueur de 470m. En multipliant les visions du dessus et du dessous, les AGITATEURS D'ESPACE se sont interrogés sur les rapports à la ville offerts par cette passerelle en suspension.

TOURNER ET CROISER POUR RELIER LES OPPOSÉS

À l'issue de leurs observations du dessus et du dessous, les Agitateurs ont défini la passerelle de l'Avre comme un lien entre des opposés : dessus/dessous, ville/Seine, pierre/métal, terre/eau, gris/vert, bruit/calme, proche/lointain, caché/exposé.

Ils ont construit deux roues qui «roule-boulent» depuis les deux extrémités de la passerelle. En se croisant au dessus de la Seine, elles s'ouvraient pour dévoiler leur habillage intérieur : un travail plastique en rouge, noir et blanc qui illustre toutes les oppositions relevées.

Le mouvement des roues était accompagné par les AGITATEURS qui valsaient ou faisaient la roue.





NANTERRE ESPLANADE CHARLES DE GAULLE

COLLÈGE PAUL ELUARD,
CLASSE DE 6^{ÈME}

LÀ OÙ
LE PASSAGE ENTRE
DEUX MONDES CRÉE
UNE FRONTIÈRE

2013/2014

T P S



UN PARC URBAIN AU COEUR D'EQUIPEMENTS VARIÉS

Jusque dans les années 1960 s'étendaient à Nanterre les plus vastes bidonvilles d'Ile-de-France. Avec l'émergence du quartier d'affaire de la Défense, ce territoire fait l'objet d'un vaste plan de transformation, qui comprend l'implantation de la préfecture des Hauts-de-Seine et de l'école d'architecture de Nanterre en 1972, et de grands ensembles de logements dont les tours «nuages» d'Emile Aillaud en 1977. Au cœur de tous ces équipements, le parc André Malraux conçu par le paysagiste Jacques Sgard, utilise les terres de déblaiement de la Défense. Les AGITATEURS, dont le collège est également implanté sur le parc, se sont interrogés sur les connexions entre le parc et son quartier.

HELER VILLE ET PARC PAR DES JEUX DE PASSAGES

À l'issue des observations menées par les 3 capsules (TECTO's, PICTO's et SCRIP-TO's) le constat est unanime et sans appel : il existe une véritable fracture entre le parc et la ville, créée notamment par l'Esplanade Charles de Gaulle, entrée principale mais «camouflée» du parc. Les AGITATEURS ont donc proposé une installation en travers de cette esplanade, comme un barrage franchi par une multitude de portes pour passer du monde de l'Urbain au monde de la Nature. Mais ces portes ne sont pas toutes réelles; certaines entraînent les visiteurs dans de petites «cellules» sur des thèmes liés au lieu (se perdre, être enfermé, être détendu, être inquiet, s'orienter). Pour passer d'un côté à l'autre de l'installation, les AGITATEURS, transformés en personnages d'un échiquier, incitent les visiteurs à faire traverser des pions blancs ou noirs pour créer un damier symbolisant la rencontre Ville-Parc.





HALAKOFF PLACE DU 11 NOVEMBRE

COLLÈGE MICHELET DE VANVES,
CLASSE DE 4^{ÈME}

LÀ OÙ
L'ESPACE LIBRE
CONDITIONNE
MALGRÉ TOUT
LES FLUX

2012/2013



UN NOUVEL ESPACE PUBLIC DE RENCONTRE DANS UN CENTRE VILLE PIÉTON

La place du 11 novembre - Leo Figueres est un grand rectangle de 100m par 60m autour duquel s'organisent l'hôtel de ville, le théâtre 71, le marché, une école, des commerces et un cinéma. Des travaux de réaménagement ont débuté en septembre 2011 pour s'achever en avril 2013 avec pour objectifs ; améliorer la fonctionnalité de la place et sa polyvalence; assurer une meilleure sécurité en créant un espace piétonnier éclairé ; mettre en scène l'espace et le rendre modulable. Les AGITATEURS ont observé les différents flux et mouvements sur cette place et se sont interrogés sur sa capacité à rassembler les Malakoffiots.

MARQUER ET SOULIGNER LES DÉPLACEMENTS ET LES PRISES

Après l'observation de la place (encore en chantier au moment de l'implantation des capsules) et l'étude du projet d'aménagement, les AGITATEURS ont proposé une performance qui provoque la rencontre en modifiant les déplacements et «bousculant» les usages de la place.

Des personnages-pixels composaient différents tableaux et soulignaient des caractéristiques de la place : les déplacements lents le long des commerces; la multitude de chemins qui relient les équipements aux accès de la place; les possibilités d'installation offertes par le mobilier urbain; le cheminement principal en diagonale. Les déplacements des passants étaient perturbés par les personnages-pixels disposés en trame ou en mouvements aléatoires.





GENNEVILLIERS HÔTEL DE VILLE

COLLÈGE ÉDOUARD VAILLANT,
CLASSE DE 3^{ÈME} SEGPA

LÀ OÙ
L'ON PEUT SE PERDRE
SOUS LA GRANDEUR
DE L'INSTITUTION
OU S'Y FAUFILER

2015/2016

T P S



UNE TOUR IMMENSE À LA SOUS-FACE LABYRINTHIQUE

Le Centre Administratif, Culturel et Commercial de Gennevilliers, construit dans les années 1970 au moment des grands travaux de modernisation de la ville, est composé d'une tour de 20 étages (le plus grand Hôtel de Ville d'Europe) et d'un socle sur dalle abritant des équipements (médiathèque, conservatoire) et un centre commercial. C'est un lieu immense, dans lequel il est facile de se perdre, à moins d'en connaître tous les recoins, comme c'est le cas des adolescents du quartier.

En y posant leurs cubes d'observation, les AGITATEURS remarquent que c'est un lieu où chacun vient avec un objectif précis, et aucune raison de s'installer ou de regarder autour de soi.

INTRIGUER ET AMUSER POUR DÉCALER LES REGARDS

Ils inventent alors une signalétique "sauvage", posée à la manière d'une performance street art, qui incite les passants à regarder les lieux, à lever les yeux, à décaler le regard, et amène un peu d'humour dans ce lieu trop sérieux. Ces panneaux reprennent les codes d'une signalétique familière ("vous êtes ici"), mais la détournent ("vous êtes où ?", "ne venez pas là"). Ils soulignent également des points d'intérêt du bâtiment: "ne regardez pas ici, il n'y a rien à voir" devant une vue dégagée sur la ville, "regardez la lune en cas de désarroi" au pied de la tour dans un passage visuellement très contraint, ou encore "route barrée vers le Maire" devant les multiples portes et agents qui bloquent l'accès aux services municipaux.





HOSPITALITÉ ET JOUABILITÉ DE L'ESPACE PUBLIC

LIBERTÉ TOTALE

Assez naturellement, le lieu qui inspire le plus de liberté aux AGITATEURS et qui leur donne envie de jouer, même aux élèves presque adultes de 1ère année de BTS, est la **forêt de Meudon** (p.23). Cela s'explique facilement par l'immensité du lieu, le faible nombre de visiteurs et la multitude de possibilités offertes par le paysage (dénivelés, arbres pour s'accrocher, se cacher, vastes étendues d'herbes, chemins, étang...) qui permettent de laisser libre cours à toutes les expérimentations, de tout oser.

OBSTACLES A LA JOUABILITÉ

Dans d'autres lieux en revanche, les AGITATEURS décèlent le potentiel physique de l'espace à accueillir une liberté de jeu, mais ils y identifient des obstacles, créés par les usages et usagers du lieu; sur la **Terrasse de l'Arche n°14 à Nanterre** (p.25) comme à **La Défense côté bassin Takis à Puteaux** (p.27), les salariés des innombrables bureaux sont trop absorbés dans leurs activités sérieuses et quotidiennes pour profiter des qualités du lieu : vastes espaces, végétation, bassin, perspectives visuelles, mobilier et escaliers offrant de multiples possibilités d'installation ou de jeu...

Au **stade Yves du Manoir de Colombes** (p.29), c'est plutôt le regard des autres et la codification des activités qui brident les envies de se laisser aller totalement dans l'immensité du stade : que l'on soit au milieu du terrain ou dans la tribune, on se sent plus exposé que libéré.

ESPACE EXCLUANT OU NON ADAPTÉ AUX ADO

Pour deux autres lieux (les **étangs de Corot à Ville d'Avray**, p.31 et le **parc des Anciennes Mairies de Nanterre** p.33), les AGITATEURS collégiens reconnaissent les qualités des espaces et leurs capacités d'accueil, mais déplorent le fait que cette hospitalité soit ciblée vers d'autres âges que le leur : les jeunes enfants ou les personnes plus âgées. Les adolescents peinent à y trouver leur place, parce qu'aucune activité adaptée à leur âge ne semble leur être proposée, mais surtout parce qu'ils ont toujours la sensation d'y déranger.

HOSPITALITÉ & JOUABILITÉ DE L'ESPACE PUBLIC

MEUDON FORÊT

LYCÉE GARAMOND DE COLOMBES
CLASSE DE 1^{ÈRE} ANNÉE BTS DESIGN
GRAPHIQUE

LÀ OÙ
LE RETRAIT DU MONDE
PERMET
TOUTES LES FOLIES

2012/2013



UNE FORÊT IMHENSE AUX MICRO-PAYSAGES VARIÉS

Mégalithes préhistoriques, carrefours en étoile vestiges des chasses à courre, étangs et grande pelouse (le Tapis Vert) dessinés par Le Nôtre dans la perspective du château de Meudon au XVII^e siècle, traces des guinguettes du XIX^e siècle où les parisiens venaient "s'amuser au vert"... La forêt de Meudon est à la fois un jalon historique du département, et la plus vaste forêt des Hauts-de-Seine ; ses 1 100 hectares et son relief tourmenté offrent un terrain d'aventure à seulement 3,5km de Paris pour ses 15 000 visiteurs dominicaux.

Mais le jour de leur intervention, les AGITATEURS n'ont croisé quasiment personne, et ils ont ressenti une véritable liberté pour expérimenter et tester toutes sortes de "folies".

EXPLOITER TOUTES LES CARACTÉRISTIQUES DU SITE

Les élèves du Lycée Garamond, premiers AGITATEURS en extérieur, ne bénéficiaient pas encore des capsules d'observation, mais ils disposaient de 10 tentes igloo. Celles-ci remplissaient le même office, à la fois camp de base pour l'observation et boîte à outil pour l'installation.

Les AGITATEURS ont exploré différentes mises en scène de ces "gros objets rouges", afin de souligner les spécificités des espaces observés : les grands arbres offrent leur protection, les pentes donnent envie d'être dévalées ou de jouer avec la perspective, les immenses allées demandent des repères à l'échelle du corps, les lumières sont très variées entre le sous-bois et les grandes pelouses, l'étang invite au calme et à la lenteur...





NANTERRE TERRASSE DE L'ARCHE N°14

COLLÈGE LES VALLÉES
DE LA GARENNE-COLOMBES,
CLASSE DE 6^{ÈME}

2012/2013



LÀ OÙ
LE MONDE DU TRAVAIL
ÉCRASE
LES ESPACES
DE LIBERTÉ



UN GRAND AXE TERRITORIAL ET DES TRANSVERSALES LOCALES

Le projet des terrasses paysagères de Nanterre prolonge l'axe historique du Louvre à La Défense en reliant l'Arche à la Seine sur une longueur de 3km et un dénivelé de 50m. Ce nouvel espace public sera connecté à La Défense par les Jardins de l'Arche et à la Seine par le Parc du Chemin de l'Ile. Les Terrasses créent également des liaisons transversales vers les trois quartiers qu'elles traversent: quartier du Parc, de l'Université et du Chemin de l'Ile.

Les AGITATEURS ont observé les différents usages des terrasses en s'interrogeant sur le potentiel fédérateur de cet espace.



RYTHMER SES PAS SUR LES PAS D'UN GÉANT

Les AGITATEURS ont tiré une conclusion assez critique de leur observation des Terrasses : les usagers, essentiellement les employés des bureaux limitrophes, sont comme des robots dont les déplacements et les rythmes sont extrêmement répétitifs. Obnubilés par leur téléphone portable, ils n'ont qu'une vision très limitée de ce site grandiose. Ils ont donc construit un robot-géant à l'échelle des Terrasses, qui «singe» les codes et les activités des employés : il a une cravate et un attaché-case, arrive en RER, regarde sa montre, mange son casse-croûte tout en téléphonant... Le déplacement du géant, accompagné des AGITATEURS cravatés, attisait ainsi la curiosité des usagers pour leur proposer un nouveau regard sur leur environnement quotidien.



PUTEAUX LA DÉFENSE

COLLÈGE LES RENARDIÈRES DE
COURBEVOIE,
CLASSE DE 6^{ÈME}

LÀ OÙ
ET LES GENS
S'ISOLENT
DANS UN ESPACE
PARTAGÉ

2013/2014

T P S



LE CÔTÉ CALME DU PLUS GRAND QUARTIER D'AFFAIRES D'EUROPE

Contrairement à l'esplanade de la Défense côté Grande Arche, largement dégagée, l'esplanade du Général de Gaulle où se sont installés les AGITATEURS est morcelée en différents espaces; descendant en plateaux étagés quasiment jusqu'au bord de Seine, l'esplanade offre un mail planté de 450 arbres, avec une allée centrale et des contre-allées, de nombreux mobiliers et escaliers propices à l'installation, et se termine par le bassin imaginé par l'artiste Takis, s'ouvrant sur une vue exceptionnelle vers l'axe Royal et l'Arc de Triomphe. Les AGITATEURS, installés au centre et dans des recoins de l'esplanade, ont été frappés par le fait que les usagers, essentiellement les travailleurs des tours voisines, s'installent chacun dans leur bulle (téléphone, musique, livre...) et n'échangent jamais entre eux.

AMÉLIORER À LA FOIS L'INTIME ET LE COLLECTIF

Ils ont alors proposé de créer des bulles d'activités personnelles, marquant les lieux plus propices à telle ou telle activité, et y apportant des accessoires de confort ou de protection : la bulle avec siège et léger ombrage pour lire au milieu des végétaux, la bulle commerce ambulant avec sa cabine d'essayage, les bulles pour amoureux qui s'assemblent et préservent leur intimité, la bulle effrayante pour repousser les importuns lorsque l'on veut s'isoler...

Mais à la différence des bulles virtuelles des usagers, celles créées par les AGITATEURS sont invitées à des temps de rassemblement et d'échange, par petits groupes ou tous ensemble, dans une structure centrale partagée.





COLOMBES STADE YVES DU MANOIR

COLLÈGE GAY LUSSAC,
CLASSE DE 5^{ÈME}

LÀ OÙ
LE POIDS DES
REGARDS INQUIT
DES SENSATIONS
PARADOXALES

2013/2014

T

P

S



UN STADE HISTORIQUE, SYNONYME DE GRANDS EXPLOITS

Monument incontournable de l'histoire de Colombes et du département, le stade Yves du Manoir n'a cessé, au fil de ses transformations, d'accueillir des événements historiques : depuis les premières courses hippiques en 1883 jusqu'à l'accueil des Jeux Olympiques en 1924 et 2024, en passant par les événements sportifs du journal Le Matin au début du XXe siècle, la représentation d'un opéra en 1932, la coupe du monde de football en 1938, le championnat du monde de boxe en 1972 ou encore l'accueil du club de rugby du département, le Racing 92.

Les AGITATEURS, qui connaissaient le stade pour en fréquenter régulièrement la piste d'athlétisme ou parfois les tribunes, le découvrent ici depuis le centre du terrain, et en retirent des sensations variées et contradictoires.

EXPRIMER AVEC SON CORPS DES SENSATIONS CONTRADICTOIRES

Pour exprimer et représenter ces sensations, les AGITATEURS ont mis en place au centre de la pelouse une structure permettant de les nommer et les mettre en scène. En binôme, les AGITATEURS réalisent des panneaux exprimant graphiquement 2 sensations contradictoires et inventent une chorégraphie collective l'illustrant : tomber/tourner, sortir/entrer, ralentir/accélérer, enfermer/libérer, cacher/voir, aligner/éparpiller, immobiliser/basculer, remplir/vider, isoler/exposer, se défiler/défiler. Ces ressentis, souvent liés à la notion de regard de l'autre posé sur soi, de la tribune vers le terrain ou vice-versa, sont résumés dans la figuration d'un oeil géant, qui essentialise le lieu.





VILLE D'AVRAY ÉTANGS DE COROT

COLLÈGE LA FONTAINE DU ROY,
CLASSE DE 3^{ÈME}

LÀ OÙ
LES ADO CHERCHENT
LEUR PLACE
AU MILIEU DE LA
NATURE

2015/2016

T P S



UNE BULLE 100% NATURE PROPICE À LA CONTEMPLATION

Le Vieil Étang (créé à la fin du Moyen-Âge pour servir de réserve de pêche) et l'Étang Neuf (commandé en 1680 par Philippe duc d'Orléans pour alimenter le château de Saint-Cloud et son parc) forment un ensemble de plus de 4 hectares au sein de la forêt domaniale des Fausses-Reposes. Associés au peintre Camille Corot, qui avait sa maison de campagne à proximité et en a laissé de nombreux tableaux, les étangs pourtant très proches de la route départementale et du centre de Ville d'Avray, semblent retirés du monde.

Les AGITATEURS y perçoivent les qualités de lieu de promenade, de repos, de contemplation, très appréciées pour des moments paisibles notamment par les enfants et les personnes âgées. Mais même s'ils y reconnaissent les bienfaits de l'immersion en pleine nature (eau et végétation), ils peinent à y trouver leur place et leur intérêt en tant qu'adolescents.

DÉTOURNER LE VÉGÉTAL POUR DYNAMISER LES LIEUX

Pour qualifier davantage différentes zones autour des étangs, les AGITATEURS ont créé des fleurs géantes et des accessoires, exprimant pour chaque lieu un usage adapté, suggéré ou désiré : les fleurs à observer et admirer en bordure de chemin, la végétation ordonnée et maîtrisée rappelant l'artificialité des étangs, la composition florale invitant à l'installation romantique au bord de l'eau... En d'autres points, les adolescents viennent bousculer le calme et les règles du lieu, en investissant des zones de discussion, de jeu, voire de domination du paysage.





NANTERRE PARC DES ANCIENNES HAIRIES

COLLÈGE JEAN PERRIN,
CLASSE DE 3^{ÈME}

LÀ OÙ
L'ANCIEN ET LE
FAMILIAL SE RÊVENT
EN VERSION JEUNE

2015/2016

T P S



UN PARC DE CENTRE-VILLE PILIER DE LA VIE CULTURELLE

Très lié à l'histoire de Nanterre (le site abrita le Collège royal des religieux de l'Abbaye Sainte-Geneviève, puis la villa des Tourelles et son parc tour à tour maison bourgeoise du XIX^e siècle, Mairie de Nanterre [1923-1973], siège des Prud'hommes et maintenant siège d'associations), ce parc de centre-ville est aussi le siège de nombreux événements artistiques et culturels (Maison de la Musique, festival Parade(s), festival Eco-zone, Ferme géante...). On y trouve une Conque (qui accueille des œuvres peintes monumentales), un monument aux morts, un bassin, une aire de jeux pour enfants, et de nombreuses zones de repos et détente. Les AGITATEURS en reconnaissent la richesse et la place privilégiée dans la vie nanterrienne, mais jugent sévèrement son calme au quotidien.

RAJEUNIR LES MARQUEURS DU LIEU POUR RÉTABLIR UN ÉQUILIBRE

Pour adapter le parc à leurs goûts et besoins, les AGITATEURS ont décidé de créer une sorte de version idéale du lieu, selon leurs critères ; un parc plus vivant, dynamique, amusant ou décalé. Ils ont réalisé des structures surplombées de balançiers, permettant de mettre en équilibre la version réelle d'un objet et sa version idéalisée : la statuaire est actualisée, le monument aux morts devient un monument à la paix, la cathédrale Sainte-Geneviève est modernisée, le château des Tourelles est revisité avec des "arrondis", la végétation est destructurée, les canards deviennent punks, et la conque s'habille d'une référence parlante pour les enfants et adolescents.





IMAGIABILITÉ ET IDENTITÉ DU LIEU

VALEUR PATRIMONIALE À ECLAIRER

Si de nombreux lieux investis concernent des édifices ou espaces reconnus pour leur valeur patrimoniale (classement ou inscription aux Monuments Historiques ou label Architecture Contemporaine Remarquable), ce critère est rarement retenu par les AGITATEURS dans leur appréciation d'un lieu.

Mais que ce soit face à un bâtiment classique (*Manufacture de Sèvres*, p.37) ou plus contemporain (*Hôtel de Ville de Nanterre*, p.39 et *esplanade de La Défense côté Grande Arche à Puteaux*, p.41), ils soulignent l'importance de certains édifices ou ouvrages exceptionnels, en orientant ou décalant le regard des usagers vers les qualités particulières du lieu.

POTENTIEL DE REINVENTION

Cet attachement à mettre en valeur les qualités architecturales hors-norme d'un bâtiment se retrouve aussi à la *Maison du Peuple de Clichy-la-Garenne* (p.43) et au *Hangar Y de Meudon* (p.45), mais les conditions particulières dans lesquelles ils ont été investis ont orienté les perceptions des AGITATEURS ; les deux bâtiments, en état proche de l'abandon en attendant la mise en œuvre de travaux de rénovation/transformation, leur ont été ouverts à titre exceptionnel. L'aspect ancien, dégradé, conservant cependant la puissance de ces architectures et de leur histoire, a incité les AGITATEURS à imaginer des fictions, souvent fantastiques ou d'horreur, se déroulant dans ces lieux.

TRACES DU PASSÉ SOURCES D'IMAGINAIRE

Certains lieux sont lus par les AGITATEURS comme constitués d'une collection propices à raconter des histoires : aussi bien histoires de ces édifices ou traces du passé, qu'histoires inventées les prenant comme décors. C'est le cas au *centre-ville de Clichy-la-Garenne* (p.47), avec ses bâtiments allant du Moyen-Age au très contemporain, et son organisation rendant lisible le chemin des bœufs comme la construction du métro, et c'est le cas également dans le *parc de Bécon à Courbevoie* (p.49), qui rassemble une collection de traces des anciens bâtiments du château ainsi que de bâtiments déplacés et reconstruits dans le parc.

IMAGIABILITÉ & IDENTITÉ DU LIEU

SÈVRES MANUFACTURE

COLLÈGE DE SÈVRES,
CLASSE DE 3^{ÈME}

LÀ OÙ
LE CLASSIQUE
NE DEMANDE QU'À
ÊTRE BOUSCULÉ

2014/2015

T P S



UN BÂTIMENT PRESTIGIEUX, À LA HAUTEUR DES SAVOIR-FAIRE QU'IL REPRÉSENTE

Fondée en 1740 au château de Vincennes par Louis XV, la Manufacture Royale de Porcelaine s'installe à Sèvres dans un nouveau bâtiment en 1756, aujourd'hui centre d'études pédagogiques dans la Grande Rue de Sèvres. La Manufacture, et le Musée de la céramique qui lui est associé en 1824, déménagent en 1876 dans de nouveaux bâtiments construits en bord de Seine. Ce terrain de 4 hectares en bordure du Parc de Saint-Cloud abrite toujours aujourd'hui le Musée national de la Céramique et des ateliers de fabrication. Les AGITATEURS ont révélé les contradictions de ce lieu exceptionnel : un site immense, mais qui fourmille de petits recoins ; un terrain en bordure d'un noeud de circulation intense, mais on s'y sent dans un havre de paix ; une densité bâtie importante, mais une végétation sans cesse perceptible...

AFFIRMER ET MÉLANGER LES CONTRAIRES POUR RÉINVENTER LE PATRIMOINE

Les AGITATEURS ont choisi de reproduire la façade du musée, en créant des panneaux à 2 faces, ou 2 facettes : la face rouge représente le calme de la façade existante, et la face blanche laisse place à la réinterprétation. Les élèves portent des costumes également double-face, une face montrant un personnage droit, sérieux, et l'autre face un personnage agité, libéré. Après avoir bousculé la façade principale du bâtiment, les AGITATEURS se mettent en scène en petits groupes avec leurs panneaux, afin de créer des sculptures vivantes et contemporaines dans les différents espaces de la manufacture autour du musée.





NANTERRE HÔTEL DE VILLE

ÉCOLE MATERNELLE HENRI
WALLON, CLASSE DE MS/GS
ÉCOLE ÉLÉMENTAIRE VOLTAIRE,
CLASSE DE CM1

LÀ OÙ
L'ÉTRANGÈTE DU
DESSUS DE DALLE
FAIT REDOUTER LE
DESSOUS

2012/2013



L'HOTEL DE VILLE ET SES REPRÉSENTATIONS ARCHITECTURALES

L'actuel hôtel de ville de Nanterre a été construit en 1973 par Jean Darras et Yves Bedon, architectes du théâtre des Amandiers (1969 et 1976). C'est le troisième déménagement de la mairie qui a tout d'abord occupé «l'ancienne mairie» construite en 1840 rue Waldeck-Rochet puis de 1924 à 1973 la Villa des Tourelles, maison bourgeoise construite en 1884 par l'architecte Nizet.

À travers ces trois bâtiments, les AGITATEURS D'ESPACE se sont interrogés sur la représentation architecturale de la mairie et sur les valeurs qui lui ont été attribuées au cours des siècles.

SURGIR DU SOUS-SOL COMME UN MONSTRE FANTASTIQUE

À l'issue de l'observation de l'hôtel de ville, les deux classes d'AGITATEURS se sont posées les mêmes questions : le bâtiment est comme un OVNI posé sur une dalle mais d'où vient-il ? Qu'y a-t'il sous la dalle ? Peut-on tourner indéfiniment autour des quatre faces du bâtiment sans jamais savoir de quel côté on se trouve ?

Ils ont alors imaginé et construit un monstre géant, qui donnait l'impression d'émerger des profondeurs de la dalle piétonne pour tourner autour de l'hôtel de ville et de ses douves.

Les AGITATEURS, portant sur le dos des morceaux de carapace du monstre, ont pu ainsi le compléter, le faire grossir et l'accompagner par des mouvements et des compositions de volumes variés.





PUTEAUX ESPLANADE DE LA DÉFENSE

COLLÈGE LES BOUVETS,
CLASSE DE 5^{ÈME}

2012/2013



LÀ OÙ
L'INTENSITÉ
DES ACTIVITÉS
FAIT OUBLIER LE
POTENTIEL D'ÉVASION



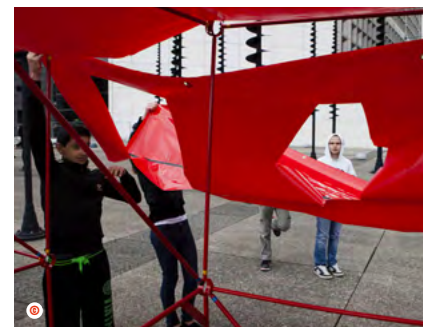
UN ESPACE PUBLIC D'AMPLEUR RÉGIONALE

Érigée dans les années 1960 en prolongement de l'axe historique parisien sur les territoires de Puteaux, Courbevoie et Nanterre, La Défense est un site d'exception à plusieurs titres ; premier quartier d'affaires européen, pôle commercial majeur, point de convergence des transports, centre d'attraction touristique, musée d'art contemporain à ciel ouvert... Mais son urbanisme sur dalle et la configuration du boulevard circulaire ont créé une coupure avec les quartiers voisins.

Les AGITATEURS D'ESPACE se sont interrogés en tant que putéoliens sur leurs pratiques et leurs représentations de la dalle.

EMBARQUER POUR UN VOYAGE AU COEUR DE LA DÉFENSE

L'observation de l'esplanade a révélé aux AGITATEURS le foisonnement de cet environnement et la multitude de formes, de paysages, d'activités qu'il propose. Ils ont souhaité proposer aux usagers et aux visiteurs un parcours de découverte attirant leur attention sur les richesses de ce site. Deux moyens de transports ont été fabriqués : d'un côté de l'arche, un «bateau pirate» parcourait la Jetée et rencontrait sirènes, méduses et autres icebergs ; de l'autre côté de l'arche, sur l'esplanade, un «bus-chenille» proposait quatre arrêts ; le cube magique (la grande Arche), the four times (les 4 temps), le triangle des bermudes (le CNIT) et le grand poucet (le pouce de César). Les AGITATEURS, membres de la compagnie de transports CB 5.3, conviaient les passants à les suivre par des messages portés.





CLICHY-LA-GARENNE MAISON DU PEUPLE

COLLÈGE JEAN JAURÈS,
CLASSE DE 5^{ÈME}

LÀ OÙ
LA BEAUTÉ
ABANDONNÉE
INSPIRE
LE FRISSON

2011/2012



INNOVATION SOCIALE, ARCHITECTURALE ET TECHNIQUE

Construit entre 1936 et 1940 par les architectes Eugène Beaudouin, Marcel Lods, les Ateliers Jean Prouvé et l'ingénieur Vladimir Bodiansky, ce bâtiment exceptionnel est classé monument historique depuis 1983.

Initié au départ comme la simple couverture d'un marché de plein air, le programme fut rapidement enrichi par les concepteurs pour y ajouter une salle des fêtes de 1500 à 2000 personnes, une salle de conférences et cinéma de 500 places, ainsi que des locaux mis à disposition de sociétés locales et syndicats de travailleurs. Souvent qualifié de "bijou mécanique", le bâtiment a la particularité d'être non seulement la première application du mur-rideau (mur non porteur, suspendu à la structure du bâtiment) par Jean Prouvé, mais également un bâtiment entièrement modulable et motorisé, avec cloisons mobiles, plancher et plafond escamotables.

La Maison du Peuple étant dans une période transitoire où seul le marché du rez-de-chaussée était encore en activité (depuis les années 1980 le bâtiment a connu de nombreuses dégradations et projets de rénovation ou transformation), les AGITATEURS ont eu le privilège de pouvoir le visiter et en découvrir les richesses.

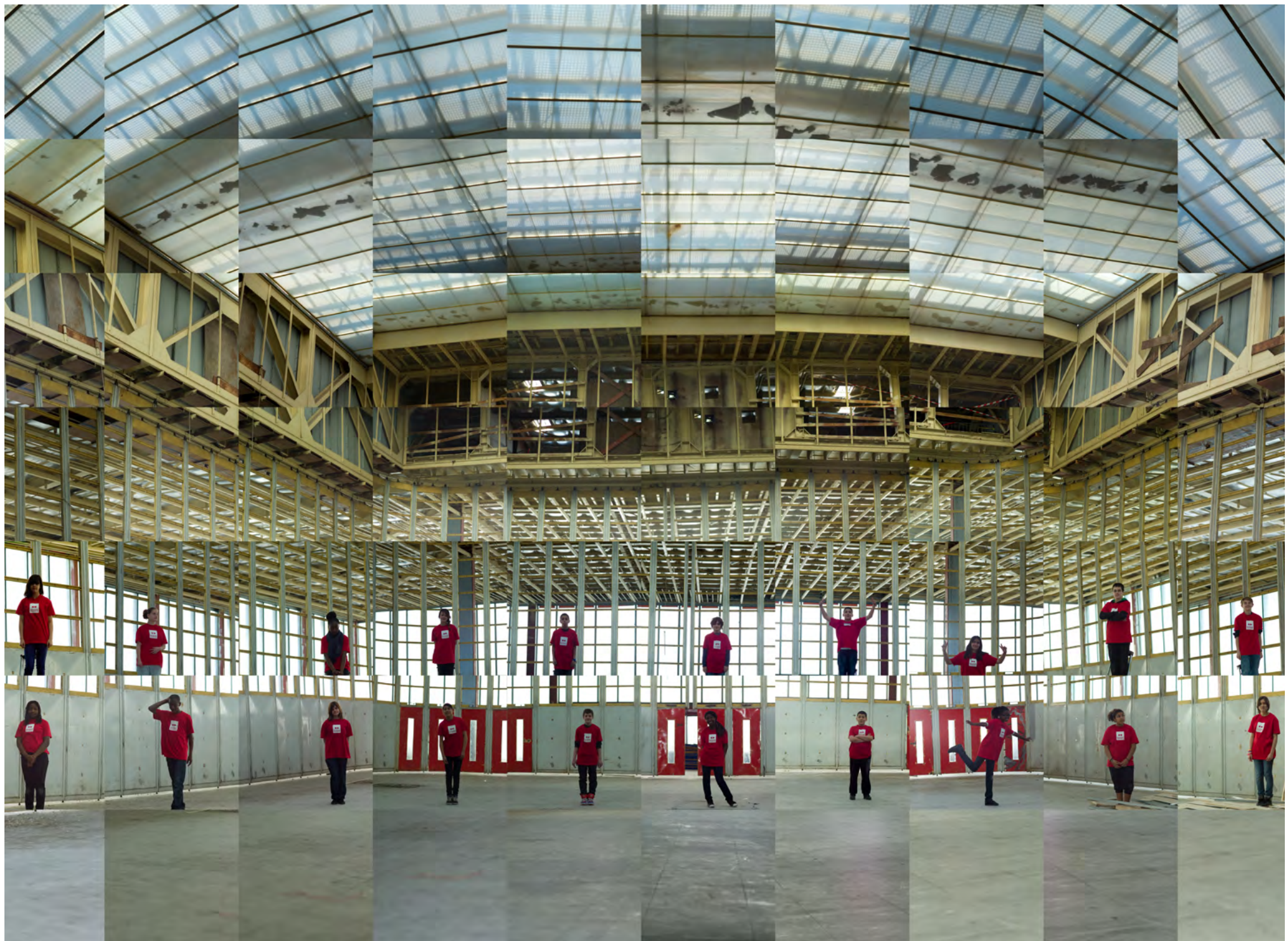
S'agissant d'une préfiguration du projet AGITATEURS D'ESPACE, les outils d'analyse diffèrent des autres sessions; munis de mots-clés, les élèves étaient invités à s'interroger sur certains thèmes caractéristiques du bâtiment (Immensité, Polyvalence, Transparence, Histoire, Volume, Métal) et à les illustrer en photographies.



FRISSONNER DE PLAISIR DANS UN LIEU INSPIRANT

Cinq groupes d'AGITATEURS ont réalisé des courts-métrages de fiction inspirés par leur visite de la Maison du Peuple : "la poupée et le pigeon" nous emmène dans un parcours à travers l'immensité du bâtiment; "le pigeon-dragon" joue des impressions effrayantes derrière la façade translucide; "disparitions mystérieuses" s'inquiète d'un bâtiment à l'abandon et effrayant; "les fantômes de la Maison du Peuple" nous racontent la mémoire des usagers qui l'ont pratiquée; et "les super nettoyeurs" la remettent enfin en état.

Les AGITATEURS ont ensuite eu la chance de pouvoir présenter leurs vidéos au public clicheois, en mettant en scène des écrans dans les vitrines du RDC.

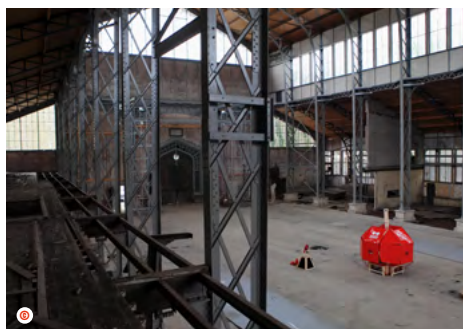


MEUDON HANGAR Y

COLLÈGE DE MEUDON-LA-FORÊT,
CLASSE DE 3^{ÈME} SEGPA

LÀ OÙ
LE RICHE PASSÉ
RÉVÈLE ET INSPIRE
DES MYSTÈRES

2012/2013

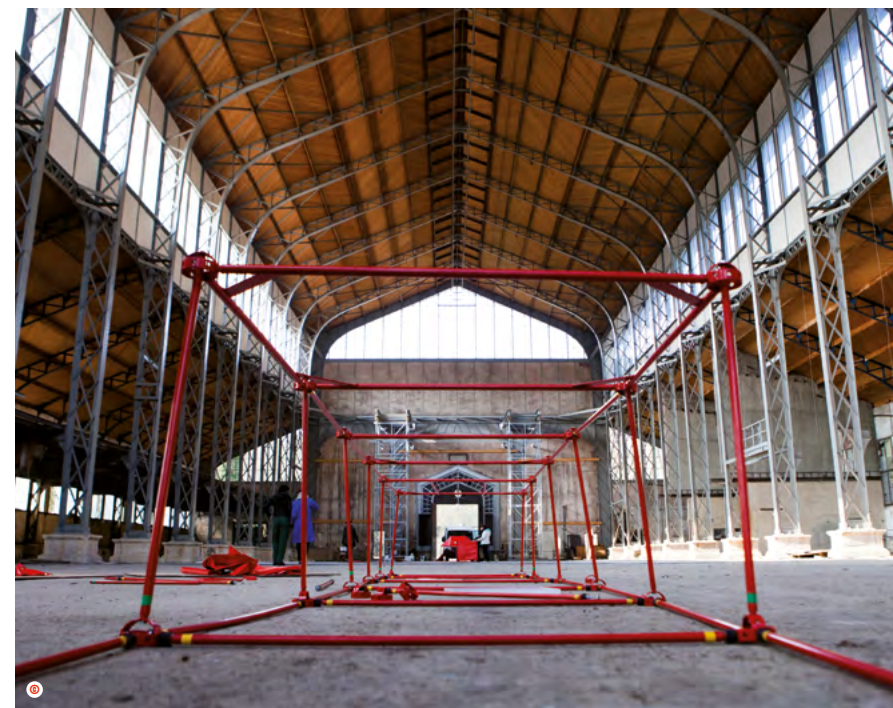


L'ÉTRANGE ANTRE CACHÉ DANS LA FORÊT DE MEUDON

Le hangar des machines a été conçu par l'ingénieur Henri de Dion, maître de Gustave Eiffel, pour l'exposition universelle de 1878. Il a été démonté puis reconstruit en 1880 dans la forêt de Meudon, au point bas de la Grande Perspective du Parc et du Château de Meudon conçu par André Le Nôtre. Le volume intérieur de 24m de large par 70m de long et 20m de haut a servi de hangar à ballons et à dirigeables puis de musée de l'air jusqu'en 1977. Les AGITATEURS ont pu y pénétrer et s'interroger sur les fonctions, passées et futures, réelles et imaginaires de cet antre mystérieux aujourd'hui désaffecté et fermé au public.

FAIRE DÉFILER LE TEMPS ET L'ESPACE DU HANGAR Y

L'observation à l'aide des capsules a confirmé les premières impressions des AGITATEURS: le Hangar Y est un lieu mystérieux qui donne envie de s'y raconter des histoires ! Ils ont donc inventé 5 fictions qui s'y déroulent et permettent d'en découvrir une partie spécifique : «la porte Magique» nous fait franchir le temps, «les rescapés de 14-18» observent les détails du hangar depuis les fentes de leur bunker, «Urgèle la sorcière» découvre le plafond depuis les profondeurs de son lac gelé, «les héroïnes gothiques» vivent dans la pénombre du hangar des aventures effrayantes, et les «réparateurs» explorent le sol par un tunnel qui les mène vers un Hangar Z, lieu de fabrication des dirigeables du futur. En référence à l'image industrielle du hangar, ces histoires défilent sous forme de romans-photos sur une chaîne de montage qui se déforme pour créer les abris des personnages.





CLICHY CENTRE VILLE

COLLÈGE JEAN JAURÈS,
CLASSE DE 6^{ÈME}

LÀ OÙ
LES ÉPOQUES
JUXTAPOSÉES
RACONTENT
DES HISTOIRES

2012/2013



DEUX SENS DE LECTURE D'UN CENTRE VILLE AUX MULTIPLES FACETTES

Le centre ville de Clichy est un quartier au tissu urbain hétérogène traversé par deux axes de liaison départementale créés dans les années 1860 pour relier Paris à sa banlieue ; le boulevard Jean Jaurès et la rue Martre, redessinée dans les années 70 pour prolonger la ligne de métro 13.

Installés sur ces deux axes de liaison, les AGITATEURS D'ESPACE se sont interrogés sur les différents visages de ce centre ville où chaque équipement témoigne d'une époque.

ITINÉRER POUR PRENDRE LA VILLE COMME DÉCOR

Après avoir découvert l'histoire du quartier et ses différents bâtiments et après avoir observé les activités qui s'y déroulent, les AGITATEURS ont imaginé de petites fictions prenant le centre ville comme décor : Sandrine Kimberlake, la star déchue, trouve un tunnel pour rejoindre la «Pavillon Vendôme Academy» ; Roméo séduit Julie, l'habitante du balcon fleuri de la barre de logement rue Martre; l'habitue du conservatoire Léo Delibes fait appel à un magicien pour retrouver sa flûte perdue ; la machine à remonter le temps transporte un Clichois dans le passé, le présent et le futur du boulevard Jean Jaurès.

Pour présenter ces saynètes en théâtre d'objets, les AGITATEURS ont construit un théâtre mobile, dont le fond était entièrement ouvert pour prendre la ville comme décor.





COURBEVOIE PARC DE BÉCON

COLLÈGE LES RENARDIÈRES,
CLASSE DE 6^{ÈME}

LÀ OÙ
LES TRACES
COLLECTIONNÉES
INSPIRENT DES
SCENARIOS

2014/2015

T P S



UN PARC EN TERRASSES PARSEME D'OBJETS DE COLLECTION

Ancien parc du château de Courbevoie, le parc de Bécon garde aujourd'hui des traces de sa riche histoire : du château de Bécon, demeure seigneuriale maintes fois transformé puis détruit en 1959, subsiste le grand escalier et les caves, l'orangerie et une fontaine. On y trouve aussi un théâtre de verdure réalisé en 1952. Ainsi que des "ajouts" d'autres bâtiments déplacés ici : un morceau de façade de la caserne Charras de 1750, ainsi que le pavillon des Indes et celui de la Suède et de la Norvège rachetés par le prince Stirbey propriétaire du parc après l'Exposition Universelle de 1878. Les AGITATEURS ont mené l'enquête sur tous ces vestiges du passé, et se sont intéressés aux particularités des différentes zones du parc.

RACONTER EN FICTIONS LES ÉTRANGÉTÉS DU LIEU

Le paysage exceptionnel en bord de Seine (en terrasse avec vue dégagée vers Neuilly, des bassins, zones de jeux, de sport ou boisées) a rapidement conduit les AGITATEURS à considérer le parc comme un décor de cinéma. Ils ont alors inventé et joué de petites histoires, teintées de mystères, sur différents lieux du parc : la fontaine ne coule plus car un voleur y cache son butin; le manège permet de voyager dans le temps; l'arbre remarquable aimerait se déplacer vers la vue sur Seine; la caserne Charras déplace les objets; la cachette sous l'escalier du château abrite les lectures des enfants; le théâtre extérieur et l'orangerie-école font disparaître les visiteurs; le pavillon des Indes Anglaises devient zone de réconciliation entre deux peuples; le pavillon de la Suède et de la Norvège abrite un mariage princier.







AGITATEURS D'ESPACE

Une chaîne de montage de 70m de long dans un hangar à dirigeables du XIXe siècle à Meudon, des roues qui parcourent un aqueduc à Saint-Cloud et se déploient lorsqu'elles se rencontrent, des personnages-pixels qui jouent au Tetris sur une place nouvellement rénovée à Malakoff, des statues vivantes qui cadrent des perspectives et s'animent au parc de Sceaux... autant de performances insolites réalisées par des élèves des Hauts-de-Seine dans le cadre de l'opération AGITATEURS D'ESPACE.

Cette action de sensibilisation, créée par l'Atelier pédagogique de la ville et de l'architecture du Conseil d'Architecture d'Urbanisme et de l'Environnement des Hauts-de-Seine, et menée avec 578 élèves sur 22 sites entre 2012 et 2016, a pour vocation de redonner aux jeunes une place dans l'espace public, en leur permettant de s'exprimer et surtout d'agir sur un site de leur environnement proche.

AGITATEURS D'ESPACE est un projet départemental, mené dans le cadre de l'enseignement obligatoire en partenariat avec les architectes et intervenants artistiques du CAUE92, et soutenu par l'Education Nationale et le Conseil Départemental des Hauts-de-Seine.

Les CAUE, institués par la loi sur l'architecture de 1977, ont pour objet la promotion de la qualité architecturale, urbaine et paysagère.

L'Atelier pédagogique de la ville et de l'architecture du CAUE92 a pour mission la sensibilisation du jeune public à la ville et à l'architecture.

Direction de l'ouvrage : Fanny Tassel

Rédaction des textes, conception graphique et ingénierie papier : Elodie Brisson-Touati

Identité graphique Agitateurs d'espace : Raquel Munoz

Photographies : CAUE92, ou  Bertrand Desprez / VU'

Impression : Exaprint et Print Europe

CAUE_92



L'ATELIER
PÉDAGOGIQUE
DE LA VILLE
ET DE L'ARCHITECTURE


ACADÉMIE
DE VERSAILLES
Le Centre
Agir
Penser

Direction des services départementaux
de l'éducation nationale
des Hauts-de-Seine



hauts-de-seine
LE DÉPARTEMENT